Le modèle des entités

Représentation des données

- Le modèle des entités est utilisé pour représenter les données au niveau conceptuel d'un système d'information.
- Ces entités son traduites en tables au niveau logique, dans le cas d'une implémentation sur un SGBDR.
- Dans le modèle des entités, on retrouve:
 - des **entités** et
 - des associations

Qu'est-ce qu'une entité?

- En gros, **une entité** c'est un objet (un cinéma, un artiste, un livre, une personne, etc.).
- Une **classe d'entités** est un regroupement d'entités de même nature.
- Chaque entité possède des **propriétés** (ou des **attributs**).
- Si on compare avec le modèle relationnel, une classe d'entités c'est une table, une entité c'est un enregistrement et une propriété c'est un champ.

Qu'est-ce qu'une association?

- Une association est un lien entre deux entités. Voici quelques exemples:
 - Un écrivain écrit un livre
 - Une personne loue un appartement
 - Un acteur joue dans un film
 - Un réalisateur réalise un film
 - Un film passe dans un cinéma

• ...

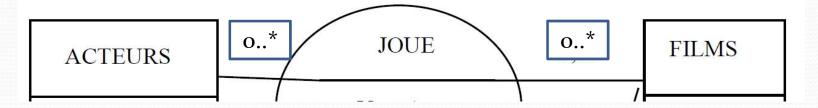
La cardinalité des entités

• La cardinalité d'une entité détermine le nombre de fois qu'une entité A est associée à une entité B.

Possibilités de cardinalités

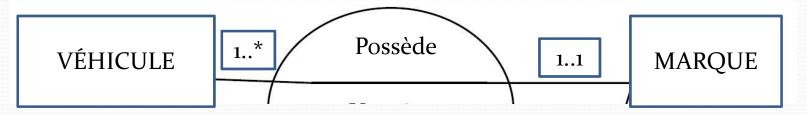
- Dans la notation *UML*, il existe quatre possibilités de cardinalité.
 - o..1: Peut être impliqué dans l'association 1 seule fois
 - 1..1: Doit être impliqué dans l'association 1 seule fois
 - o..*: Peut être impliqué dans l'association 1 ou plusieurs fois
 - 1..*: Doit être impliqué dans l'association 1 ou plusieurs fois

Exemple 1



- Du côté du film : o..*
 - Un acteur peut jouer dans au moins 1 film (il est possible qu'un acteur ne joue dans aucun film)
- Du côté de l'acteur : o..*
 - Dans un film, il peut y avoir au moins 1 acteur (il est possible qu'un film n'ait pas d'acteur)

Exemple 2



- Du côté de la marque: 1..1
 - Un véhicule doit posséder une et une seule marque
- Du côté du véhicule : 1..*
 - Pour une marque donnée, il doit y avoir au moins 1 véhicule qui a cette marque