Adatbázis alapú rendszerek

2020-2021/2

IB152L

**Infoglaló**

**Készítette:**

Süli Tamara

Szász Attila

Löffler Levente

## Munka felosztása

Süli Tamara:

Szász Attila:

Löffler Levente:

## 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:

Relációsémák megadása.

## A relációsémák normalizálása:

Normalizálás „táblázatos” formában.

## Táblák leírása:

Minden tábláról: Táblázatos megadása + leírása.

Pl.:

Tábla1: *Tábla1 tartalmának leírása.*

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

## Szerep-funkció mátrix vagy Egyed-esemény mátrix vagy Funkció megadása

## Szerep-funkció mátrix:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 | Funkció1 |
| Szerep1 | x | ... |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Szerep2 | ... | ... |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Szerep3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ... | ... |
| Szerep4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ... | x |

## Egyed-esemény mátrix:

Táblázat L: Létrehozás , M: Módosítás, O: Olvasás, T: Törlés

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Események** | **Esemény1** | **...** | **...** | **...** | **...** | **...** | **...** | **EseményN** |
| **Egyedek** |
| **Egyed1** | [L,M,O,T] | ... |  |  |  |  |  |  |
| ... | ... | ... |  |  |  |  |  |  |
| ... |  |  |  |  |  |  | ... | ... |
| **EgyedN** |  |  |  |  |  |  | ... | [L,M,O,T] |

## Funkció megadása

Űrlap segítségével.

## Egyéb:

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