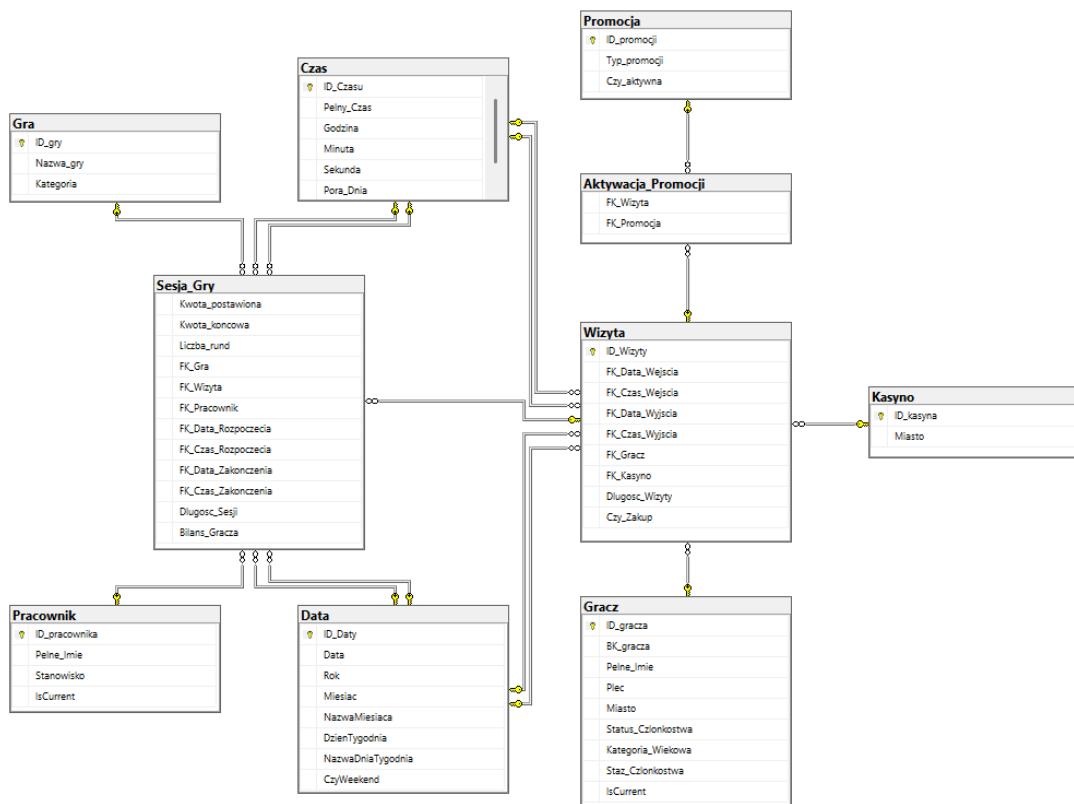


# Królewskie Kasyno – Projekt Hurtowni Danych

## Proces biznesowy

Hurtownia danych jest zaprojektowana dla procesu biznesowego sesji gry. Ten proces jest opisany w dokumencie *Specyfikacja wymagań dla procesu biznesowego sesji gry*.

## Schemat hurtowni



NAZWA TABELI	ATRYBUT	TYP ATRYBUTU	OPIS
Wizyta (TABELA FAKTÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jeden fakt wizyty gracza – od momentu wejścia do kasyna do momentu wyjścia z niego		
	ID_wizyty	Numeric	PK
	FK_Data_Wejscia	Numeric	FK Data, data wejścia do kasyna
	FK_Czas_Wejscia	Numeric	FK Czas, czas wejścia do kasyna

	FK_Data_Wyjscia	Numeric	FK Data, data wyjścia z kasyna
	FK_Czas_Wyjscia	Numeric	FK Czas, czas wyjścia z kasyna
	FK_Kasyno	Numeric	FK Kasyno, wskazuje na to w której placówce kasyna odbyła się wizyta
	FK_Gracz	Numeric	FK Gracz, wskazuje na to jakiego gracza była konkretna wizyta
	Dlugosc_Wizyty	Numeric	Długość wizyty w sekundach, obliczona na podstawie daty i czasu wejścia i wyjścia
	Czy_Zakup	Boolean	1 jeśli dokonano co najmniej jednego zakupu, 0 jeśli nie dokonano
Sesja_Gry (TABELA FAKTÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jeden fakt odbytej sesji gry		
	FK_Data_Rozpoczecia	Numeric	FK Data, data rozpoczęcia sesji
	FK_Czas_Rozpoczecia	Numeric	FK Czas, czas rozpoczęcia sesji
	FK_Data_Zakonczenia	Numeric	FK Data, data zakończenia sesji
	FK_Czas_Zakonczenia	Numeric	FK Czas, czas zakończenia sesji
	FK_Gra	Numeric	FK Gra, wskazuje na grę konkretnej sesji
	FK_Pracownik	Numeric	FK Pracownik, wskazuje na pracownika obsługującego sesję
	FK_Wizyta	Numeric	FK Wizyta, wskazuje na wizytę podczas której odbyła się sesja
	Kwota_Postawiona	Numeric	Łączna kwota jaką gracz zagrał podczas sesji

	Kwota_Koncowa	Numeric	Kwota, którą gracz może wypłacić po zakończeniu
	Liczba_Rund	Numeric	Liczba rund gry podczas jednej sesji
	Dlugosc_Sesji	Numeric	Długość sesji gry w sekundach, obliczona na podstawie daty i czasu rozpoczęcia i zakończenia
	Bilans_Gracza	Numeric	Bilans gracza obliczony jako różnica kwoty końcowej i kwoty postawionej
Aktywacja_Promocji (TABELA FAKTÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jeden fakt aktywacji/realizacji promocji tj. wydarzenia polegającego na tym że podczas danej wizyty została aktywowana dana promocja		
	FK_Wizyta	Numeric	FK Wizyta, wskazuje na wizytę podczas której doszło do aktywacji
	FK_Promocja	Numeric	FK Promocja, wskazuje na promocję którą aktywowano
Data (TABELA WYMIARÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jeden dzień		
	ID_Daty	Numeric	PK
	Data	Date	Data
	Rok	Numeric	Rok
	Miesiac	Numeric	Numer miesiąca
	NazwaMiesiąca	Varchar (20)	Nazwa miesiąca, dozwolone wartości: Styczeń, Luty, Marzec, Kwiecień, Maj, Czerwiec, Lipiec, Sierpień, Wrzesień, Październik, Listopad, Grudzień
	DzienTygodnia	Numeric	Numer dnia tygodnia
	NazwaDniaTygodnia	Varchar (20)	Nazwa dnia tygodnia,

			dozwolone wartości: Poniedziałek, Wtorek, Środa, Czwartek, Piątek, Sobota, Niedziela
	CzyWeekend	Boolean	1 jeśli dzień tygodnia to sobota lub niedziela, 0 w przeciwnym przypadku
Czas (TABELA WYMIARÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jedną sekundę		
	ID_Czasu	Numeric	PK
	Pelny_Czas	Time	Czas
	Godzina	Numeric	Godzina, dozwolone wartości: 0-23
	Minuta	Numeric	Minuta, dozwolone wartości, 0-59
	Sekunda	Numeric	Sekunda, dozwolone wartości: 0-59
	Pora_Dnia	Varchar (20)	Pora dnia, dozwolone wartości: Po północy, Ranek, Po południu, Wieczór
Gra (TABELA WYMIARÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jedną grę dostępną w kasynie		
	ID_gry	Numeric	PK
	Nazwa_gry	Varchar (40)	Nazwa gry
	Kategoria	Varchar (20)	Rodzaj gry, dozwolone wartości: Stołowa, Automat
Promocja (TABELA WYMIARÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jedną promocję		
	ID_promocji	Numeric	PK
	Typ_promocji	Varchar (40)	Typ promocji, dozwolone wartości: Okresowa, Powitalna, Stała, Specjalna, Inna
	Czy_aktynwa	Boolean	Okręsła stan aktywacji promocji,

			1 jeśli aktywna, 0 jeśli nieaktywna
Kasyno (TABELA WYMIARÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jedną placówkę kasyna		
	ID_kasyna	Numeric	PK
	Miasto	Varchar (40)	Miasto, w którym znajduje się kasyno
Pracownik (TABELA WYMIARÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jednego pracownika		
	ID_pracownika	Numeric	PK
	BK_pracownika	Numeric	BK
	Pelne_Imie	Varchar (80)	Imię i nazwisko pracownika
	Stanowisko	Varchar (30)	Stanowisko pracownika, dozwolone wartości: Krupier, Kasjer, Menadżer, Inne
	IsCurrent	Boolean	1 jeśli informacja jest aktualna, 0 jeśli nie (implementacja SCD2)
Gracz (TABELA WYMIARÓW)	Jeden wiersz reprezentuje jedną osobę grającą w kasynie		
	ID_gracza	Numeric	PK
	BK_gracza	Numeric	BK
	Pelne_Imie	Varchar (80)	Imię i nazwisko gracza
	Plec	Varchar (1)	Płeć gracza, dozwolone wartości: M, K
	Miasto	Varchar (40)	Miasto zamieszkania gracza
	Status_Członkostwa	Varchar (10)	Status członkostwa gracza, dozwolone wartości: Standard, Silver, Gold, VIP
	Kategoria_Wiekowa	Varchar (10)	Kategoria wiekowa gracza obliczana na podstawie daty urodzenia i aktualnej daty, dozwolone wartości: 18-25 lat, 26-35 lat, 36-45 lat, 46-60 lat, 61+ lat

	Staz_Czlonkostwa	Varchar (20)	Staż członkostwa obliczany na podstawie daty dołączenia i aktualnej daty, dozwolone wartości: Nowy, Początkujący, Lojalny, Stały klient, Weteran
	IsCurrent	Boolean	1 jeśli informacja jest aktualna, 0 jeśli nie (implementacja SCD2)

## Model wymiarowy

### Definicje faktów

**Fakt 1:** Wizyta – zdarzenie wejścia i wyjścia określonego gracza o określonym statusie członkostwa, kategorii wiekowej oraz stażu członkostwa z określonego kasyna, w określonym dniu i o określonej godzinie. Rejestruje ono również, czy podczas wizyty gracz dokonał zakupu.

### Tabela faktów: Wizyta

#### Ziarnistość:

- Określona data wejścia
- Określona godzina wejścia
- Określona data wyjścia
- Określona godzina wyjścia
- Określony gracz (o określonym statusie członkostwa, kategorii wiekowej i stażu członkostwa)
- Określone kasyno
- Określony status dokonania zakupu

#### Miary i funkcje agregacji:

- Liczba wizyt – COUNT(1)
- Łączny czas trwania wizyt – SUM(Dlugosc\_Wizyty)
- Średni czas trwania wizyty – SUM(Dlugosc\_Wizyty) / COUNT(1)

**Fakt 2:** Sesja gry – zdarzenie rozegrania pojedynczej sesji w określonym dniu o określonej godzinie w określoną grę, która była obsługiwana przez określonego pracownika o określonym stanowisku podczas określonej wizyty. Rejestruje miary finansowe oraz liczbę rund.

Tabela faktów: Sesja\_Gry

Ziarnistość:

- Określona data rozpoczęcia
- Określona godzina rozpoczęcia
- Określona data zakończenia
- Określona godzina zakończenia
- Określona gra
- Określona wizyta
- Określony pracownik (o określonym stanowisku)

Miary i funkcje agregacji:

- Liczba sesji gier – COUNT(1)
- Łączny bilans graczy – SUM(Bilans\_Gracza)
- Średni bilans gracza – SUM(Bilans\_Gracza) / COUNT(1)
- Łączny czas trwania sesji – SUM(Dlugosc\_Sesji)
- Średni czas trwania sesji – SUM(Dlugosc\_Sesji) / COUNT(1)
- Liczba rozegranych rund – SUM(Liczba\_Rund)
- Średnia liczba rund na sesję - SUM(Liczba\_Rund) / COUNT(1)

**Fakt 3:** Aktywacja Promocji – zdarzenie aktywowania/wykorzystania określonej promocji (o określonym typie) podczas określonej wizyty.

Tabela faktów: Aktywacja\_Promocji

Ziarnistość:

- Określona wizyta
- Określona promocja (o określony

Miary i funkcje agregacji:

- Liczba aktywacji promocji – COUNT(1)

Definicje wymiarów

**Wymiary dla Faktu 1 - Wizyty:**

WYMIAR / ATRYBUT WYMIARU	TABELA / KOLUMNA	TYP
CZY ZAKUP	Wizyta.Czy_Zakup	Degenerowany wymiar
HIERARCHIA DATY WEJŚCIA	1. Data.Rok 2. Data.NazwaMiesiąca 3. Data.Data	Wymiar hierarchiczny
HIERARCHIA DATY WYJŚCIA	1. Data.Rok 2. Data.NazwaMiesiąca 3. Data.Data	Wymiar hierarchiczny
<b>DATA WEJŚCIA</b>	Data	Wymiar
ROK WEJŚCIA	Data.Rok	Atrybut wymiaru
MIESIĄC WEJŚCIA	Data.NazwaMiesiąca	Atrybut wymiaru
DZIEŃ WEJŚCIA	Data.Data	Atrybut wymiaru
DZIEŃ TYGODNIA WEJŚCIA	Data.NazwaDniaTygodnia	Atrybut wymiaru
CZY WEEKEND WEJŚCIE	Data.CzyWeekend	Atrybut wymiaru
<b>DATA WYJŚCIA</b>	Data	Wymiar
ROK WYJŚCIA	Data.Rok	Atrybut wymiaru
MIESIĄC WYJŚCIA	Data.NazwaMiesiąca	Atrybut wymiaru
DZIEŃ WYJŚCIA	Data.Data	Atrybut wymiaru
DZIEŃ TYGODNIA WYJŚCIA	Data.NazwaDniaTygodnia	Atrybut wymiaru
CZY WEEKEND WYJŚCIE	Data.CzyWeekend	Atrybut wymiaru
HIERARCHIA CZASU WEJŚCIA	1. Czas.Godzina 2. Czas.Minuta 3. Czas.Sekunda	Wymiar hierarchiczny
HIERARCHIA CZASU WYJŚCIA	1. Czas.Godzina 2. Czas.Minuta 3. Czas.Sekunda	Wymiar hierarchiczny
<b>CZAS WEJŚCIA</b>	Czas	Wymiar
GODZINA WEJŚCIA	Czas.Godzina	Atrybut wymiaru
MINUTA WEJŚCIA	Czas.Minuta	Atrybut wymiaru
SEKUNDA WEJŚCIA	Czas.Sekunda	Atrybut wymiaru
PORA DNIA WEJŚCIA	Czas.PoraDnia	Atrybut wymiaru
<b>CZAS WYJŚCIA</b>	Czas	Wymiar
GODZINA WYJŚCIA	Czas.Godzina	Atrybut wymiaru
MINUTA WYJŚCIA	Czas.Minuta	Atrybut wymiaru
SEKUNDA WYJŚCIA	Czas.Sekunda	Atrybut wymiaru
PORA DNIA WYJŚCIA	Czas.PoraDnia	Atrybut wymiaru
<b>KASYNO</b>	Kasyno	Wymiar
MIASTO KASYNA	Kasyno.Miasto	Atrybut wymiaru
<b>GRACZ</b>	Gracz	Atrybut wymiaru
BK GRACZA	Gracz.BK_gracza	Atrybut wymiaru

IMIĘ GRACZA	Gracz.Pelne_Imie	Atrybut wymiaru
PŁEĆ GRACZA	Gracz.Plec	Atrybut wymiaru
MIASTO GRACZA	Gracz.Miasto	Atrybut wymiaru
CZŁONKOSTWO GRACZA	Gracz.Status_czlonkostwa	Atrybut wymiaru
WIEK GRACZA	Gracz.Kategoria_Wiekowa	Atrybut wymiaru
STAŻ GRACZA	Gracz.Staz_Czlonkostwa	Atrybut wymiaru
<b>PROMOCJA</b>	Promocja	Wymiar
TYP PROMOCJI	Promocja.Typ_promocji	Atrybut wymiaru
CZY AKTYWNA PROMOCJA	Promocja.Czy_aktywna	Atrybut wymiaru

Wymiary dla Faktu 2 – Sesji gry:

WYMIAR / ATRYBUT WYMIARU	TABELA / KOLUMNA	TYP
HIERARCHIA DATY ROZPOCZĘCIA	1. Data.Rok 2. Data.NazwaMiesiąca 3. Data.Data	Wymiar hierarchiczny
HIERARCHIA DATY ZAKOŃCZENIA	1. Data.Rok 2. Data.NazwaMiesiąca 3. Data.Data	Wymiar hierarchiczny
<b>DATA ROZPOCZĘCIA</b>	Data	Wymiar
ROK ROZPOCZĘCIA	Data.Rok	Atrybut wymiaru
MIESIĄC ROZPOCZĘCIA	Data.NazwaMiesiąca	Atrybut wymiaru
DZIEŃ ROZPOCZĘCIA	Data.Data	Atrybut wymiaru
DZIEŃ TYGODNIA ROZPOCZĘCIA	Data.NazwaDniaTygodnia	Atrybut wymiaru
CZY WEEKEND ROZPOCZĘCIE	Data.CzyWeekend	Atrybut wymiaru
<b>DATA ZAKOŃCZENIA</b>	Data	Wymiar
ROK ZAKOŃCZENIA	Data.Rok	Atrybut wymiaru
MIESIĄC ZAKOŃCZENIA	Data.NazwaMiesiąca	Atrybut wymiaru
DZIEŃ ZAKOŃCZENIA	Data.Data	Atrybut wymiaru
DZIEŃ TYGODNIA ZAKOŃCZENIA	Data.NazwaDniaTygodnia	Atrybut wymiaru
CZY WEEKEND ZAKOŃCZENIE	Data.CzyWeekend	Atrybut wymiaru
HIERARCHIA CZASU ROZPOCZĘCIA	1. Czas.Godzina 2. Czas.Minuta 3. Czas.Sekunda	Wymiar hierarchiczny
HIERARCHIA CZASU ZAKOŃCZENIA	1. Czas.Godzina 2. Czas.Minuta	Wymiar hierarchiczny

	3. Czas.Sekunda	
<b>CZAS ROZPOCZĘCIA</b>	Czas	Wymiar
GODZINA ROZPOCZĘCIA	Czas.Godzina	Atrybut wymiaru
MINUTA ROZPOCZĘCIA	Czas.Minuta	Atrybut wymiaru
SEKUNDA ROZPOCZĘCIA	Czas.Sekunda	Atrybut wymiaru
PORA DNIA ROZPOCZĘCIA	Czas.PoraDnia	Atrybut wymiaru
<b>CZAS WYJŚCIA</b>	Czas	Wymiar
GODZINA ZAKOŃCZENIA	Czas.Godzina	Atrybut wymiaru
MINUTA ZAKOŃCZENIA	Czas.Minuta	Atrybut wymiaru
SEKUNDA ZAKOŃCZENIA	Czas.Sekunda	Atrybut wymiaru
PORA DNIA ZAKOŃCZENIA	Czas.PoraDnia	Atrybut wymiaru
<b>GRA</b>	Gra	Wymiar
NAZWA GRY	Gra.Nazwa_gry	Atrybut wymiaru
KATEGORIA GRY	Gra.Kategoria	Atrybut wymiaru
<b>PRACOWNIK</b>	Pracownik	Wymiar
IMIE PRACOWNIKA	Pracownik.Pelne_Imie	Atrybut wymiaru
STANOWISKO PRACOWNIKA	Pracownik.Stanowisko	Atrybut wymiaru
<b>WIZYTA</b>	Wizyta	Wymiar

Wymiary dla Faktu 3 – Aktywacja\_Promocji:

WYMIAR / ATRYBUT WYMIARU	TABELA / KOLUMNA	TYP
<b>PROMOCJA</b>	Promocja	Wymiar
TYP PROMOCJI	Promocja.Typ_promocji	Atrybut wymiaru
CZY AKTYWNNA PROMOCJA	Promocja.Czy_aktywna	Atrybut wymiaru
<b>WIZYTA</b>	Wizyta	Wymiar

### Sprawdzanie wykonalności zapytań w oparciu o model wielowymiarowy

1. Czy gracze, którzy korzystają z promocji, spędzają więcej czasu w kasynie?  
 Miara: Średni czas trwania wizyty  
 Wymiar: Promocja
2. Czy dłuższe wizyty wiążą się z większą liczbą sesji gier?

Miara: Dlugosc\_wizyty, Liczba sesji gier

Wymiar: Wizyta

3. Jak status członkostwa gracza wpływa na czas wizyty?

Miara: Średni czas trwania wizyty

Wymiar: Gracz (*atrybut wymiaru: Status członkostwa*)

4. Czy gracze, którzy dokonują zakupów w trakcie wizyty, spędzają więcej czasu w kasynie?

Miara: Średni czas trwania wizyty

Wymiar: Czy zakup (degenerowany wymiar)

5. Jak wiek gracza wpływa na czas wizyty?

Miara: Średni czas trwania wizyty

Wymiar: Gracz (*atrybut wymiaru: Wiek gracza*)

6. Jak długo średnio trwa sesja gry, w zależności od typu gry?

Miara: Średni czas trwania sesji

Wymiar: Gra (*atrybut wymiaru: Kategoria gry*)

7. Jakie gry są najczęściej wybierane przez graczy w trakcie jednej wizyty?

Miara: Liczba sesji gier

Wymiar: Gra (*atrybut wymiaru: Nazwa gry*)

Wymiar: Wizyta

8. Czy obecność wybranych pracowników wpływa na długość sesji gry?

Miara: Średni czas trwania sesji

Wymiar: Pracownik (*atrybut wymiaru: Imię pracownika*)

9. Czy ilość gier zależy od lokalizacji kasyna?

Miara: Liczba sesji gier

Wymiar: Wizyta

Wymiar: Kasyno (*atrybut wymiaru: Miasto kasyna*)

10. Jak różne typy promocji wpływają na liczbę sesji gier w trakcie wizyty?

Miara: Liczba sesji gier

Wymiar: Wizyta

Wymiar: Promocja (*atrybut wymiaru: Typ promocji*)

Sprawdzanie, czy w źródłach danych znajdują się dane potrzebne do wypełnienia hurtowni danych

NAZWA TABELI	KOLUMNÄ	ZRÓDŁO
Wizyta (Tabela faktów)	Jeden wiersz reprezentuje jeden fakt wizyty gracza w kasynie	

	<b>Id_wizyty</b>	Identyfikator wizyty. Klucz zastępczy – generowany przez bazę danych.
	<b>FK_Data_Wejscia</b>	Id daty wejścia. Klucz obcy z tabeli wymiarów Data. Bazujące na części datowej Data_wejscia przechowywanej w tabeli Wizyta w źródle CMS.
	<b>FK_Czas_Wejscia</b>	Id czasu wejścia. Klucz obcy z tabeli wymiarów Czas. Bazujące na części czasowej Data_wejscia przechowywanej w tabeli Wizyta w źródle CMS.
	<b>FK_Data_Wyjscia</b>	Id daty wyjścia. Klucz obcy z tabeli wymiarów Data. Bazujące na części datowej Data_wyjscia przechowywanej w tabeli Wizyta w źródle CMS.
	<b>FK_Czas_Wyjscia</b>	Id czasu wyjścia. Klucz obcy z tabeli wymiarów Czas. Bazujące na części czasowej Data_wyjscia przechowywanej w tabeli Wizyta w źródle CMS.
	<b>FK_Kasyno</b>	Id kasyna. Klucz obcy z tabeli wymiarów. Bazujące na FK_Kasyno w tabeli Wizyta w źródle CMS
	<b>FK_Gracz</b>	Id gracza. Klucz obcy z tabeli wymiarów. Bazujące na FK_Gracz w tabeli Wizyta w źródle CMS
	<b>Dlugosc_Wizyty</b>	Długość wizyty. Wartość obliczana na podstawie Data_wyjscia i Data_wejscia z tabeli Wizyta w źródle CMS.
	<b>Czy_Zakup</b>	Flaga zakupu. Wartość obliczona (1/0) na podstawie istnienia powiązanego rekordu w tabeli Zakup (dla FK_Wizyta) w źródle CMS
<b>Sesja_Gry (Tabela faktów)</b>	Jeden wiersz reprezentuje jeden fakt odbytej sesji gry	

	FK_Data_Rozpoczecia	Id daty rozpoczęcia. Klucz obcy z tabeli wymiarów Data. Bazujące na części datowej Data_rozpoczęcia przechowywanej w tabeli Sesja gry w źródle CMS
	FK_Czas_Rozpoczecia	Klucz obcy z tabeli wymiarów Czas. Bazujące na części czasowej Data_rozpoczęcia przechowywanej w tabeli Sesja gry w źródle CMS
	FK_Data_Zakonczenia	Id daty zakończenia. Klucz obcy z tabeli wymiarów Data. Bazujące na części datowej Data_zakonczenia przechowywanej w tabeli Sesja gry w źródle CMS
	FK_Czas_Zakonczenia	Id czasu zakończenia. Klucz obcy z tabeli wymiarów Czas. Bazujące na części czasowej Data_zakonczenia przechowywanej w tabeli Sesja gry w źródle CMS
	FK_Gra	Id gry. Klucz obcy z tabeli wymiarów. Bazujące na FK_Gra w tabeli Sesja gry w źródle CMS
	FK_Pracownik	Id pracownika. Klucz obcy z tabeli wymiarów. Bazujące na FK_Pracownik w tabeli Sesja gry w źródle CMS
	FK_Wizyta	Id wizyty. Klucz obcy z tabeli wymiarów. Bazujące na FK_Wizyta w tabeli Sesja gry w źródle CMS
	Kwota_Postawiona	Kwota postawiona. Pobrane z kolumny Kwota_postawiona z tabeli Sesja gry w źródle CMS
	Kwota_Koncowa	Kwota końcowa. Pobrane z kolumny Kwota_koncowa z tabeli Sesja gry w źródle CMS

	Liczba_Rund	Liczba rund. Pobrane z kolumny Liczba_rund z tabeli Sesja gry w źródle CMS
	Dlugosc_Sesji	Długość sesji. Wartość obliczana na podstawie Data_rozpoczęcia i Data_zakonczenia z tabeli Sesja gry w źródle CMS
	Bilans_Gracza	Bilans gracza. Wartość obliczona jako różnica Kwota_koncowa i Kwota_postawiona z tabeli Sesja gry w źródle CMS
Aktywacja_Promocji (Tabela faktów)	Jeden wiersz reprezentuje jeden fakt aktywacji/realizacji promocji	
	FK_Wizyta	Id wizyty. Klucz obcy z tabeli wymiarów Wizyta. Bazujące na FK_Wizyta w tabeli Aktywacja Promocji w źródle CMS
	FK_Promocja	Id promocji. Klucz obcy z tabeli wymiarów Promocja. Bazujące na FK_Promocja w tabeli Aktywacja Promocji w źródle CMS
Gracz (Tabela wymiarów)	Jeden wiersz reprezentuje jedną osobę grającą w kasynie	
	Id_gracza	Klucz zastępczy - generowany przez bazę danych
	BK_gracza	Klucz biznesowy. Pobrany z Id_gracza z tabeli Gracz w źródle CMS oraz Kolumna A (Numer identyfikacyjny gracza) z Excel Arkusz 1
	Pelne_Imie	Imię i nazwisko gracza. Wartość obliczona na podstawie Imie i Nazwisko z tabeli Gracz w źródle CMS
	Plec	Płeć gracza. Pobrane z Kolumna D (Płeć) z Excel Arkusz 1

	Miasto	Miasto zamieszkania gracza. Pobrane z Kolumna G (Miasto zamieszkania) z Excel Arkusz 1
	Status_Czlonkostwa	Status członkostwa. Pobrane z Kolumna H (Status członkostwa) z Excel Arkusz 1
	Kategoria_Wiekowa	Kategoria wiekowa. Wartość obliczona na podstawie Kolumna E (Data urodzenia) z Excel Arkusz 1
	Staz_Czlonkostwa	Staż członkostwa. Wartość obliczona na podstawie Kolumna F (Data dołączenia) z Excel Arkusz 1
	IsCurrent	"1" jeśli informacja jest aktualna, "0" jeśli nie (implementacja SCD2)
Pracownik (Tabela wymiarów)	Jeden wiersz reprezentuje jednego pracownika	
	Id_pracownika	Id pracownika. Klucz zastępczy - generowany przez bazę danych
	BK_pracownika	Klucz biznesowy. Pobrany z Id_pracownika z tabeli Pracownik w źródle CMS
	Pelne_Imie	Imię i nazwisko pracownika. Wartość obliczona na podstawie Imie i Nazwisko z tabeli Pracownik w źródle CMS
	Stanowisko	Stanowisko pracownika. Pobrane z Stanowisko z tabeli Pracownik w źródle CMS
	IsCurrent	"1" jeśli informacja jest aktualna, "0" jeśli nie (implementacja SCD2)
Kasyno (Tabela wymiarów)	Jeden wiersz reprezentuje jedną placówkę kasyna	
	Id_kasyna	Id kasyna. Klucz zastępczy - generowany przez bazę danych

	Miasto	Miasto. Pobrane z Miasto z tabeli Kasyno w źródle CMS
Gra (Tabela wymiarów)	Jeden wiersz reprezentuje jedną grę dostępną w kasynie	
	Id_gry	Id gry. Klucz zastępczy - generowany przez bazę danych
	Nazwa_gry	Nazwa gry. Pobrane z Nazwa_gry z tabeli Gra w źródle CMS
	Kategoria	Rodzaj gry. Pobrane z Kategoria z tabeli Gra w źródle CMS
Promocja (Tabela wymiarów)	Jeden wiersz reprezentuje jedną promocję	
	Id_promocji	Id promocji. Klucz zastępczy - generowany przez bazę danych
	Typ_promocji	Typ promocji. Pobrane z Typ_promocji z tabeli Promocja w źródle CMS (lub Kolumna B z Excel Arkusz 2 )
	Czy_aktywna	Status aktywności. Pobrane z Czy_aktywna z tabeli Promocja w źródle CMS
Data (Tabela wymiarów)	Jeden wiersz reprezentuje jeden dzień. Wszystkie dane w tej tabeli są generowane na podstawie dowolnego kalendarza, przed procesem ETL	
Czas (Tabela wymiarów)	Jeden wiersz reprezentuje jedną sekundę. Wszystkie dane w tej tabeli są generowane na podstawie zegara, przed procesem ETL	