Graphical user interface

Description automatically generated with medium confidence

1. Viết công thức đại số quan hệ để áp dụng toán tử quan hệ UNION cho các bảng trong hình Q3.13.

Câu hỏi không chỉ rõ thứ tự sử dụng bảng trong thao tác, do đó, cả hai điều sau đều đúng.

BOOTH ⋃ MACHINE

MACHINE ⋃ BOOTH

BOOTH ⋃ MACHINE

MACHINE ⋃ BOOTH

BOOTH ⋃ MACHINE

MACHINE ⋃ BOOTH

BOOTH ⋃ MACHINE

MACHINE ⋃ BOOTH

Bạn có thể sử dụng điều này như một cơ hội để nhấn mạnh rằng thứ tự của các bảng trong lệnh UNION không thay đổi nội dung của dữ liệu được trả về.

1. Tạo bảng kết quả từ việc áp dụng toán tử quan hệ UNION cho các bảng được hiển thị trong Hình Q3.13

Table

Description automatically generated

Lưu ý rằng khi các tên thuộc tính khác nhau, kết quả sẽ lấy các tên thuộc tính từ mối tương quan đầu tiên. Trong trường hợp này, giải pháp giả định hoạt động là BOOTH UNION MACHINE. Nếu hoạt động là MACHINE UNION BOOTH thì các tên thuộc tính từ bảng MACHINE sẽ xuất hiện dưới dạng tên thuộc tính trong kết quả. Ngoài ra, hãy lưu ý rằng "Chips" từ cả hai bảng xuất hiện trong kết quả, nhưng "Nước tăng lực" từ cả hai thì không. Toán tử UNION sẽ chọn lọc các hàng trùng lặp từ kết quả; tuy nhiên, toàn bộ hàng phải khớp để hai hàng được coi là trùng lặp. Trong trường hợp "Chips", tên sản phẩm giống nhau nhưng giá khác nhau. Trong trường hợp "Nước tăng lực", cả tên sản phẩm và giá đều khớp nhau, do đó, hàng Nước tăng lực thứ hai đã bị loại khỏi kết quả.

1. Viết công thức đại số quan hệ để áp dụng toán tử quan hệ INTERSECT cho biểu thức không bảng trong Hình Q3.13.

Câu hỏi không chỉ rõ thứ tự sử dụng bảng trong thao tác, do đó, cả hai điều sau đều đúng.

BOOTH ⋂ MACHINE

MACHINE ⋂ BOOTH

1. Tạo bảng là kết quả từ việc áp dụng toán tử quan hệ INTERSECT cho biểu tượng không bảng trong Hình Q3.13

Text

Description automatically generated with low confidence

Lưu ý rằng khi các tên thuộc tính khác nhau, kết quả sẽ lấy các tên thuộc tính từ mối tương quan đầu tiên. Trong trường hợp này, giải pháp giả định hoạt động là BOOTH INTERSECT MACHINE. Nếu thao tác này là MACHINE INTERSECT BOOTH thì các tên thuộc tính từ bảng MACHINE sẽ xuất hiện dưới dạng tên thuộc tính trong kết quả.

1. Sử dụng các bảng trong Hình Q3.13, tạo bảng kết quả từ MACHINE DIFFERENCEBOOTH

Table

Description automatically generated

Lưu ý rằng thứ tự mà các quan hệ được chỉ định có ý nghĩa quan trọng trong kết quả trả về. Toán tử DIFFERENCE trả về các hàng từ quan hệ đầu tiên không bị trùng lặp trong quan hệ thứ hai. Cũng giống như với toán tử INTERSECT, toàn bộ hàng phải khớp với một hàng hiện có để được coi là một bản sao.