**2. InsureCo**

Ví dụ, bảng CUSTOMER trong Hình 2.1 có thể chứa một doanh số số của đại lý cũng có trong bảng AGENT.Liên kết chung giữa bảng CUSTOMER và AGENT cho phép bạn đối sánh khách hàng đến đại lý bán hàng của họ, mặc dù dữ liệu khách hàng được lưu trữ trong một bảng và dữ liệu đại diện bán hàng được lưu trữ trong một bảng khác. Ví dụ, bạn có thể dễ dàng xác định rằng đại lý của Dunne cho khách hàng là Alex Alby vì đối với khách hàng Dunne,

AGENT\_CODE của bảng CUSTOMER là 501, khớp với bảng AGENT

AGENT\_CODE cho Alex Alby.

Table

Description automatically generated

* CUSTOMER đại diện cho phía "nhiều" bởi vì một AGENT có thể có nhiều CUSTOMER. AGENT đại diện cho bên "1" bởi vì mỗi CUSTOMER chỉ có một AGENT.

Diagram

Description automatically generated

Table

Description automatically generated

Lưu ý các đặc điểm sau của Hình 3.3.

• Khóa chính của bảng CUSTOMER là CUS\_CODE. Cột khóa chính CUSTOMER không cho phép giá trị null và tất cả các mục nhập là duy nhất. Tương tự, khóa chính của bảng AGENT là AGENT\_CODE và cột khóa chính này không cho phép giá trị null.

• Bảng CUSTOMER chứa khóa ngoại, AGENT\_CODE,liên kết các mục nhập trong bảng CUSTOMER với bảng AGENT. Hàng CUS\_CODE được xác định bởi (khóa chính) số 10013 chứa mục nhập rỗng trong AGENT\_ CODE vì Paul F. Olowski chưa có đại diện bán hàng giao cho anh ta. Tất cả các mục nhập AGENT\_CODE còn lại trong bảng CUSTOMER khớp với các mục nhập AGENT\_CODE trong bảng AGENT. Để tránh null, một số nhà thiết kế sử dụng mã đặc biệt, được gọi là cờ, để chỉ ra sự vắng mặt của một số giá trị. Sử dụng Hình 3.3 làm ví dụ, mã –99 có thể được sử dụng làm mục nhập AGENT\_CODE trong hàng thứ tư của bảng CUSTOMER để chỉ ra rằng khách hàng Paul Olowski chưa có đại lý được chỉ định cho anh ta. Nếu một lá cờ như vậy được sử dụng, bảng AGENT phải chứa một hàng giả có giá trị AGENT\_CODE là −99.

Do đó, bản ghi đầu tiên của bảng AGENT có thể chứa các giá trị được hiển thị trong Bảng 3.5.

Graphical user interface, website

Description automatically generated