## データベース 第二回

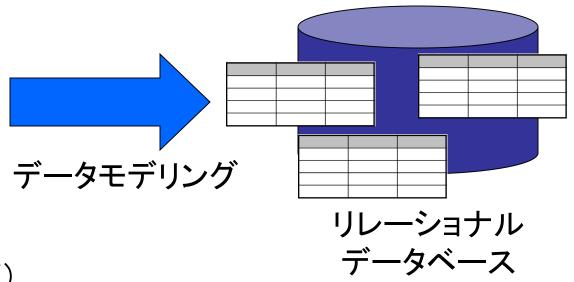
情報工学科 木村昌臣

## データモデリング(1/3)

■実世界の情報の存在の仕方(関連性など) をデータベース内で再現すること



実世界の情報 (会社の人事情報、 大学の学生情報など)





DBの基となる実世界

概念設計

現実のデータを 整理

概念モデル:実世界を表現する抽象 的なスキーマ

論理設計

どのようにスキーマ を記述するか

論理モデル: DBMSで管理可能

なスキーマ

## データモデリング(3/3)

- データモデルとは、情報をデータベースに 保持する方法。(データの持ち方)
  - リレーショナルデータモデル
  - ネットワークデータモデル
  - ハイアラキカル(階層)データモデル
  - オブジェクト指向データモデル

- ●業界標準
  - ●基本
  - ●重要
  - ●完成度 高い!

## リレーション(1/4)

- ・ドメイン
  - 集合のこと
    - 人名の集合 (D1={x| xは人名})
    - 金額の集合 (D₂={x| xは金額})
    - 整数(INTEGER)の集合 (D3={x| x=0,±1, ±2,•••})

など

- ■ドメインの直積
  - ■ドメインを単純に並べたもの
    - D= D<sub>1</sub> × D<sub>2</sub> ={(x,y)| xは人名, yは金額}

### リレーション(2/4)

- ■ドメインの直積の例
  - D1={"木村","坂本","桂"}
  - D2={"20万円", "30万円"}
  - $D_1 \times D_2$ 
    - = {("木村", "20万円"),("木村", "30万円"), ("坂本", "20万円"),("坂本", "30万円"), ("桂", "20万円"),("桂", "30万円")}

要素の一つ一つを タップル(tuple)と呼ぶ

### リレーション(3/4)

それぞれのドメインに属したものを並べたものの集合 のことをリレーションという

- リレーションの定義
  - D<sub>1</sub>, D<sub>2</sub>, D<sub>3</sub>, …, D<sub>n</sub> をドメインとする。 D<sub>1</sub>, D<sub>2</sub>, D<sub>3</sub>, …, D<sub>n</sub>上のリレーション = 直積 D<sub>1</sub> × D<sub>2</sub> × D<sub>3</sub> × … × D<sub>n</sub>の部分集合

R={("木村","20万円"),("坂本","30万円"),("桂","30万円")}

並べている個数(=ドメインの数)=次数 次数1=単項、次数2=2項、次数3=3項 •••

# リレーション(4/4)

リレーションは次数が決まっているから表にすると便利

	木村	20万円	
	坂本	30万円	
	桂	30万円	
D1の要素			)2の要素



## 属性名とリレーション名(1/2)

表の各列やリレーションそのものに、何を表しているか 名前をつけてやるとわかりやすい。

リレーション名(=テーブル名)

### 社員給与

属性名 (=カラム名) 社員名 俸給月額 木村 20万円 坂本 30万円 桂 30万円

、属性名 (=カラム名) A<sub>2</sub>

 $D_2$ 

## 属性名とリレーション名(2/2)

- ドメイン関数
  - 属性名とドメインを結びつけるもの
  - Dom: Ai  $\rightarrow$  Di (i=1,2,3,···,n)
  - Di = Dom(Ai)
    - D1={x|xは人名} = Dom(社員名)
- 属性名を使ったリレーションの表し方
  - $R(A_1,A_2,\dots,A_n) \subseteq Dom(A_1) \times Dom(A_2) \times \dots \times Dom(A_n)$
- タップルの表し方
  - $t=(a_1,a_2,\cdots,a_n) \Leftrightarrow a_i=t[A_i]$

## リレーションスキーマ(1/2)

社員が辞めたり、新入社員がはいったりすると、タップルは増減(変化)する。



■しかし、リレーション名や属性名は不変。



## リレーションスキーマ(2/2)

ここは変わらないから、ここを設計する!

<u> </u>		
社員名	俸給月額	
木村	20万円	
坂本	30万円	
桂	30万円	

実際に利用するときには、データを入れておく

## リレーションスキーマ(2/2)

### 社員給与(社員名,俸給月額)

### 社員給与

社員名	俸給月額
木村	20万円
坂本	30万円
桂	30万円

## 第一正規形(1/2)

- まずはリレーションのあるべき姿から
  - タップルの属性値(レコードのフィールド値)に 繰り返しがあってはいけない。
  - 繰り返すなら、いっそ新しいタップル(レコード) をつくれ!



社員番号	社員名	趣味
L001	木村	ドライブ、カラオケ
L002	坂本	テニス、音楽、山登り

フィールド内で繰り返すのではなく、 レコードとして繰り返す!

社員番号	社員名	趣味
L001	木村	ドライブ
L001	木村	カラオケ
L002	坂本	テニス
L002	坂本	音楽
L002	坂本	山登り

正規化

## 主キー(1/4)

これまでのリレーションは、ただタップルを並べていただけ。

「あるデータを探し出したい!」

リレーションのタップルを特定するための仕組みとして主キーがある。

## 主キー(2/4)

#### 主キーがひとつの属性値で構成されている場合

#### 社員マスタ(社員番号,社員名,所属部門)

社員番号	社員名	所属部門
L001	桂 小五郎	SE部
L002	坂本 龍馬	経理部
L003	桂 小五郎	経理部
L004	近藤 勇	営業部

社員番号だけで タップルが特定できる!

## 主キー (3/4)

#### 主キーが複数の属性値で構成されている場合

#### 営業成績(製品名,担当者,売上)

製品名だけでは \_\_\_\_\_タップルは特定できない

製品名	担当者	売上
携帯電話	木村	20万円
パソコン	木村	100万円
コンポ	木村	50万円
携帯電話	坂本	10万円
パソコン	坂本	150万円
掃除機	坂本	10万円

製品名と担当者を合わせて初めて タップルが特定できる!

## 主キー (4/4)

- タップルを特定するため、主キーは以下の条件 を備える必要がある。
  - タップルの唯一識別能力を備えていること
  - 主キーを構成する属性の値は空値(null value)では ないこと
    - 下の例では、桂さんを一意に特定できない。(空値は「値がない」ので識別能力なし)

社員番号を主キーとする

社員番号	社員名	所属部門
L001	桂 小五郎	SE部
L002	坂本 龍馬	経理部
_	桂 小五郎	経理部
L004	近藤 勇	営業部

## 外部キー (1/2)

さっきのリレーション(表)

社員番号	社員名	所属部門
L001	桂 小五郎	SE部
L002	坂本 龍馬	経理部
L003	桂 小五郎	経理部
L004	近藤 勇	営業部

で、各社員の所属部門が「存在しないもの」だったら困る。

## 外部キー (2/2)

社員マスタ

社員番号	社員名	所属部門
L001	桂 小五郎	SE部
L002	坂本 龍馬	経理部
L003	桂 小五郎	経理部
L004	近藤 勇	営業部

社員マスタの所属部門の属性値が 部門マスタの部門名に 含まれていないとエラー

⇒社員マスタの所属部門は

部門マスタの外部キー

#### 部門マスタ

部門名	所属長
SE部	L008
経理部	L019
営業部	L) 01

## トリガー

リレーションが更新されることを引き金(トリガー)として他のリレーションにも更新を施す仕組み

例)新入社員が一人増えたので、社員情報リレーションにレコードがひとつ追加されたら、部門リレーションに保持していた部門メンバー数に1を加える。

## 権限

- ユーザーに応じて、検索(SELECT)、更新 (INSERT、UPDATE)、削除(DELETE)など の権限を付加したり剥奪したりすることが できる。
- 例)社員リレーション(T\_SHAIN)への挿入権限を ユーザーU001に付加/剥奪する。
  - GRANT INSERT ON T\_SHAIN TO U001; (付加)
  - REVOKE INSERT ON T\_SHAIN TO U001; (剥奪)

### データベーススキーマ

- データベースの構造・枠組みを定義する体系
  - データベーススキーマ名(枠組みの名前)
  - ドメイン定義(必要があればドメインに名前をつける
  - リレーションスキーマ定義
  - ビュー定義(SELECT文の結果をリレーションに見 立てたもの)
  - ■表明定義
  - ▶トリガー定義
  - 権限定義
- つまり、今日やったことをワンセットにしたもの