
DB프로젝트

낙시터 데이터베이스 구현 프로젝트

team 윤&박 DB사무소



CONTENTS

1 데이터베이스 개요

2 개념 ERD

3 물리 ERD

3 GUI화 시연

01 데이터베이스 개요

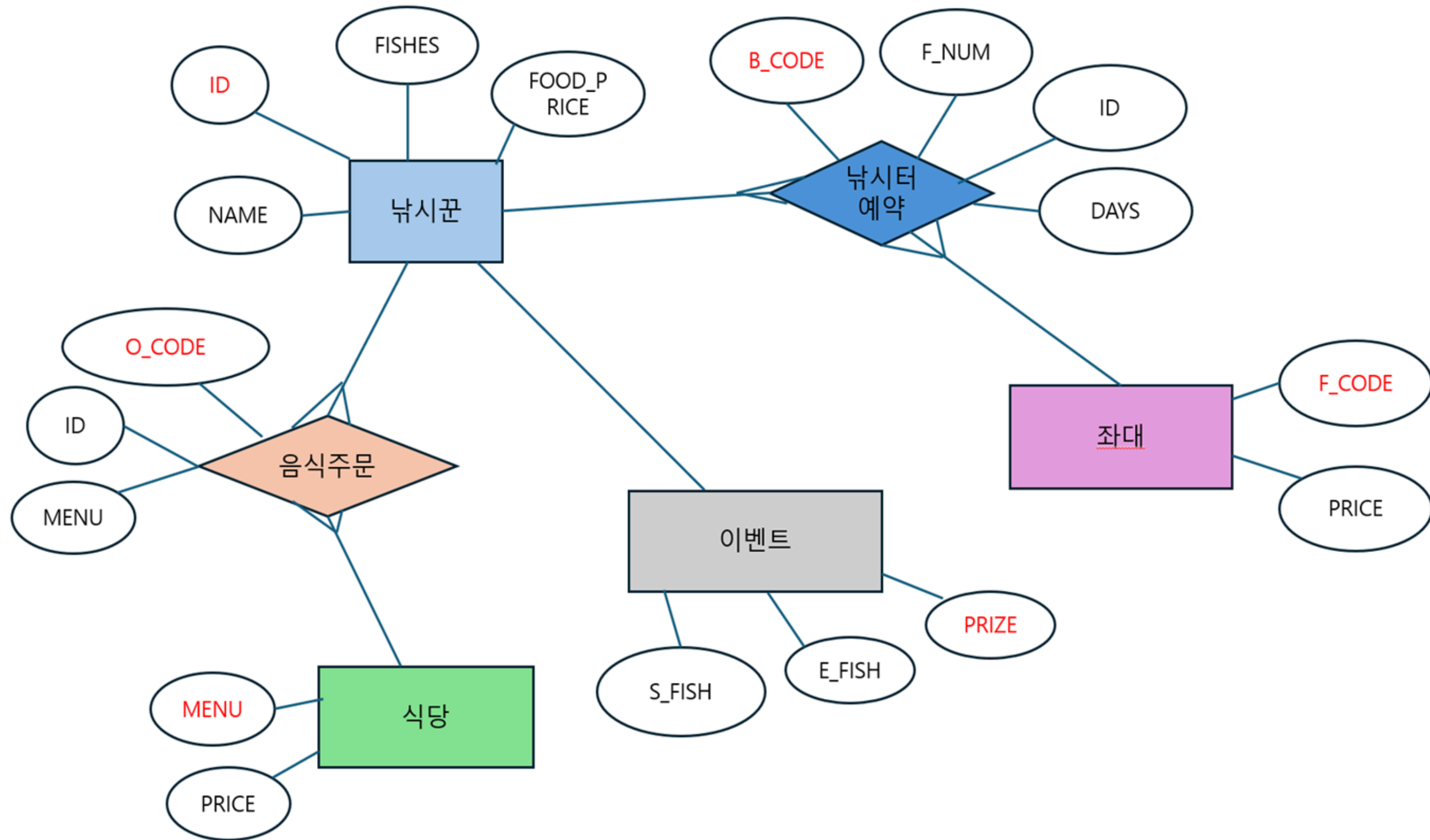
테이블 정보

- **낚시꾼 table** : 낚시터에 오는 낚시꾼들의 정보들을 담은 테이블
속성 - **A_CODE**(PK/낚시꾼 고유의 코드번호), ID, PW, NAME, PHONE, FISHES(잡은 물고기의 수), FOOD_PRICE
- **좌대 table** : 낚시꾼들이 낚시를 할 수 있는 좌대들의 정보들을 담은 테이블
속성 - **F_NUM**(PK/좌대 고유번호), PRICE(하루 당 가격)
- **식당 table** : 낚시꾼들이 시켜서 먹을 수 있는 메뉴들과 가격을 담은 테이블
속성 - **MENU**(PK), PRICE
- **경품 table** : 낚시꾼들이 잡은 물고기 마리 수에 따라 받을 수 있는 경품의 목록을 담은 테이블
속성 - **PRIZE**(PK/당첨된 낚시꾼이 받을 경품), S_FISH, E_FISH (경품을 받을 범위를 지정)

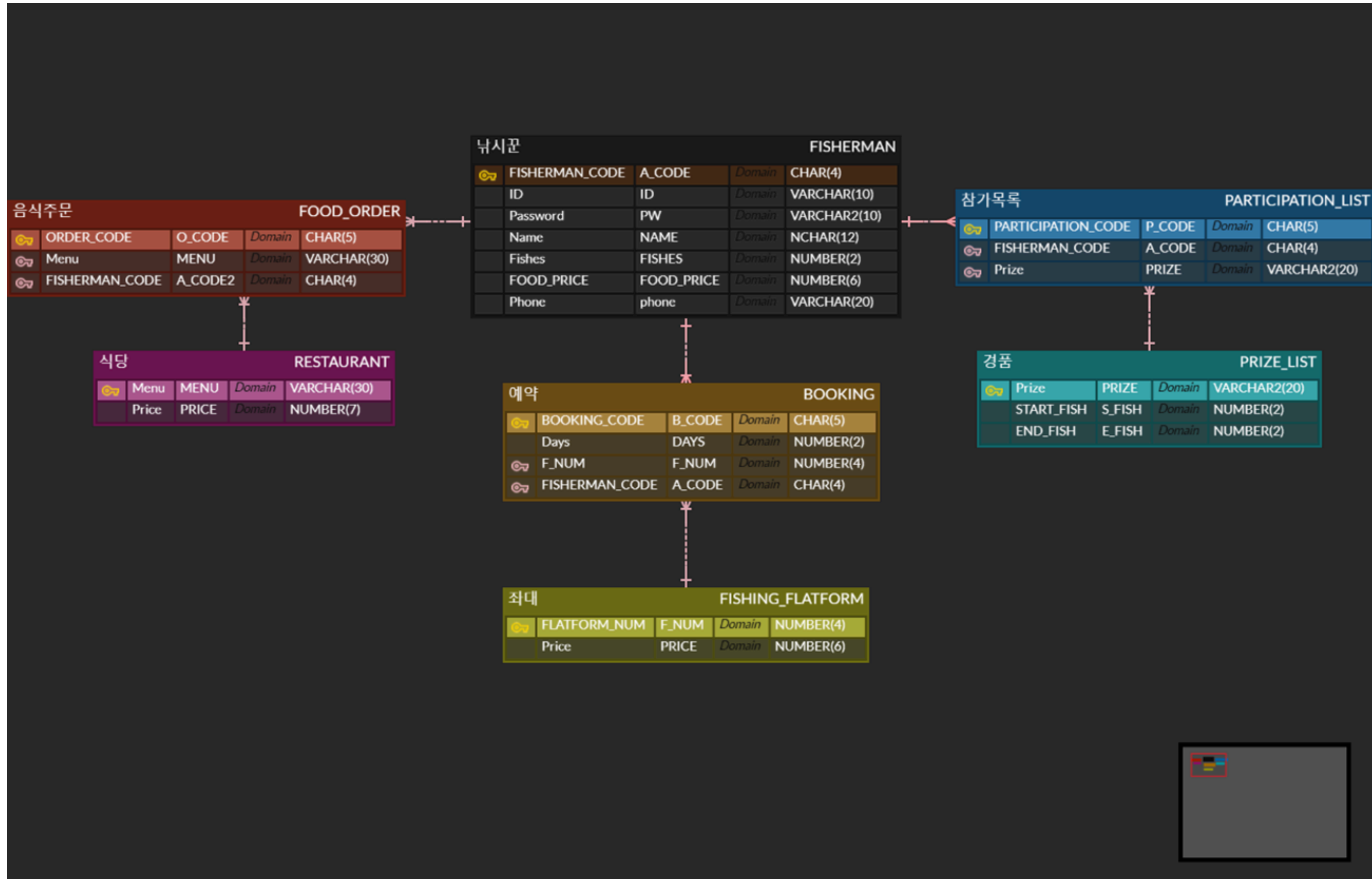
관계 정보

- **음식주문** : 낚시꾼들이 음식을 주문한 정보들이 들어가는 테이블 (추후에 동적으로 데이터 삽입 및 삭제 가능하도록)
속성 - **O_CODE** (PK/음식주문 고유번호), MENU
- **낚시터 예약** : 낚시꾼들이 좌대를 예약한 정보를 나타내는 테이블 (이것도 마찬가지로 동적으로)
속성 - **B_CODE**(PK/예약 번호), DAYS, F_NUM (좌대 TABLE을 참조하는 FK), A_CODE(낚시꾼 TABLE을 참조하는 FK)
- **참가목록** : 낚시꾼들이 경품추첨에 참가했던 이력을 저장하는 테이블 (애도 마찬가지로)
속성 - **P_CODE**(PK/참가목록 고유번호), A_CODE (낚시꾼 TABLE을 참조하는 FK),PRIZE (경품TABLE을 참조하는 FK)

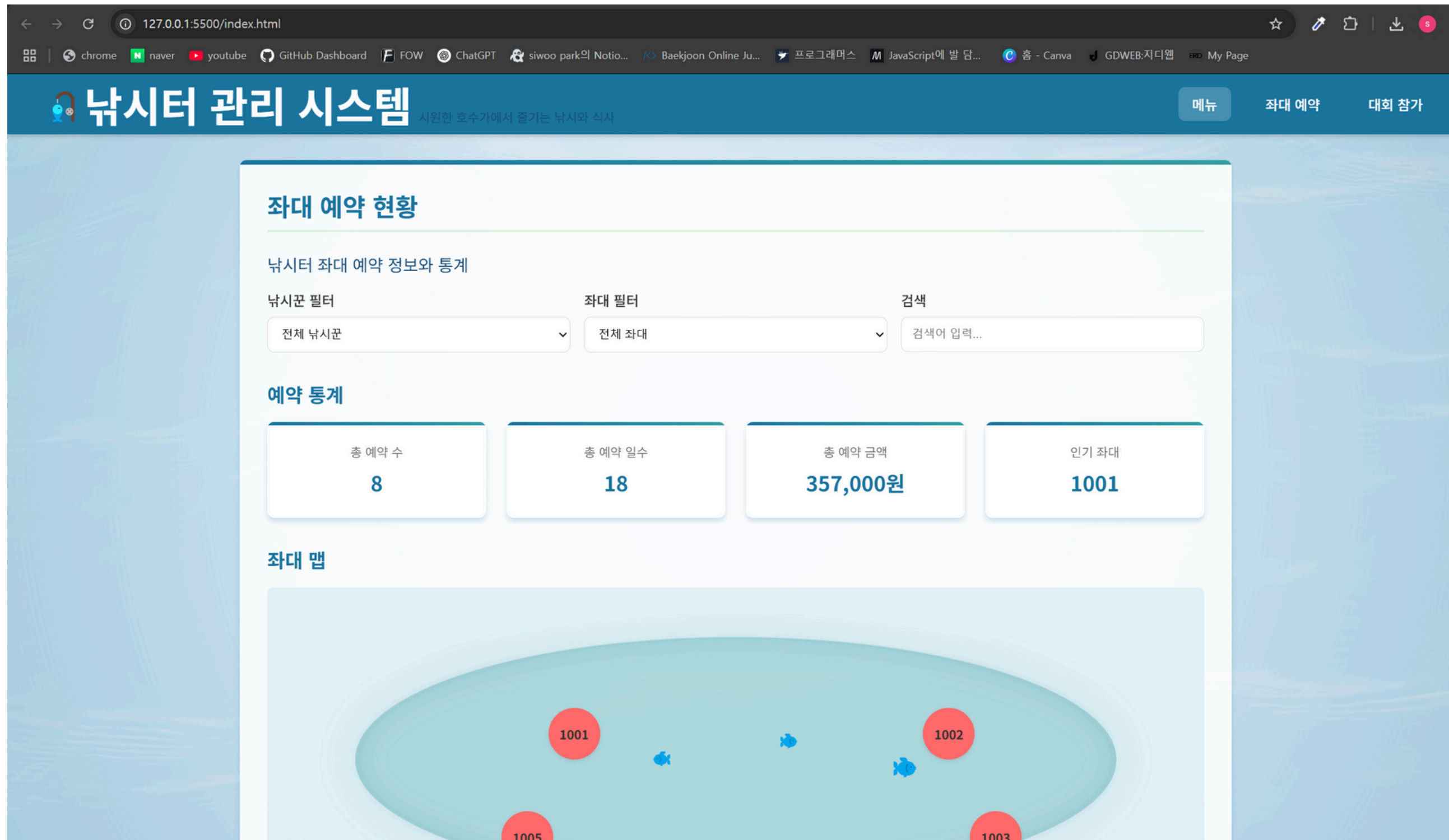
02 개념 ERD



03 물리 ERD



04 GUI화 시연



THANK YOU
