

Model Baza de date

Subsemnatul Grigorovschi Theodor-Gabriel declar pe propria raspundere ca acest cod nu a fost copiat din Internet sau din alte surse. Pentru documentare am folosit urmatoarele surse:

- carti: ...

- link-uri: <https://profs.info.uaic.ro/~iasimin/>, <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>, <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/>, <https://www.entityframeworktutorial.net/what-is-entityframework.aspx> si alte lucruri despre LINQ respectiv entity framework si din cursurile de la Introducere in .net si din anumite tutoriale.

Pentru baza de date m-am gandit sa o impart in doua tabele: unul Media si unul Proprietati.

Tabelul Media contine un ID(unic), Path-ul unei fotografii sau video, Tipul acesteia(PozaSauVideo) unde "0" reprezinta poza iar "1" reprezinta videoclip si un ultim camp "Sters" care stabileste daca o anumita poza a fost sau nu stearsa de utilizator, unde "0" reprezinta Nestearsa iar "1" reprezinta Stearsa.

Tabela Proprietati contine urmatoarele campuri: ID(care este unic), NumeCamp - care reprezinta numele unui proprietati pentru o poza de exemplu: Data, Locatie, Persoane sau alte proprietati dinamice care pot fi adaugate pe parcurs si de ValoareCamp – care reprezinta efectiv valoarea unei proprietati de exemplu: Iasi pentru Locatie sau Theodor pentru Persoane. Lucrul cu o tabela de acest tip pentru proprietati ma ajuta foarte mult mai ales in momentele in care trebuie sa adaug sau sa scot o proprietate dinamica. Acesta fiind principalul motiv pentru care m-am decis sa structurez in acest fel baza de date.

Intre cele doua tabele exista o relatie many to many astfel fiecare poza poate avea mai multe proprietati(Poza1- Locatie: Iasi, Eveniment: Petrecere) dar si o proprietate poate apartine mai multor poze(Locatie: Iasi-Poza1, Poza2, Poza3). De asemenea niciun camp din prima tabela nu este nullable, valorile fii puse la memorare atat pentru path cat si pentru tip sau sters.