



Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης
Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών

Βάσεις Δεδομένων

9^ο Εξάμηνο

Γιώργος Κούκας 9486
Στεφανίδης Ιωάννης 9587
Σφυράκης Εμμανουήλ 9507

17 Δεκεμβρίου 2021

Περιεχόμενα

1	Εισαγωγή	3
1.1	Σκοπός Εφαρμογής	3
1.2	Περιγραφή Εφαρμογής	3
1.3	Απαιτήσεις Εφαρμογής σε Δεδομένα	3
2	Κατηγορίες Χρηστών και Απαιτήσεις τους	3
2.1	Διαχειριστής	3
2.2	Συντονιστής	4
2.3	Καταναλωτής	4
3	Μοντέλο Οντοτήτων/Συσχετίσεων	4
3.1	Γενική Περιγραφή	4
3.2	Καθορισμός Οντοτήτων	5
3.3	Καθορισμός Συσχετίσεων	7
3.4	Διάγραμμα Οντοτήτων/Συσχετίσεων	11
4	Σχεσιακό Μοντέλο	12
4.1	Πεδία Ορισμού	12
4.2	Σχέσεις	12
4.3	Σχεσιακό Σχήμα	15
4.4	Όψεις	16
5	Παραδείγματα	16

Κατάλογος σχημάτων

3.1	Διάγραμμα Οντοτήτων/Συσχετίσεων	11
4.1	Σχεσιακό Σχήμα	15

Κατάλογος πινάκων

1	Οντότητα Character	5
2	Οντότητα house	5
3	Οντότητα non_human	5
4	Οντότητα notable_events	5
5	Οντότητα religion	6
6	Οντότητα beast	6
7	Οντότητα plant	6
8	Οντότητα location	6
9	Συσχέτιση character_belongs_to_house	7
10	Συσχέτιση Friends	7
11	Συσχέτιση Relatives	8
12	Συσχέτιση house_leadership_character	8
13	Συσχέτιση Notable_event_happened_in_location	8
14	Συσχέτιση House_is_at_location	9
15	Συσχέτιση character_owns_non_human	9
16	Συσχέτιση character_has_religion	10
17	Συσχέτιση character_participates_in_notable_events	10
18	Συσχέτιση Non_human_is_a_beast/plant	11
19	Πεδία ορισμού της βάσης got-db	12
20	Πίνακας σχέσης character	12
21	Πίνακας σχέσης house	13
22	Πίνακας σχέσης non human	13
23	Πίνακας σχέσης notable events	13
24	Πίνακας σχέσης religion	14
25	Πίνακας σχέσης location	14

1 Εισαγωγή

1.1 Σκοπός Εφαρμογής

Σκοπός της GoT-DB είναι η δημιουργία μίας βάσης δεδομένων που θα περιέχει όλες τις πληροφορίες σε επίπεδο λεπτομέρειας σχετικά με τον κόσμο του Game of Thrones. Στόχος είναι η εύκολη αναζήτηση αλλά και ποικιλία στον τρόπο που θα μπορούν οι οπαδοί της σειράς αλλά και των βιβλίων να φιλτράρουν τα δεδομένα ώστε να βλέπουν ακριβώς αυτό που τους ενδιαφέρει.

1.2 Περιγραφή Εφαρμογής

Στην GoT-DB τα δεδομένα που θα αποθηκεύονται είναι χαρακτήρες, περιοχές, θρησκείες και πολλά άλλα καθώς ιδανικά θα θέλαμε να έχουμε στην βάση μας οτιδήποτε μπορεί να θελήσει ένας χρήστης να αναζητήσει για την αγαπημένη του σειρά. Οι χρήστες θα έχουν την δυνατότητα μετά από εγγραφή να κάνουν πρόταση για προσθήκη νέας πληροφορίας.

1.3 Απαιτήσεις Εφαρμογής σε Δεδομένα

Ακριβείς εκτίμηση για το μέγεθος της βάσης δεν μπορεί να γίνει παρόλο που η σειρά έχει ολοκληρωθεί, κι αυτό επειδή οι οπαδοί της ανακαλύπτουν νέες λεπτομέρειες ακόμα κι σήμερα. Έχουμε όμως κάποια δεδομένα όπως:

- 73 αριθμός των επεισοδίων
- 389 αριθμός χαρακτήρων που περιλαμβάνει και ανώνυμους χαρακτήρες (που όμως έπαιξαν κάποιον ρόλο στην πλοκή)
- 120 αριθμός τοποθεσιών που είτε διαδραματίστηκε κάποια σκηνή είτε απλά έγινε αναφορά από κάποιον χαρακτήρα

2 Κατηγορίες Χρηστών και Απαιτήσεις τους

2.1 Διαχειριστής

Έχει ως ευθύνη την πλήρη διαχείριση της βάσης δεδομένων. Τα δικαιώματά του περιλαμβάνουν:

- Πρόσβαση σε όλο το πλήθος των δεδομένων της βάσης.
- Δημιουργία νέων συντονιστών
- Οτιδήποτε μπορεί να κάνει ένας Συντονιστής

2.2 Συντονιστής

Υπεύθυνος για περιορισμένο κομμάτι στην εφαρμογή (πχ. υπεύθυνος για τον οίκο Lanister). Τα δικαιώματά του περιλαμβάνουν:

- Καταχώρηση/Ενημέρωση/Διαγραφή εγγραφής στην/από την βάση δεδομένων, μόνο για το κομμάτι που είναι υπεύθυνος.
- Απαγόρευση πρόσβασης σε χρήστες
- Αποδοχή πρότασης για προσθήκη νέας πληροφορίας από

2.3 Καταναλωτής

Ο “καταναλωτής” (απλός χρήστης της εφαρμογής) της εφαρμογής. Τα δικαιώματά του περιλαμβάνουν:

- Προβολή δεδομένων της βάσης
- Αίτημα προσθήκης νέας πληροφορίας

3 Μοντέλο Οντοτήτων/Συσχετίσεων

3.1 Γενική Περιγραφή

1. Οι οντότητες είναι ο **Χαρακτήρας** (character), ο **οίκος** (house), τα μη ανθρώπινα **έμβια όντα** (non human) τα οποία είναι είτε ζώα πλάσματα (beast) είτε φυτοειδή (plants), η **θρησκεία** (religion), και τα **σημαντικά γεγονότα** στην μυθοπλασία του Game Of Thrones (notable events) .
2. Για κάθε χαρακτήρα έχουμε πολλές συνδέσεις υποχρεωτικές και μη. Ο χαρακτήρας είναι πιθανό να ανήκει σε έναν οίκο αλλά ένας οίκος είναι υποχρεωτικό να αποτελείται από αυτούς.
3. Επίσης μπορεί να έχει ένα μη ανθρωποειδές ων στην κατοχή του ή να πιστεύει σε μια θρησκεία.
4. Δεν είναι υποχρεωτικό να έχει συμμετάσχει σε ένα σημαντικό γεγονός αν και αυτό είναι το πιο πιθανό γιατί κάποια από αυτά θα μπορείς να συνέβησαν μόνο με δράκους (beast).

3.2 Καθορισμός Οντοτήτων

Οντότητα: Character	
Περιγραφή	Οντότητα που αποθηκεύονται οι χαρακτήρες
Ιδιότητες	Ισχυρή Οντότητα
Γνωρίσματα	character_id, name, date_of_birth, date_of_death, culture, titles

Πίνακας 1: Οντότητα Character

Οντότητα: house	
Περιγραφή	Οντότητα που αποθηκεύονται οι οίκοι
Ιδιότητες	Ισχυρή Οντότητα
Γνωρίσματα	house_name, slogan, location

Πίνακας 2: Οντότητα house

Οντότητα: non_human	
Περιγραφή	Οντότητα που αποθηκεύονται τα μη ανθρώπινα έμβια πλάσματα
Ιδιότητες	Ισχυρή Οντότητα, Υποκλάσεις: Beast, Plants
Γνωρίσματα	name, species, ID

Πίνακας 3: Οντότητα non_human

Οντότητα: notable_events	
Περιγραφή	Οντότητα που αποθηκεύονται τα σημαντικά γεγονότα
Ιδιότητες	Ισχυρή Οντότητα
Γνωρίσματα	nickname, date, locations, type_of_event, outcome

Πίνακας 4: Οντότητα notable_events

Οντότητα: religion	
Περιγραφή	Οντότητα που αποθηκεύονται οι θρησκείες
Ιδιότητες	Ισχυρή Οντότητα
Γνωρίσματα	name

Πίνακας 5: Οντότητα religion

Οντότητα: beast	
Περιγραφή	Οντότητα που αποθηκεύονται τα ζώδη πλάσματα
Ιδιότητες	Ασθενής οντότητα του non_human
Γνωρίσματα	domestic

Πίνακας 6: Οντότητα beast

Οντότητα: plant	
Περιγραφή	Οντότητα που αποθηκεύονται τα φυτά
Ιδιότητες	Ασθενής οντότητα του non_human
Γνωρίσματα	

Πίνακας 7: Οντότητα plant

Οντότητα: location	
Περιγραφή	Οντότητα που αποθηκεύονται οι τοποθεσίες
Ιδιότητες	Ισχυρή Οντότητα
Γνωρίσματα	name, x, y

Πίνακας 8: Οντότητα location

3.3 Καθορισμός Συσχετίσεων

Οντότητα: character_belongs_to_house	
Περιγραφή	Κάθε χαρακτήρας μπορεί να έχει έναν οίκο τον οποίο υπηρετεί.
Ιδιότητες	belongs-to: διαδική
Λόγος πληθικότητας	N:1
Συμμετοχή	Μερική Συμμετοχή του Character Ολική συμμετοχή του House
Γνωρίσματα	rank

Πίνακας 9: Συσχέτιση character_belongs_to_house

Οντότητα: Friends	
Περιγραφή	Κάθε χαρακτήρας μπορεί να έχει έναν φίλο ο οποίος είναι πάλι character
Ιδιότητες	Αναδρομική-recursive
Λόγος πληθικότητας	N:M
Συμμετοχή	Ολική συμμετοχή του character
Γνωρίσματα	

Πίνακας 10: Συσχέτιση Friends

Οντότητα: Relatives	
Περιγραφή	Κάθε χαρακτήρας μπορεί να έχει έναν συγγενή ο οποίος είναι πάλι character
Ιδιότητες	Αναδρομική-recursive
Λόγος πληθικότητας	N:M
Συμμετοχή	Ολική συμμετοχή του character
Γνωρίσματα	

Πίνακας 11: Συσχέτιση Relatives

Οντότητα: house_leadership_character	
Περιγραφή	Κάθε οίκος πρέπει να έχει κάποια ηγεσία
Ιδιότητες	leadership: δυαδική
Λόγος πληθικότητας	1:N
Συμμετοχή	Ολική συμμετοχή του house Μερική συμμετοχή του character
Γνωρίσματα	

Πίνακας 12: Συσχέτιση house_leadership_character

Οντότητα: Notable_event_happened_in_location	
Περιγραφή	Κάθε σημαντικό γεγονός πρέπει να έχει συμβεί σε μία τοποθεσία
Ιδιότητες	happened_in: δυαδική
Λόγος πληθικότητας	N:1
Συμμετοχή	Μερική συμμετοχή του location Ολική συμμετοχή του notable_events
Γνωρίσματα	

Πίνακας 13: Συσχέτιση Notable_event_happened_in_location

Οντότητα: House_is_at_location	
Περιγραφή	Κάθε οίκος πρέπει να είναι σε κάποια τοποθεσία
Ιδιότητες	is_at: δυαδική
Λόγος πληθικότητας	1:1
Συμμετοχή	Μερική συμμετοχή του location Ολική συμμετοχή του House
Γνωρίσματα	

Πίνακας 14: Συσχέτιση House_is_at_location

Οντότητα: character_owns_non_human	
Περιγραφή	Κάθε χαρακτήρας μπορεί να έχει έμβια πλάσματα στην κατοχή του.
Ιδιότητες	owns_a: δυαδική
Λόγος πληθικότητας	N:M
Συμμετοχή	Μερική Συμμετοχή του Character Μερική Συμμετοχή του Non human
Γνωρίσματα	

Πίνακας 15: Συσχέτιση character_owns_non_human

Οντότητα: character_has_religion	
Περιγραφή	Κάθε χαρακτήρας μπορεί να έχει μία ή και παραπάνω θρησκείες.
Ιδιότητες	owns_a: δυαδική
Λόγος πληθικότητας	N:M
Συμμετοχή	Μερική Συμμετοχή του Character Μερική Συμμετοχή του Non human
Γνωρίσματα	

Πίνακας 16: Συσχέτιση character_has_religion

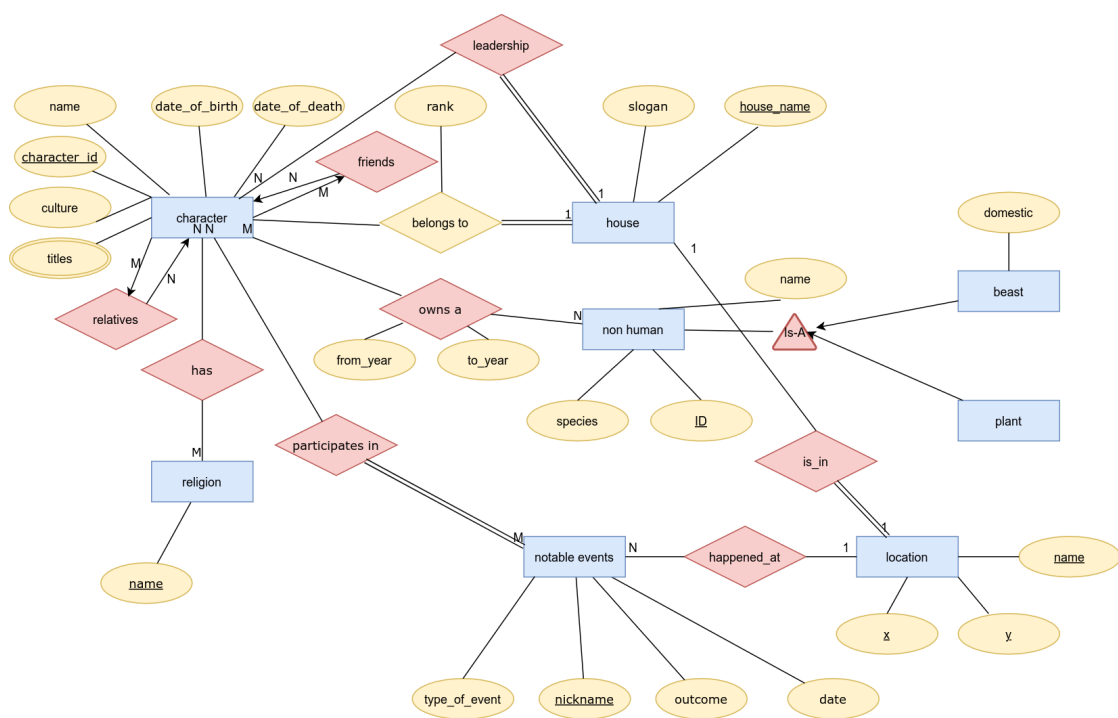
Οντότητα: character_participates_in_notable_events	
Περιγραφή	Κάθε χαρακτήρας μπορεί να συμμετεχει σε ένα σημαντικό γεγονός.
Ιδιότητες	participates_in: δυαδική
Λόγος πληθικότητας	N:M
Συμμετοχή	Μερική Συμμετοχή του Character Ολική Συμμετοχή του notable events
Γνωρίσματα	

Πίνακας 17: Συσχέτιση character_participates_in_notable_events

Οντότητα: Non_human_is_a_beast/plant	
Περιγραφή	Κάθε non human μπορεί να είναι είτε ζώδες πλάσμα είτε φυτό.
Ιδιότητες	is_a: προσδιορίζουσα
Λόγος πληθικότητας	1:1
Συμμετοχή	Ολική συμμετοχή του Non_human Ολική Συμμετοχή του beast/plant
Γνωρίσματα	

Πίνακας 18: Συσχέτιση Non_human_is_a_beast/plant

3.4 Διάγραμμα Οντοτήτων/Συσχετίσεων



Σχήμα 3.1: Διάγραμμα Οντοτήτων/Συσχετίσεων

4 Σχεσιακό Μοντέλο

4.1 Πεδία Ορισμού

Πεδίο ορισμού	Τύπος
ταυτότητα	INT(4)
ημερομηνία	DATE()
όνομα	VARCHAR(25)
αλφαριθμητικό	VARCHAR(25)
προσδιορισμός	ENUM()
συντεταγμένες	REAL()

Πίνακας 19: Πεδία ορισμού της βάσης got-db

4.2 Σχέσεις

Όνομα Σχέσης: character	
Γνωρίσματα	
Όνομα	Τύπος
character_id	ταυτότητα
name	όνομα
alias	προσδιορισμός
date_of_birth	ημερομηνία
date_of_death	ημερομηνία
titles	αλφαριθμητικό

Πίνακας 20: Πίνακας σχέσης character

Όνομα Σχέσης: house	
Γνωρίσματα	
Όνομα	Τύπος
slogan	αλφαριθμητικό
house_name	όνομα

Πίνακας 21: Πίνακας σχέσης house

Όνομα Σχέσης: non human	
Γνωρίσματα	
Όνομα	Τύπος
ID	ταυτότητα
name	όνομα
species	αλφαριθμητικό

Πίνακας 22: Πίνακας σχέσης non human

Όνομα Σχέσης: notable events	
Γνωρίσματα	
Όνομα	Τύπος
date	ημερομηνία
nickname	όνομα
Type_of_event	προσδιορισμός
outcome	προσδιορισμός

Πίνακας 23: Πίνακας σχέσης notable events

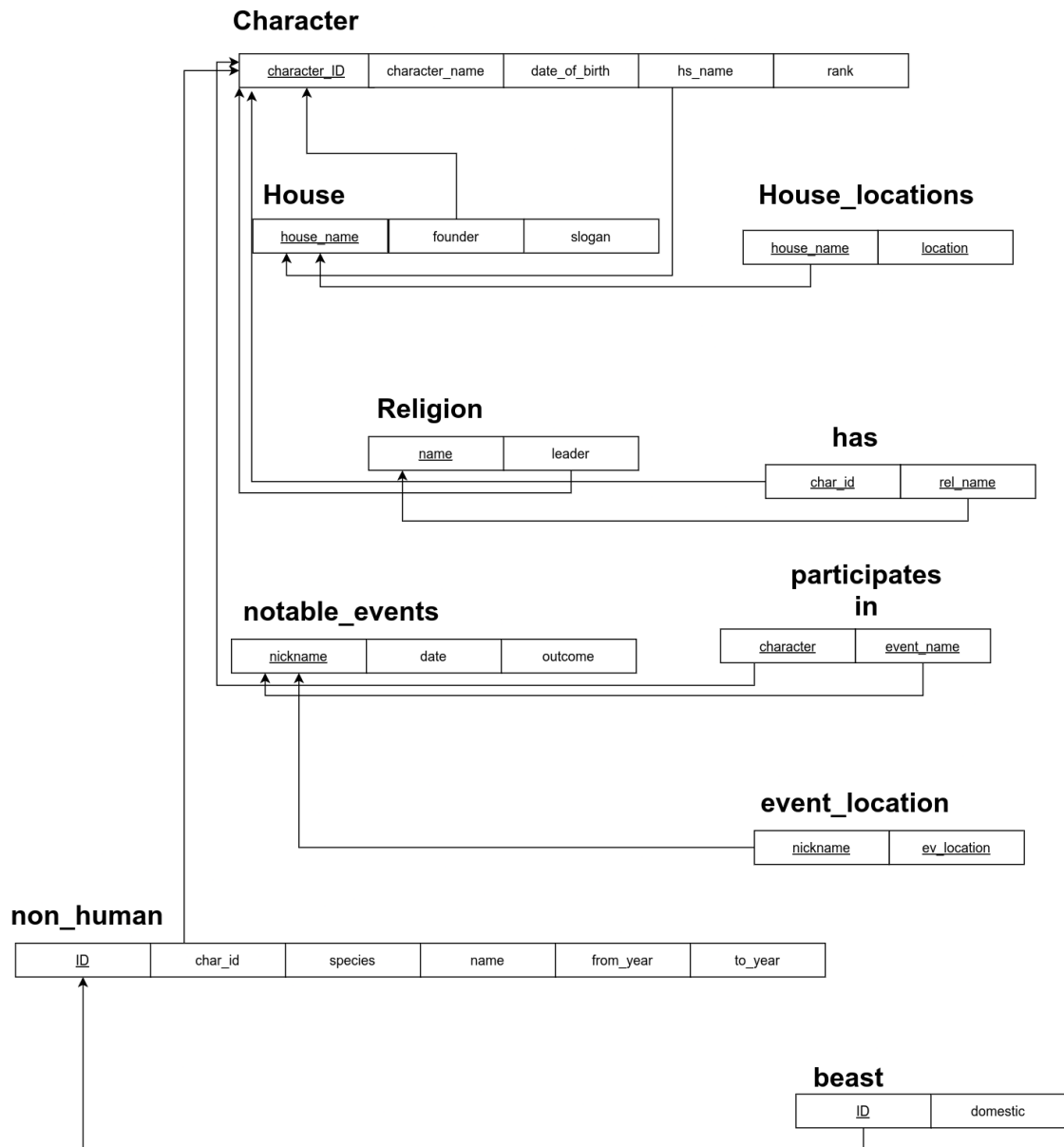
Όνομα Σχέσης: religion	
Γνωρίσματα	
Όνομα	Τύπος
name	όνομα

Πίνακας 24: Πίνακας σχέσης religion

Όνομα Σχέσης: location	
Γνωρίσματα	
Όνομα	Τύπος
x	συντεταγμένες
y	συντεταγμένες
name	όνομα

Πίνακας 25: Πίνακας σχέσης location

4.3 Σχεσιακό Σχήμα



Σχήμα 4.1: Σχεσιακό Σχήμα

4.4 Όψεις

Όψη που περιέχει όλους τους ηγέτες Θρησκειών.

$$\rho_{\text{LEADERS}}(\pi_{\text{name,name}}(\pi_{\text{leader_id,name}}(\text{religion}) \bowtie \pi_{\text{id,name}}(\text{character}))) \quad (1)$$

5 Παραδείγματα