

# **SI3PSI – TIM GANG OF FOUR**

## **SPECIFIKACIJA BAZE PODATAKA ZA PROJEKAT ZLATNI GOL**

**Verzija V 1.0**  
**Datum: 19. april 2022.**

**Istorija revizija**

<b>Revizija</b>	<b>Datum</b>	<b>Autori</b>	<b>Opis</b>
<b>Verzija V 1.0</b>	19.04.2022.	Jože Vodnik Srđan Kuzmanović	

## Sadržaj

<b>1. Uvod</b>	<b>4</b>
1.1 Namena	4
1.2 Ciljne grupe	4
1.3 Organizacija dokumenta	4
1.4 Rečnik pojmova i skraćenica	4
1.5 Otvorena pitanja	4
<b>2. Model podataka</b>	<b>5</b>
2.1 IE notacija	5
2.2 Šema relacione baze podataka	5
<b>3. Tabele</b>	<b>6</b>
3.1 USER	6
3.2 NEWS	6
3.3 COMMENT	6
3.4 PREDICTION	7
3.5 PRESENT	7
3.6 USER_IMAGE	7

# 1. Uvod

## 1.1 Namena

Baza podataka za projekat iz predmeta Principi softverskog inženjerstva predstavlja fleksibilan i pouzdan način čuvanja podataka i pristupa istim od strane veb servera radi generisanja veb strana.

Dokument sadrži model podataka odnosno, dijagram sa IE (*Information Engineering*) notacijom, šemu relacione baze podataka, kao i opis svih tabela u bazi podataka.

Ovaj dokument služi kao osnova za razvoj detaljne projektne specifikacije posmatranog podsistema, implementaciju i testiranje. Svi podaci koje je potrebno čuvati su dobijeni u fazi analize korisničkih zahteva.

## 1.2 Ciljne grupe

Dokument je namenjen vođi (tim lideru) projekta i članovima razvojnog tima.

Tim lideru ovaj dokument služi za planiranje razvojnih aktivnosti i specifikaciju imena tabela i imena polja u bazi, kako bi nezavisne celine, implementirane od strane različitih delova razvojnog tima, na kraju rada bile uspešno integrisane.

Razvojnog timu dokument služi kao osnova za dizajn i implementaciju.

## 1.3 Organizacija dokumenta

Ostatak dokumenta organizovan je u sledeća poglavlja:

1. **Model podataka** - model podataka u bazi i šema baze;
2. **Tabele** - spisak tabela;

## 1.4 Rečnik pojmova i skraćenica

- IE – *Information Engineering*, notacija za modelovanje podataka;

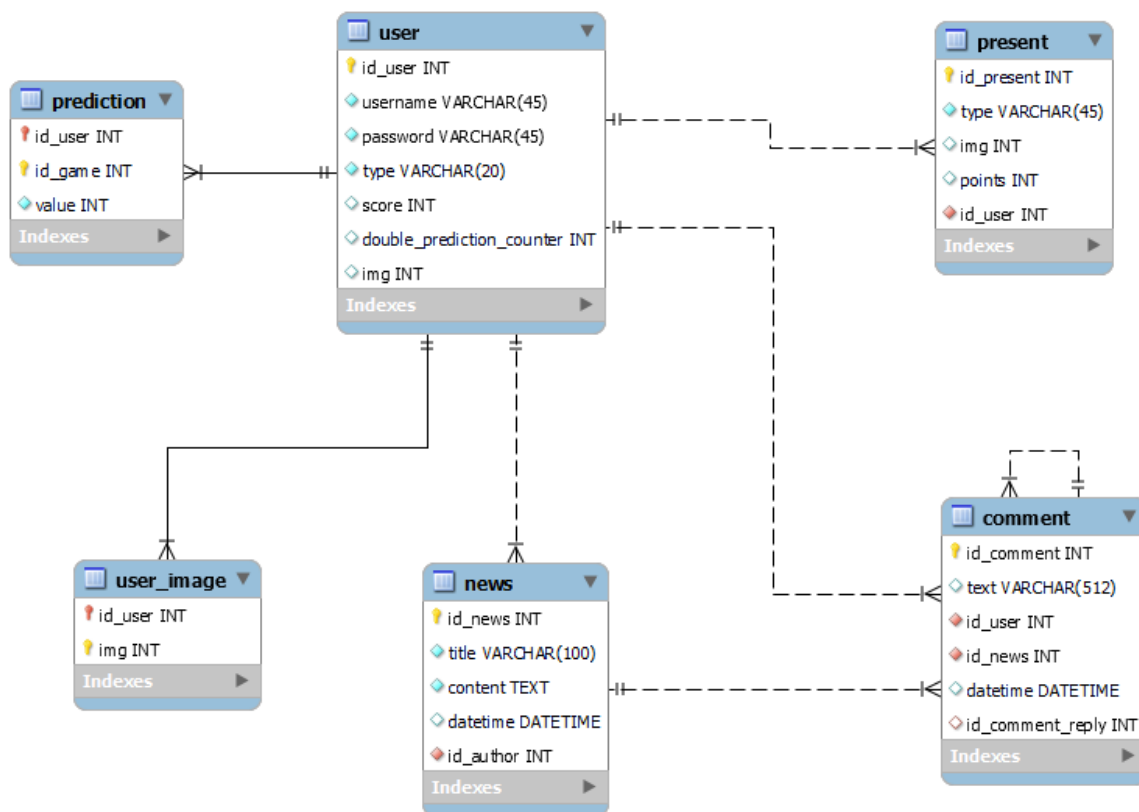
## 1.5 Otvorena pitanja

U ovoj sekciji navode se otvorena pitanja. Ona se numerišu i pozicioniraju u vremenu radi lakšeg referisanja. Kada se pitanje reši, potrebno je to uneti u odgovarajuću rubriku.

Broj	Datum	Problem	Rešenje

## 2. Model podataka

### 2.1 Dijagram IE notacije



### 2.2 Šema relacije baze podataka

USER (id\_user, username, password, type, score, double\_prediction\_counter, img)

NEWS (id\_news, title, content, datetime, id\_author)

COMMENT (id\_comment, text, datetime, id\_user, id\_news, id\_comment\_reply)

PREDICTION (id\_user, id\_game, value)

PRESENT (id\_present, type, img, points, id\_user)

USER\_IMG (id\_user, img)

### 3. Tabele

#### 3.1 USER

Sadrži podatke o administratorima, moderatorima i registrovanim korisnicima za koje se pamti broj poena ostvarenih predviđanjem, ako poseduje sliku i broj pomoćnih usluga duple predikcije.

Name	Datatype	Is PK	Is FK
id_user	uniqueid, NN, AI	Yes	No
username	varchar(45), NN	No	No
password	varchar(45), NN	No	No
type	varchar(20), NN	No	No
score	integer	No	No
double_prediction_counter	integer	No	No
img	integer	No	No

#### 3.2 NEWS

Sadrži podatke o vestima; naslov, sadržaj i vreme kada je korisnik napisao vest.

Name	Datatype	Is PK	Is FK
id_news	uniqueid, NN, AI	Yes	No
title	varchar(100), NN	No	No
content	TEXT, NN	No	No
datetime	DATETIME	No	No
id_author	integer, NN	No	Yes

#### 3.3 COMMENT

Sadrži podatke o komentarima; korisnika i vest na kojoj je ostavio komentar, vreme kada se to dogodilo i sadržinu, kao i da li je odgovorio na tuđ komentar.

Name	Datatype	Is PK	Is FK
id_comment	uniqueid, NN, AI	Yes	No
text	varchar(512)	No	No
datetime	DATETIME	No	No
id_user	uniqueid, NN	No	Yes
id_news	uniqueid, NN	No	Yes
id_comment_reply	uniqueid	No	Yes

### 3.4 PREDICTION

Sadrži podatke o predikcijama registrovanih korisnika. Jedan korisnik može imati jednu predikciju za određenu utakmicu, gde vrednost 0 označava predikciju pobeđe domaćina, 1 predikciju nerešenog rezultata, 2 predikciju pobeđe gosta, 3 duplu predikciju za pobeđu domaćina ili nerešen rezultat, 4 duplu predikciju za pobeđu gosta ili nerešen rezultat i 5 da se utakmica neće završiti nerešeno.

Name	Datatype	Is PK	Is FK
id_user	uniqueid, NN	Yes	Yes
id_game	integer, NN	Yes	No
value	integer, NN	No	No

### 3.5 PRESENT

Sadrži podatke o neotvorenim dnevnim poklonima za korisnika, koji mogu biti slika, pomoć duple predikcije i dodatan broj poena.

Name	Datatype	Is PK	Is FK
id_present	uniqueid, NN, AI	Yes	No
type	varchar(45), NN	No	No
img	integer	No	No
points	integer	No	No
id_user	uniqueid, NN	No	Yes

### 3.6 USER\_IMG

Sadrži podatke o slikama koje je korisnik dobio otvaranjem dnevnih poklona.

Name	Datatype	Is PK	Is FK
id_user	uniqueid, NN	Yes	Yes
img	integer, NN	Yes	No