

BÀI 6. BÀI TẬP LỚN MÔ HÌNH HÓA DỮ LIỆU CỦA HỆ THỐNG THỰC TẾ

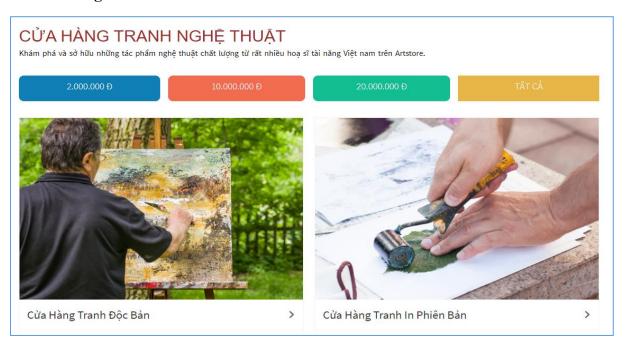
- **Mục đích:** Hướng dẫn sinh viên vận các kiến thức mô hình hóa dữ liệu vào một hệ thống cụ thể.
- Yêu cầu: Sinh viên mô hình hóa được dữ liệu trong hệ thống
- Hình thức tổ chức dạy học: Lý thuyết, tự học
- Thời gian: Lý thuyết (trên lớp: 2; online: 3). Tự học, tự nghiên cứu: 10
- Nội dung chính:

BÀI 6.	PHÂN TÍCH USE CASE CẬP NHẬT DỮ LIỆU	1
	·	
1.	Bài tập	1
2.	Mô hình hóa dữ liệu mức logic	5
3.	Mô hình cơ sở dữ liêu mức vật lý	7

1. Bài tập

Viết mô tả các yêu cầu về dữ liệu dựa vào một số hình ảnh của website https://www.artstore.vn/

Các cửa hàng tranh

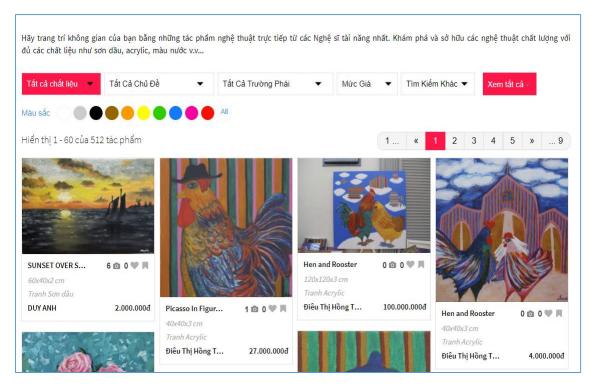


Các thể loại tranh trong một cửa hàng tranh



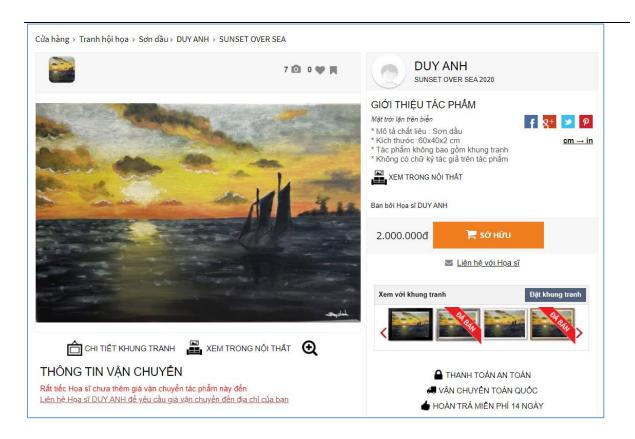


Các bức tranh trong một thể loại tranh

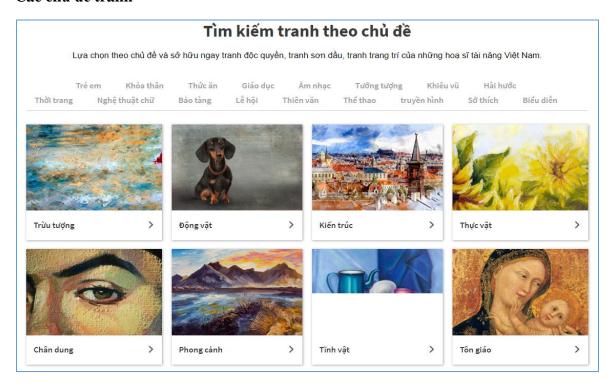


Thông tin chi tiết của một bức tranh



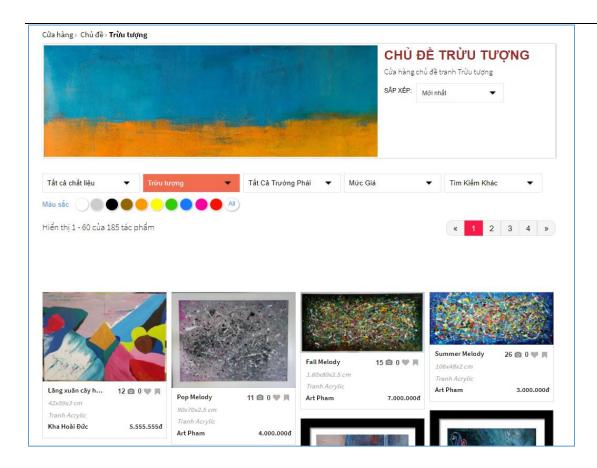


Các chủ đề tranh



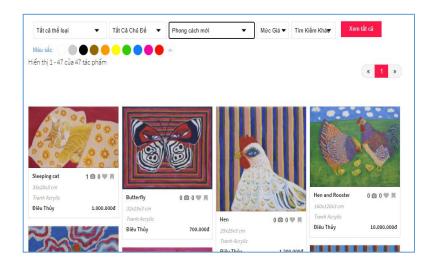
Tranh trong một chủ đề





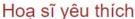
Các trường phái



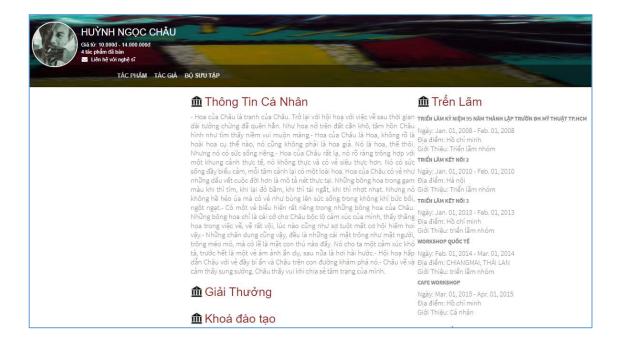


Thông tin về các họa sĩ









2. Mô hình hóa dữ liệu mức logic

2.1.Mô tả các yêu cầu về dữ liệu:

Website https://www.artstore.vn/ là một sàn giao dịch trực tuyến cho việc trưng bày và bán các tác phẩm nghệ thuật. Website cần lưu thông tin về:

Các cửa hàng: gồm có mã cửa hàng, tên cửa hàng và ảnh minh họa. Trong một cửa hàng tranh có bán 1 hoặc nhiều thể loại tranh. Mỗi thể loại tranh cần phải có trong 1 cửa hàng.

Các thể loại tranh: gồm có mã thể loại, tên thể loại tranh và ảnh minh họa. Trong một thể loại tranh có thể có 0, 1 hoặc nhiều bức tranh. Mỗi bức tranh cần thuộc về một thể loại tranh.

Các bức tranh: gồm có mã số tranh, tiêu đề tranh, ảnh chụp bức tranh, kích thước, chất liệu, họa sĩ, giá tiền, mô tả, tình trạng và năm hoàn thành.



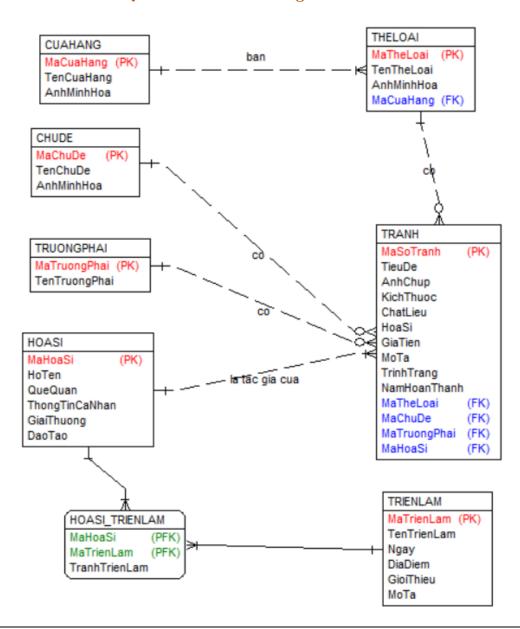
Các chủ đề tranh: gồm có mã chủ đề, tên chủ đề và ảnh minh họa. Trong một chủ đề có thể có 0,1 hoặc nhiều bức tranh. Một bức tranh cần phải thuộc vào một chủ đề.

Các trường phái tranh: gồm có mã trường phái, tên trường phái. Trong một trường phái có thể có 0,1 hoặc nhiều bức tranh. Một bức tranh cần thuộc về 1 trường phái.

Các họa sĩ: gồm có mã họa sĩ, họ tên, quê quán, thông tin cá nhân, giải thưởng, đào tạo. Một họa sĩ cần là tác giả của 1 hoặc nhiều bức tranh. Mỗi bức tranh cần thuộc về chỉ một họa sĩ.

Các triển lãm: bao gồm mã triển lãm, tên triển lãm, ngày, địa điểm, giới thiệu và mô tả. Một triển lãm có thể thuộc về 0, 1 hoặc nhiều họa sĩ. Một họa sĩ có thể mở 0, 1 hoặc nhiều triển lãm.

2.2. Biểu đồ thực thể liên kết mức logic

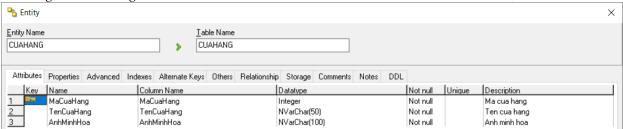




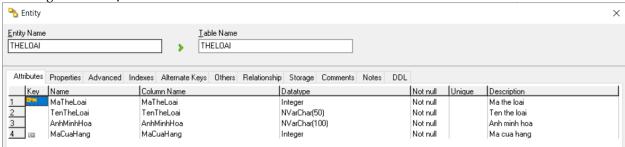
3. Mô hình cơ sở dữ liệu mức vật lý

3.1. Thiết kế bảng

Bảng 1. Cửa hàng



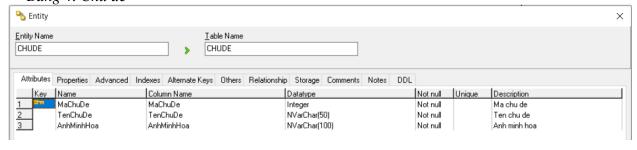
Bảng 2. Thể <u>loại</u>



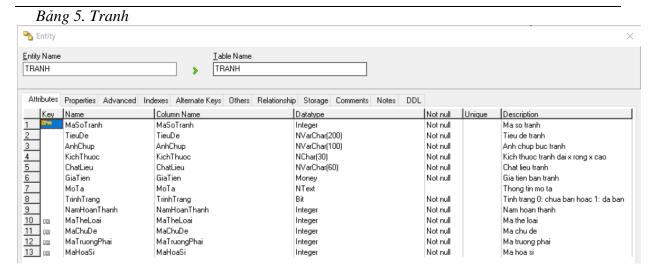
Bảng 3. Trường phái



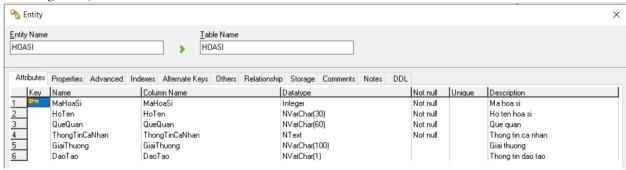
Bảng 4. Chủ đề



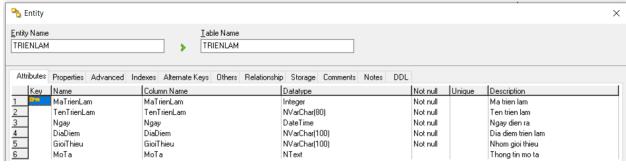




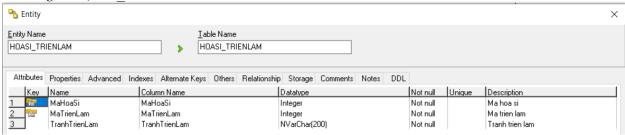
Bảng 6. Họa sĩ



Bảng 7. Triển lãm

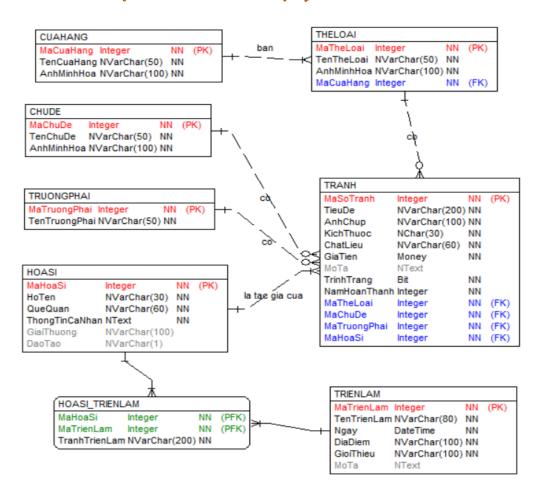


Bảng 8. Họa sĩ Triển lãm





3.2.Biểu đồ thực thể liên kết mức vật lý





Yêu cầu sinh viên chuẩn bị:

Đọc slides xem hướng dẫn. Xem đề cương chi tiết bài giảng, xem video. Vào website https://www.artstore.vn/ xem hoạt động của hệ thống.