게임공학과 20학번 이규원

기획회의 2주 주간보고

이번 주 기획 회의는 지스타 일정(금-토-일) 으로 11/18일로 미뤄짐.

다음주에는 이번주에도 못했던 것을 포함해 몬스터 에셋, 맵 에셋을 구하고 그에 따른 시트를 준비할 예정이다.

데이터베이스 시험 정리내용

관계제약조건

* 도메인 제약조건 : 애트리뷰트값 = 원자값
* 키 제약조건 : 키 애트리뷰트에 중복x
* 엔티티 무결성 제약조건 : 기본키에는 NULL 포함 x
* 참조 무결성 제약조건 : 외래키 값은 참조되는 릴레이션의 기본키에 존재

삽입 위반

* 도메인 제약조건 : 애트리뷰트 값이 도메인에 없음(나이가 - 값)
* 키 제약조건 : 중복키 삽입
* 엔티티 무결성 제약 조건 : 기본 키에 NULL
* 참조 무결성 제약조건 : 한국공대 의대

삭제

* 참조 무결성 제약조건 : 겜공 폐지되면 참조가 안되서 위반
  + 해결
  + 삭제 거부(시위)
  + 삭제되는 튜플을 참조하는 튜플들까지 삭제(폐교)
  + 외래키 값을 NULL로 바꿈 (무과)
  + 유효한 튜플 참조(전과)

인덱스(파일 - 블록 - 레코드 - 필드)

* 필드의 개수는 동일.
* 필드의 크기는 고정
* 레코드의 크기는 동일

파일 크기 = 블록 개수 \* 블록 크기

블록 개수 = 레코드 개수 / bf(블록 하나 최대 레코드)

Bf = 블록 크기 / 레코드 크기

밀집인덱스 : 데이터 파일 내 모든 레코드에 대한 인덱스 엔트리

전부

희소인덱스 : 탐색값의 일부만 정의

일부

기본 : 데이터파일의 첫 번째 엔트리

클러스터링 인덱스 **:** 중복 인덱스만.

보조인덱스 : 순서 키가 아닌, 키필드에 대한 인덱스

데이터 : 의미 기록

DB : 데이터의 모임

DB 관리시스템(DBMS) : 생성과 관리를 담당하는 소프트웨어

DB 시스템 : 데이터베이스와 소프트웨어 모두 칭하는 것

작은세계 : 데이터베이스로 구축된 현실의 일부

데이터 마이닝 : 연관성 있는 데이터 찾아내기

DB철학

* 사용자와 관계없이 설계 가능
* 전기기술성 : 몰라도 액세스
* 데이터 프로그램 분리 : 업뎃안해도됌
* 추상화 : 데이터 의미 표현
* 뷰 : 보고싶은 데이터만

DB상태 : 시간에 따라 바뀜

DB스키마 : 거의 안바뀜

DBMS 사용 효과

* 표준화
* 융통성
* 시간
* 최신
* 경제성

단점

* 비용 증가
* 성능 감소