Sposób generowania bazy:

1. Tabela Game została wygenerowana na podstawie danych znalezionych w internecie: … . Wybrałyśmy interesujące nas kolumny i 5 tytułów, które będą rozgrywane podczas turniejów. Następnie wylosowalyśmy 45 tytułów, które nasz sklep będzie mógł sprzedawać i wypożyczać.
2. Następnym krokiem było stworzenie tabeli „Product” z początkowym wyposażeniem sklepu. Zaczynamy z 500 produktami na stanie, z czego mamy 25 sztuk gier przeznaczonych na turnieje – po 5 każdego tytułu. Pozostałe 475 gier jest losowanych z tabeli „Game” i każda z równym prawdopodobieństwem jest klasyfikowana jako do wypożyczenia lub do kupienia.
3. Każdego dnia, oprócz niedziel, liczba dokonanych wypożyczeń jest równa realizacji zmiennej losowych z rozkładu Poissona o średniej 10. Każde wypożyczenie ma losowa przypisanego klienta z tabeli „Customer” oraz obejmuje liczbę gier losowanej z rozkładu geometrycznego o średniej 1.3, co daje średnio 13 wypożyczonych gier jednego dnia. Nasz sklep oferuje wypożyczenia na 3 dni. Każde wypożyczenie jest zwracane z prawdopodobieństwem 0.5 po 3 dniach i z prawdopodobieństwem 0.5 po liczbie dni równych realizacji zmiennej losowej z rozkładu geometrycznego o średniej 3. Liczba zakupionych gier każdego dnia jest generowana w analogiczny sposób. Zmiana zachodzi jedynie dla przypisywania klienta do zakupu – z prawdopodobieństwem 0.7 nie jest on zarejestrowany w naszej bazie (nie musi, skoro nic nie wypożycza ani nie bierze udziału w turniejach) lub nie chce nas o tym poinformować i przypisywana jest mu wartość NULL.
4. Każdego dnia (oprócz niedzieli) do sklepu przychodzi dostawa nowych gier przeznaczonych do sprzedaży. Liczba nowych produktów jest losowana z rozkładu Poissona o średniej 10, natomiast ich tytuły z tabeli „Game”.
5. W każdy piątek i w każdą sobotę z prawdopodobieństwem 0.3 nasz sklep organizuje turniej, na którym rozgrywana jest losowo wybrana gra turniejowa (z pięciu dostępnych tytułów). Bierze w nim udział liczba uczestników równa realizacji zmiennej losowej z rozkładu Poissona o średniej 25, ale nie mniejsza niż 10. Każdy uczestnik jest zarejestrowany w bazie klientów i po zakończonych rozgrywkach jest mu przypisywany wynik „Score”, którego wysokość zależy od miejsca, które zajął w turnieju.