

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FERRARA
INGEGNERIA INFORMATICA E DELL'AUTOMAZIONE
BASI DI DATI

Realizzazione Database per Social Network

Azzolini Damiano - Bertagnon Alessandro



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI FERRARA
- EX LABORE FRUCTUS -

INDICE

1	Minimondo	1
1.1	Descrizione	1
1.2	Entità	1
1.2.1	Utente	1
1.2.2	Amicizia	2
1.2.3	Post	2
1.2.4	Commento	3
1.2.5	Media	3
1.2.6	Reazione	3
1.2.7	Notifica	4
1.2.8	Gruppo	4
1.2.9	Schema ER Completo	4
1.3	Relazioni	4
2	Modello ER	6
3	Codice SQL	7

ELENCO DELLE FIGURE

1.1	Un utente riceve N notifiche ma una determinata notifica è ricevuta da un solo utente	4
1.2	Un utente riceve N richieste di amicizia ma una determinata richiesta è ricevuta da un solo utente	5
1.3	Un utente accetta N richieste di amicizia ma una determinata richiesta è accettata da un solo utente	5

CAPITOLO 1

MINIMONDO

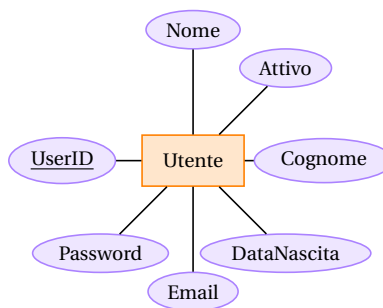
1.1 DESCRIZIONE

Il progetto di basa sullo sviluppo di un *social network*. Ciascun utente si può iscrivere al social network fornendo Nome, Cognome, e-mail e password e data di nascita. Al seguito dell'iscrizione, un utente può chiedere l'"amicizia" ad un altro utente, pubblicare un post, che può anche contenere media, che può essere commentato da altri utenti (solamente quelli tra gli amici dell'utente creatore del post). E possibile inoltre inserire, oltre a commenti, delle reazioni ai post. La scrittura di un commento o l'applicazione di una reazione ad un post viene segnalata con una notifica all'utente creatore del post, così come la richiesta di amicizia. Ciascuna entità utente, post, commento è caratterizzata da un campo attivo (flag booleano) che indica se, rispettivamente, l'utente si è cancellato dal social network (in questo caso attivo sarà fissato a 0), il post è stato cancellato o il commento è stato rimosso. I post che vengono cancellati dal social network rimangono comunque salvati nel database ma non visualizzati nella home.

1.2 ENTITÀ

Di seguito vengono analizzate tutte le entità presenti nel database:

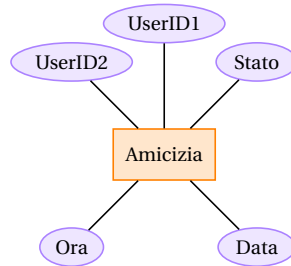
1.2.1 UTENTE



- *Nome*: nome dell'utente.
- *Cognome*: cognome dell'utente.
- *UserID*: identificativo numerico dell'utente e chiave primaria.
- *Password*: password dell'account.

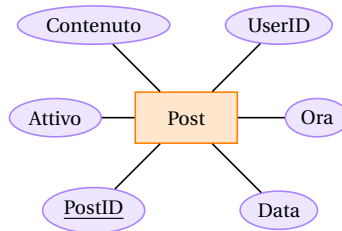
- *Email*: email dell'utente. Nel database non possono esistere due utenti diversi con la stessa mail.
- *DataNascita*: data di nascita dell'utente.
- *Attivo*: flag booleano, solitamente fissato a 0, 1 se l'utente si è cancellato dal social.

1.2.2 AMICIZIA



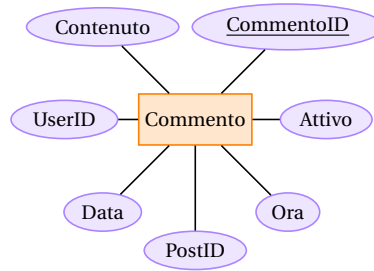
- *UserID1*: rappresenta l'identificativo dell'utente che richiede l'amicizia, chiave esterna.
- *UserID2*: rappresenta l'identificativo dell'utente che riceve la richiesta di amicizia, chiave esterna.
- *Data*: data della richiesta dell'amicizia.
- *Ora*: ora della richiesta dell'amicizia.
- *Stato*: variabile intera che rappresenta se l'amicizia è stata richiesta, accettata, in sospeso o rifiutata.

1.2.3 POST



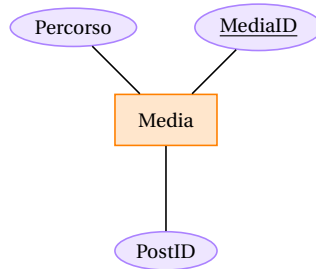
- *PostID1*: rappresenta l'identificativo del post, funge da chiave primaria.
- *Contenuto*: campo di testo che rappresenta il contenuto del post.
- *Data*: data di pubblicazione del post.
- *Ora*: ora di pubblicazione del post.
- *UserID*: chiave esterna, identificativo dell'utente autore del post.
- *Attivo*: flag booleano che indica se il post è attivo (1) o cancellato (0).

1.2.4 COMMENTO



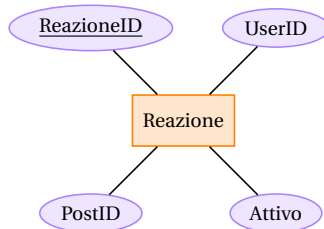
- *CommentoID*: identificativo numerico del commento e chiave primaria.
- *Contenuto*: contenuto del commento.
- *UserID*: identificativo dell'utente autore del commento, chiave esterna.
- *Data*: data del commento.
- *Ora*: ora del commento.
- *PostID*: identificativo numerico del post commentato, chiave esterna.
- *Attivo*: flag booleano che indica se il commento è attivo (1) o cancellato (0).

1.2.5 MEDIA



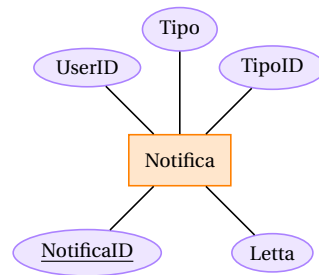
- *MediaID*: identificativo del media (foto, video, ...), chiave primaria.
- *Percorso*: link al media.
- *PostID*: identificativo del post nel quale il media viene inserito.

1.2.6 REAZIONE



- *ReazioneID*: identificativo numerico della reazione.
- *UserID*: identificativo dell'utente che mette la reazione.
- *PostID*: identificativo del post sul quale viene messa una reazione.
- *Attivo*: flag booleano che indica se la reazione è attiva (1) o è stata cancellata (0).

1.2.7 NOTIFICA



- *NotificaID*: identificativo numerico della notifica.
- *Tipo*:
- *TipoID*:
- *UserID*:
- *Letta*:

1.2.8 GRUPPO

Entità da aggiungere

1.2.9 SCHEMA ER COMPLETO

Da inserire in una pagina nuova

1.3 RELAZIONI

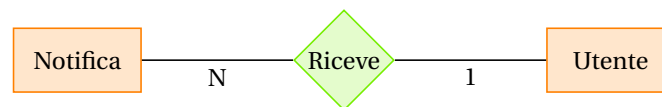


Figura 1.1: Un utente riceve N notifiche ma una determinata notifica è ricevuta da un solo utente

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

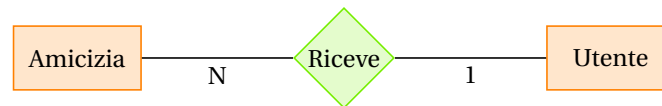


Figura 1.2: Un utente riceve N richieste di amicizia ma una determinata richiesta è ricevuta da un solo utente

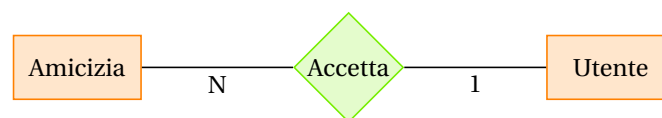


Figura 1.3: Un utente accetta N richieste di amicizia ma una determinata richiesta è accettata da un solo utente

CAPITOLO 2

MODELLO ER

CAPITOLO 3

CODICE SQL

BIBLIOGRAFIA

- [1] Marius Leibold, Gilbert J. B. Probst, Michael Gibbert, *Strategic Management in the Knowledge Economy: New Approaches and Business Applications*, John Wiley & Sons, 2007.
- [2] Tetra Pak launches FSC cartons in China, <http://beta.nepcon.org/newsroom/tetra-pak-launches-fsc-cartons-china>, 10 Giugno 2010.
- [3] Circular Economy, Sustainable Materials Management, and the Importance of KPIs: <https://sustainablepackaging.org/circular-economy-sustainable-materials-management-importance-kpis/>, 17 Maggio 2017.