Adatbázis alapú rendszerek

2020-2021/2

IB152L

**Infoglaló**

**Készítette:**

Süli Tamara

Szász Attila

Löffler Levente

## Munka felosztása

Süli Tamara: AFD diagramok szerkesztése

Szász Attila:

Löffler Levente: EK diagram szerkesztése

## Értékelési mód:

Csapat: 3 fő

## Feladat szöveges leírása

A projekt célja egy kvíz alapú játék elkészítése, amelyben a játékosok összemérhetik tudásukat különböző témájú és nehézségű kérdések megválaszolásán keresztül. Az eredményeiket ranglistában követhetik. A fejlesztők szidására lehetőséget biztosít a fórum. Lehetőség van a játékon belül versenyre való jelentkezésre, amelyet a reklámok és nyomdai kiadványok népszerűsítenek.

## Követelménykatalógus

Az új rendszernek az alábbi funkciókkal kell rendelkeznie:

1. Játékosok regisztrációja
2. Játékosok bejelentkeztetése/kijelentkeztetése
3. Különböző témájú és nehézségű kérdéssorok kezelése
4. Témánkénti és összesített rangsor tárolása
5. Kérdések helyességének vizsgálata
6. Játékos szobák kezelése
7. Fórum biztosítása
8. Verseny szervezésének és hirdetésének lehetősége az admin számára

## Adatfolyam diagram (DFD):

A DFD 0. szintje:

A DFD 1. szintje:

A DFD 2. szintje:

## EK-diagram:

EK-diagram a tanult módon.

## Az EK-diagram leképezése relációsémákra:

**Összevonás előtt:**

Egyedek:

JATEKOS(felhasznalonev, email, admin, jelszo, salt, pontszam)  
PARBAJ(id, pending)  
VERSENY(id, nev)  
KERDES(szoveg)  
TEMAKOR(nev)  
BETUJEL(jel)  
KOZOSSEG(id, nev)  
HIRDETES(id, cim, szoveg, plakat)

Gyenge egyedek:

FORDULO(*VERSENY.id*, kezdes, bestof)  
UTKOZET(*FORDULO.VERSENY.id*, kezdes)  
VALASZ(szoveg, *BETUJEL.jel*)  
UZENET(*JATEKOS.felhasznalonev*, *KOZOSSEG.id*, idopont, szoveg)

Kapcsolatok:

UTKOZETRESZVETEL(*UTKOZET.FORDULO.VERSENY.id*, *JATEKOS.felhasznalonev*)  
UTKOZETNYERTES(*UTKOZET.FORDULO.VERSENY.id*, *JATEKOS.felhasznalonev*)  
UTKOZETKERDESE(*UTKOZET.FORDULO.VERSENY.id*, szoveg)  
PARBAJRESZVETEL(id, *JATEKOS.felhasznalonev*)  
PARBAJNYERTES(id, *JATEKOS.felhasznalonev*)  
PARBAJKERDESE(id, szoveg)  
KERDESVALASZA(*KERDES*.*szoveg*, *VALASZ.szoveg*, *VALASZ.BETUJEL.jel*)  
KERDESTEMAKORE(*KERDES.szoveg*, *TEMAKOR.nev*)  
KERDESHELYESVALASZA(*KERDES.szoveg*, *BETUJEL.jel*)  
KOZOSSEGTAGJA(*JATEKOS.felhasznalonev*, *KOZOSSEG.id*)

**Összevonás után:**

Egyedek:

JATEKOS(felhasznalonev, email, admin, jelszo, salt, pontszam)  
PARBAJ(id, pending, *JATEKOS.felhasznalonev*)  
VERSENY(id, nev)  
KERDES(szoveg, *TEMAKOR.nev, BETUJEL.jel*)  
TEMAKOR(nev)  
BETUJEL(jel)  
KOZOSSEG(id, nev)  
HIRDETES(id, cim, szoveg, plakat)

Gyenge egyedek:

FORDULO(*VERSENY.id*, kezdes, bestof)  
UTKOZET(*FORDULO.VERSENY.id*, kezdes, *JATEKOS.felhasznalonev*)  
VALASZ(szoveg, *BETUJEL.jel, KERDES.szoveg*)  
UZENET(*JATEKOS.felhasznalonev*, *KOZOSSEG.id*, idopont, szoveg)

Kapcsolatok:

UTKOZETRESZVETEL(*UTKOZET.FORDULO.VERSENY.id*, *JATEKOS.felhasznalonev*)  
UTKOZETKERDESE(*UTKOZET.FORDULO.VERSENY.id*, szoveg)  
PARBAJRESZVETEL(id, *JATEKOS.felhasznalonev*)  
PARBAJKERDESE(id, szoveg)  
KOZOSSEGTAGJA(*JATEKOS.felhasznalonev*, *KOZOSSEG.id*)

## A relációsémák normalizálása:

## 1.NF: A sémák már első normálformában vannak, mert nem tartalmaznak összetett vagy többértékű attribútumokat.

## 2.NF:

## Azok az egyedek, amelyek egy elemű kulcsokat tartalmaznak, azok már 2.NF-ben vannak: JATEKOS, PARBAJ, VERSENY, KERDES, TEMAKOR, BETUJEL, KOZOSSEG, HIRDETES

## Azok az egyedek, amik nem tartalmaznak másodlagos attribútumokat, szintén 2.NF-ben vannak: UTKOZETRESZVETEL, UTKOZETKERDESE, PARBAJRESZVETEL, PARBAJKERDESE, KOZOSSEGTAGJA

## Mivel a fennmaradó táblák nem sértik a 2.NF szabályait, így a sémánk már 2.NF formában van.

## 3.NF:

## Azon egyedek, amelyeknek legfeljebb 1 másodlagos attribútuma van, már 3.NF-ben is vannak.

## A fennmaradó egyedek nem sértik a 3.NF szabályait, így a sémánk 3.NF-ben van.

## Táblák leírása:

JATEKOS: A játékos adatai.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Név** | **Típus** | **Leírás** |
| felhasznalonev | VARCHAR2 | A játékos egyedi azonosítója. |
| email | VARCHAR2 | A játékos email címe. |
| admin | BOOL | Admin-e az adott játékos. |
| jelszo | VARCHAR2 | A játékos jelszavának hashe. |
| salt | VARCHAR2 | A hash salt értéke. |
| pontszam | NUMBER | A játékos aktuális pontszáma. |

PARBAJ:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Név** | **Típus** | **Leírás** |
| Attr1 | Típus1 | Leírás1 |
| Attr2 | Típus2 | Leírás2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Név** | **Típus** | **Leírás** |
| Attr1 | Típus1 | Leírás1 |
| Attr2 | Típus2 | Leírás2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Név** | **Típus** | **Leírás** |
| Attr1 | Típus1 | Leírás1 |
| Attr2 | Típus2 | Leírás2 |

## Szerep-funkció mátrix:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Regisztráció | Bejelentkezés | Kijelentkezés | Hirdetés módosítás | Hirdetés megtekintése | Üzenet menedzselése | Versenyek szervezése | Kérdések módosítása | IQ teszt kitöltése | Tematikus tesztek kitöltése | Verseny részvétel | Párbajozás | Rangsor megtekintése | Fórum használata | Játékosszoba használata |
| Admin | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| Játékos | x | x | x |  | x |  |  |  | x | x | x | x | x | x | x |

## Egyéb:

Bármely más módszer alkalmazható. Az itt feltüntetett tervek pluszpontként számítanak a végső pontszámban.