

# Dokumentacja „Geeks & Dragons”

Urszula Spik, Natalia Jelito, Maciej Karczewski, Magdalena Szymkowiak

2023-06-30

## 1 Spis użytych technologii

Do stworzenia projektu zostały użyte następujące technologie:

1. Tworzenie bazy danych:
  - Python z bibliotekami:
    - pandas,
    - numpy,
    - random,
    - datetime,
    - urllib.parse,
    - sqlalchemy,
    - itertools,
    - faker,
  - MariaDB,
2. Analiza danych:
  - R z bibliotekami:
    - RMariaDB,
    - ggplot2,
    - dplyr,
    - dbplyr,
    - tidyr,
    - kableExtra,
    - emojiFont,
    - stringr,
    - colorspace,
    - wesanderson.
3. Raport i dokumentacja:
  - Rmarkdown

## 2 Lista plików i opis ich zawartości

W folderze **bazy\_danych** znajdują się pliki tworzące cały projekt. Struktura zawartości folderu wygląda następująco

```
bazy_danych
├── data
│   ├── address.csv
│   ├── english_first_name.csv
│   ├── english_last_name.csv
│   ├── games.csv
│   ├── polish_female_last_name.csv
│   └── polish_female_name.csv
```

```

├── polish_male_last_name.csv
├── polish_female_name.csv
├── dokumentacja.pdf
├── Raport
│   ├── raport.Rmd
│   └── raport.pdf
├── scr
│   ├── __init__.py
│   ├── create.sql
│   ├── generate.py
└── main.py

```

W folderze *data* znajdują się pliki *.csv*, których użyliśmy do generowania adresów, imion, nazwisk zarówno klientów sklepu jak i też samych pracowników. Użyliśmy również ich do generowania gier, które można wypożyczyć albo kupić.

Plik *dokumentacja.pdf* jest plikiem zawierającym dokumentację.

W folderze *Raport* znajdują się plik do generowania raportu oraz plik z gotowym już raportem.

Kolejnym folderem jest *scr*. W środku znajdują się pliki, które służą do generowania i tworzenia bazy danych. Plik *\_\_init\_\_.py*, potrzebny jest do możliwości importowania pythonowych funkcji z innych plików znajdujących się w tym samym folderze. Plik *create.sql* tworzy nam tabele do bazy danych. Plik *generate.py* zawiera funkcje, przy pomocy których generujemy dane do wypełnienia stworzonej wcześniej bazy danych.

Plik *main.py* służy do wgrania tabel z danymi na serwer.

### 3 Kolejność i sposób uruchamiania plików, aby uzyskać gotowy projekt

### 4 Schemat bazy danych i zależności funkcyjne w tabelach

Klucze główne zaznaczamy przez pogrubienie.

#### 4.1 Tabela Customers

$R(\text{customer\_id}, \text{first\_name}, \text{last\_name}, \text{birth\_date}, \text{email}, \text{phone})$

- *customer\_id* [SMALLINT UNSIGNED] : numer identyfikacyjny klienta
- *first\_name* [VARCHAR(45)]: imię klienta
- *last\_name* [VARCHAR(50)]: nazwisko klienta
- *birth\_date* [DATE]: data urodzenia klienta
- *email* [VARCHAR(50)]: email klienta
- *phone* [VARCHAR(12)]: numer telefonu klienta

$$\Sigma = \{\text{customer\_id} \rightarrow \text{first\_name}, \text{customer\_id} \rightarrow \text{last\_name}, \text{customer\_id} \rightarrow \text{birth\_date}, \\ \text{customer\_id} \rightarrow \text{email}, \text{email} \rightarrow \text{customer\_id}, \text{customer\_id} \rightarrow \text{phone}, \text{phone} \rightarrow \text{customer\_id}\}$$

Informacje o dokładnym kliencie możemy pozyskać przez *customer\_id*. Dokładną identyfikację klienta zapewnia także jego email lub jego numer telefonu, ponieważ zakładamy, że każdy ma jeden unikalny numer telefonu oraz adres email.

#### 4.2 Tabela Employees

$R(\text{employee\_id}, \text{first\_name}, \text{last\_name}, \text{start\_work\_date}, \text{end\_work\_date}, \text{email}, \text{phone}, \text{address\_id})$

- employee\_id [SMALLINT UNSIGNED]: numer identyfikacyjny pracownika
- first\_name [VARCHAR(45)]: imię pracownika
- last\_name [VARCHAR(50)]: nazwisko pracownika
- start\_work\_date [DATE]: data zatrudnienia (rozpoczęcie pracy)
- end\_work\_date [DATE]: data zakończenia pracy
- email [VARCHAR(50)]: adres email pracownika
- phone [VARCHAR(12)]: numer telefonu pracownika
- address\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Addresses : numer identyfikacyjny adresu.

$\Sigma = \{\text{employee\_id} \rightarrow \text{first\_name}, \text{employee\_id} \rightarrow \text{last\_name}, \text{employee\_id} \rightarrow \text{start\_work\_date},$   
 $\text{employee\_id} \rightarrow \text{start\_work\_date}, \text{employee\_id} \rightarrow \text{email}, \text{email} \rightarrow \text{employee\_id}, \text{employee\_id} \rightarrow \text{phone}, \text{phone} \rightarrow \text{employee\_id}\}$

Pracownik jest jednoznacznie zdefiniowany przez employee\_id. Tak jak w przypadku klientów, pracownika też możemy rozpoznać po jego numerze telefonu lub email.

### 4.3 Tabela Addresses

R(address\_id, country, city, street, number, postal\_code)

- address\_id [SMALLINT UNSIGNED]: numer identyfikacyjny adresu.
- country [VARCHAR(50)]: państwo
- city [VARCHAR(50)]: miasto
- street [VARCHAR(50)]: ulica
- number [VARCHAR(10)]: numer budynku
- postal\_code [VARCHAR(10)]: kod pocztowy.

$\Sigma = \{\text{address\_id} \rightarrow \text{country}, \text{address\_id} \rightarrow \text{city}, \text{address\_id} \rightarrow \text{street}, \text{address\_id} \rightarrow \text{number},$   
 $\text{address\_id} \rightarrow \text{postal\_code}, \text{country} + \text{city} + \text{street} + \text{number} + \text{postal\_code} \rightarrow \text{address\_id}\}$

Adres jest dokładnie, jednoznacznie wyznaczony dla danego address\_id. Pozostałe pola tylko razem wskażą nam dokładny adres.

### 4.4 Tabela Games:

R(game\_id, title, release\_year, min\_players, max\_players, play\_time, min\_age, type, price)

- game\_id [SMALLINT UNSIGNED]: numer identyfikacyjny gry
- title [VARCHAR(100)]: oryginalny tytuł gry
- release\_year [DATE]: rok wydania gry
- min\_players [TINYINT UNSIGNED]: minimalna liczba graczy
- max\_players [TINYINT UNSIGNED]: maksymalna liczba graczy
- play\_time [SMALLINT UNSIGNED]: szacowany czas gry w minutach
- min\_age [TINYINT UNSIGNED]: wiek minimalny do zagrania w grę
- type [VARCHAR(18)]: typ gry tzn czy jest to gr czy rozszerzenie do gry
- price [DECIMAL]: cena za kupno gry

$\Sigma = \{\text{game\_id} \rightarrow \text{title}, \text{game\_id} \rightarrow \text{release\_year}, \text{game\_id} \rightarrow \text{min\_players}, \text{game\_id} \rightarrow \text{max\_players},$   
 $\text{game\_id} \rightarrow \text{play\_time}, \text{game\_id} \rightarrow \text{min\_age}, \text{game\_id} \rightarrow \text{type}, \text{game\_id} \rightarrow \text{price}\}$

Gra jest wyznaczona jednoznacznie przez game\_id. Połączenie wszystkich pozostałych informacji nie musi nam jednoznacznie określić gry ( Tytuły nie muszą być unikatowe)

## 4.5 Tabela Inventory

R(**inventory\_id**, game\_id, type)

- inventory\_id [SMALLINT UNSIGNED]: numer identyfikacyjny inwentarza
- game\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Games): numer identyfikacyjny gry
- type [CHAR(1)]: przeznaczenie gry na magazynie (czy na sprzedaż, czy na wypożyczenie, czy na turniej)

$$\Sigma = \{\text{inventory\_id} \rightarrow \text{game\_id}, \text{inventory\_id} \rightarrow \text{type}\}$$

Gra w magazynie jest wyznaczona jednoznacznie przez inventory\_id. Reszta informacji nie pozwala nam tego określić ponieważ możemy mieć kilka takich samych tytułów o takim samym przeznaczeniu.

## 4.6 Tabela Tournaments

R(**tournament\_id**, game\_id, max\_players, entry\_fee, prize)

- tournament\_id [SMALLINT UNSIGNED]: numer identyfikacyjny turnieju
- game\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Games): numer identyfikacyjny gry w jaką się gra na turnieju
- max\_players [TINYINT UNSIGNED]: maksymalna liczba graczy na turnieju
- entry\_fee [DECIMAL]: wpisowe
- prize [DECIMAL]: nagroda za turniej zamiast

$$\Sigma = \{\text{tournament\_id} \rightarrow \text{game\_id}, \text{tournament\_id} \rightarrow \text{max\_players}, \\ \text{tournament\_id} \rightarrow \text{entry\_fee}, \text{tournament\_id} \rightarrow \text{prize}\}$$

Turniej jest jednoznacznie wyznaczony jedynie przez tournament\_id. Zakładamy, że nagroda nie jest bezpośrednio zależna od wpisowego i liczby graczy.

## 4.7 Tabela Tournament\_schedule

R(**tournament\_id**, date)

- tournament\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Tournaments): numer identyfikacyjny turnieju
- date [DATE]: data turnieju

$$\Sigma = \{\text{tournament\_id} \rightarrow \text{date}\}$$

Tabela łącząca turniej z jego datą. W jeden dzień może odbywać się więcej niż 1 turniej

## 4.8 Tabela Tournaments\_results

R(**tournament\_id**, place, customer\_id)

- tournament\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Tournaments): numer identyfikacyjny turnieju
- place [SMALLINT UNSIGNED]: miejsce zajęte w turnieju przez gracza (klienta)
- customer\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Customers): numer identyfikacyjny klienta

$$\Sigma = \{\text{tournament\_id} + \text{place} \rightarrow \text{client\_id}\}$$

Identyfikator turnieju w połączeniu z miejscem wyznacza nam jednoznacznie osobę, która te miejsce zajęła w turnieju. Zakładamy, że w turniejach nie ma miejsc ex aequo.

## 4.9 Tabela Finances

R(payment\_id, in\_out, value, date)

- payment\_id [MEDIUMINT UNSIGNED]: numer identyfikacyjny płatności
- in\_out [TINYINT]: czy jest to płatność czy przychód
- value [DECIMAL]: wartość płatności
- date [DATE]: data płatności

$$\Sigma = \{\text{payment\_id} \rightarrow \text{in\_out}, \text{payment\_id} \rightarrow \text{value}, \text{payment\_id} \rightarrow \text{date}\}$$

Tylko payment id wyznacza nam jednoznacznie przepływ pieniężny.

## 4.10 Tabela Payoffs: R(payment\_id, employee\_id)

- payment\_id [MEDIUMINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Finances): numer identyfikacyjny płatności
- employee\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Employees): numer identyfikacyjny pracownika

$$\Sigma = \{\text{payment\_id} \rightarrow \text{employee\_id}\}$$

Każda wypłata jest jednoznacznie zdefiniowana przez payment\_id i ma przypisanego pracownika. Relacją w drugą stronę nie zachodzi ponieważ pracownik może mieć kilka wypłat.

## 4.11 Tabela Rentals

R(rental\_id, payment\_id, employee\_id, customer\_id, inventory\_id, rental\_date, return\_date)

- rental\_id [SMALLINT UNSIGNED]: numer identyfikacyjny wypożyczenia
- payment\_id [MEDIUMINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Finances): numer identyfikacyjny płatności
- employee\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Employees): numer identyfikacyjny pracownika
- customer\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Customers): numer identyfikacyjny klienta
- inventory\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Inventory): numer identyfikacyjny inwentarza
- rental\_date [DATE]: data wypożyczenia gry
- return\_date [DATE]: data oddania gry

$$\Sigma = \{\text{rental\_id} \rightarrow \text{payment\_id}, \text{rental\_id} \rightarrow \text{employee\_id}, \text{rental\_id} \rightarrow \text{customer\_id}, \text{rental\_id} \rightarrow \text{inventory\_id}, \text{rental\_id} \rightarrow \text{rental\_date}, \text{rental\_id} \rightarrow \text{return\_date}, \text{payment\_id} \rightarrow \text{rental\_id}\}$$

Wypożyczenie jest jednoznacznie wyznaczone przez rental\_id, tak jak payment id. Pozostałe pola nie muszą jednoznacznie wyznaczyć wypożyczenia.

## 4.12 Tabela Sales

R(sales\_id, payment\_id, employee\_id, customer\_id, inventory\_id)

- sales\_id [SMALLINT UNSIGNED]: numer identyfikacyjny sprzedaży gry
- payment\_id [MEDIUMINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Finances) : numer identyfikacyjny płatności
- employee\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Employees): numer identyfikacyjny pracownika
- customer\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Customers): numer identyfikacyjny klienta
- inventory\_id [SMALLINT UNSIGNED] (klucz obcy odwołujący się do tabeli Inventory): numer identyfikacyjny inwentarza

$$\Sigma = \{\text{sales\_id} \rightarrow \text{payment\_id}, \text{sales\_id} \rightarrow \text{employee\_id}, \text{sales\_id} \rightarrow \text{customer\_id}, \\ \text{sales\_id} \rightarrow \text{game\_id}, \text{payment\_id} \rightarrow \text{sales\_id}\}$$

Każda sprzedaż ma unikatowy sales\_id. Transakcja sprzedaży może być też jednoznacznie wyznaczona przez payment\_id. # Postać normalna bazy danych

Jak możemy zauważyć w naszej bazie danych w każdej tabeli wszystkie nietrywialne relacje zaczynają się od nadklucza więc spełnia postać BCNF z czego wynika także że spełnia postać normalną EKNF.