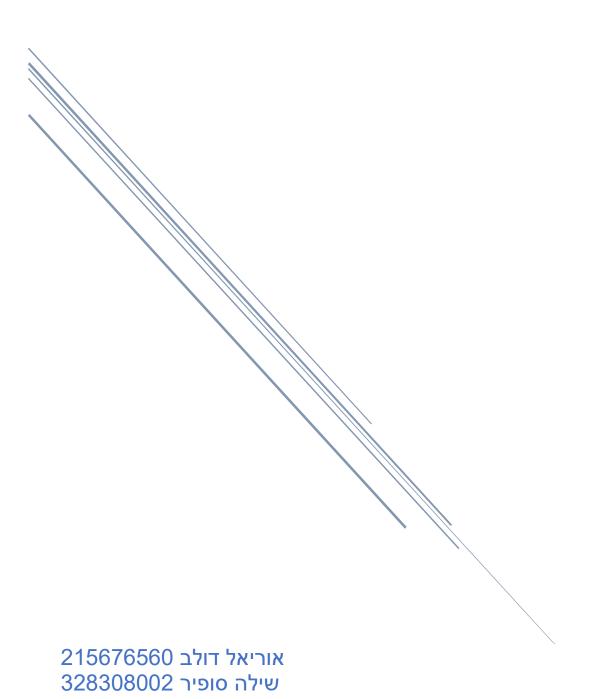
# מיני פרויקט בבסיסי נתונים

מערכת: צבא ההגנה לישראל | יחידה: אגף האפסנאות

https://github.com/udolev/Mini-Project-in-DB :גיטהאב



## <u>תוכן עניינים</u>

1	תוכן עניינים
2	שלב 1
2	תיאור המערכת 1.1
3	ERD 1.2
3	DSD דיאגרמת 1.3
4	1.3.1 החלטות עיצוביות
4	1.3.1 תיאור הישויות
5	תיאור הטבלאות 1.3.2
5	נרמול ל3NF
6	תיאור הקשרים 1.3.4
7	הטבלאות (SQL) יצירת הטבלאות
8	1.5 מחיקת הטבלאות (SQL)
8	(SQL) SELECT ALL 1.6
9	1.7 יצירת הנתונים
9	(דרך עיקרית): mockaroo – דרך א
14	
15	data generator - דרך ג
17	1.8 גיבוי ושחזור הנתונים

## שלב 1

## 1.1 תיאור המערכת

בפרוייקט אנחנו נממש את ניהול בסיס הנתונים של מערך האפסנאות בצהל.

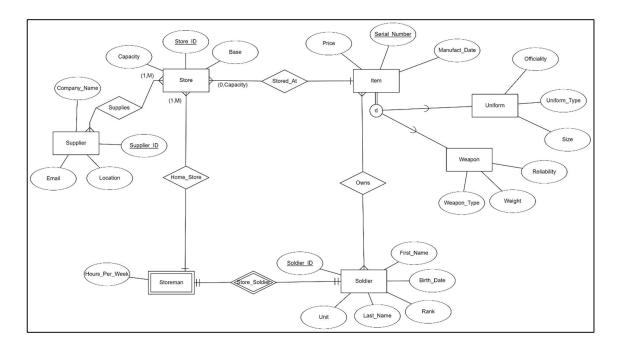
תפיקו העיקרי של מערך האפסנאות הוא להקצות לכל חייל את הציוד שהוא צריך ועבור פריטים שלא בשימוש למצוא להם מחסן לשמור אותם. לצורך כך קיימים מספר מחסנים בצהל כאשר יכולים להיות כמה מחסנים בכל בסיס או אף מחסן. כל מחסן יהיה ייחודי לפי מספר סידורי מיוחד שיש לו. לכל מחסן יהיה ספק אחד או יותר שיספק לו את הציוד.

כל פריט יחולק לשתי קטגוריות. פריט מסוג "מדים" – חולצות, מכנסיים, נעליים... ופריט מסוג "נשק" – M16, רימונים, פגזים, מקלעים... לכל פריט יהיה מספר סידורי ייחודי לצור זיהוי ועוד תכונות נלוות כגון מידה אם זה פריט לבוש או משקל אם זה סוג נשק. כך שנוכל למיין את הפריטים לפי מחסנים לדוגמא אם נרצה להקצות מחסן מסויים רק לפרטי לבוש נוכל לבחור רק פריטים מסוג "מדים". מספר הפריטים בכל מחסן יוגבל על פי תכולת הפריטים המקסימלית של המחסן.

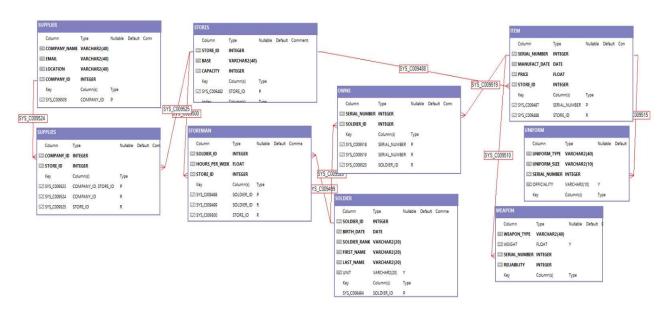
לכל חייל יהיו מספר פריטים השייכים לו. כך שפריט ששייך לחייל כלומר נמצא בשימוש לא יופיע באף מחסן.

עובד מחסן הוא חייל מסוג עובד מחסן שיכיל תכונה נוספת של מספר שעות עבודה בשבוע. כל עובד יוכל לעבוד במחסן אחד בדיוק אך כמובן שלכל מחסן יוכלו להיות יותר מעובד אחד.

## **ERD1.2**



## DSD דיאגרמת 1.3



### 1.3.1 החלטות עיצוביות

ראשית בנינו את הישויות מחסן, ספק, פריט וחייל שהן הישויות העומדות בבסיס כל המערכת. כי למעשה המערכת שלנו מנסה לנהל את הקשר בין הפריטים שיש לצהל למקומות בהם הם מאוכסנים ולחיילים להם הם שייכים.

לאחר מכן החלטנו שאת היישות פריט (Item) נפצל לשני יישויות (בעזרת ירושה). Uniformi Weapon. החלטה זאת נובעת מהשוני המהותי בין סוגי הפריטים ששמורים במחסנים. יש סוג אחד שהוא נשקים ויש לו תכונות משלו ויש סוג שונה שהוא המדים שלו יש תכונות משלו כמו למשל מידה (Size) תכונה שלא תתאים לנשק.

לאחר מכן החלטנו שכל חפץ ששיך למחסן מסויים יכול להיות גם כרגע שייך לחייל Owns ספציפי. אד כדי לדעת לאיפה החייל יצטרך להחזיר בסוף את הפריט ייצרנו קשר ששומר עבור כל פריט ששייך לחייל מסויים לאיזה חייל הוא שייך.

לבסוף הוספנו יישות שתייצג לנו את החיילים שעובדים במחסנים כדי שיהיה נוח לנהל את כוח העבודה במחסנים. כל "עובד מחסן" הוא חייל ולכן עובד מחסן זו יישות חלשה שהמפתח שלה נלקח מ"חייל".

#### 1.3.1 תיאור הישויות

ספק (Supplier) – מתאפיין במספר החברה הייחודי לכל חברה, שם החברה, מייל ומיקום של משרדי החברה.

מחסן (מפתח ראשי), תכולה מקסימלית – מחסן מתאפיין במספר מחסן (מפתח ראשי), תכולה מקסימלית במחסן ומספר הבסיס בו הוא נמצא.

<u>חייל (Soldier)</u> – לכל חייל יש את התכונות הבאות: שם פרטי, שם משפחה, תאריך לידה, דרגה, יחידה בה הוא משרת ומספר החייל (מפתח ראשי).

**Storman (אפסנאי)** – לאפסנאי יש את התכונות הבאות: מספר הזהות שלו כחייל כמפתח זר וגם כמפתח ראשי, מספר המחסן בו הוא עובד ומספר שעות העבודה השבועיות שלו.

פריט (Item) – כל פריט מתאפיין בתכונות הכלליות שהן מחיר, תאריך ייצור ומספר סידורי (מפתח ראשי).

מדים (Uniform) – פריט מסוג מדים מכיל את המידה של הפריט, את סוג הפריט (חולצה\מכנסיים\נעליים וכו') ואת רשמיות המדים (מדי א'\מדי ב').

נשק (Weapon) – פריט מסוג נשק מכיל את סוג הנשק, משקל הנשק, אמינות של הנשק (מס' מ1 עד 10 כאשר 1 מסמל אמינות נמוכה ו10 מסמל אמינות גבוהה).

### 1.3.2 תיאור הטבלאות

Foreign key, <u>Primer key</u>, Attribute :מקרא

ספק (מספר זיהוי חברה, שם חברה, מייל, מיקום)

מחסן (מספר מחסן, בסיס, תכולה מקסימלית)

מסופק על ידי (מספר מחסן, מספר חברה)

עובד מחסן (מספר מחסן, <u>מספר חייל,</u> שעות עבודה שבועיות)

חייל (<u>תז חייל,</u> שם פרטית שם משפחה, תאריך לידה, דרגה, שם יחידה)

(מ<mark>ספר סידורי</mark>, תז חייל) Own

פריט (<u>מספר סידורי,</u> מחיר, תאריך ייצור, <u>מספר מחסן</u>)

מדים (<u>מספר סידורי,</u> סוג מדים, מידה, רשמיות)

נשק (<u>מספר סידורי</u>, סוג נשק, משקל, אמינות)

## 3NF) נרמול ל

כל הסכמות מנורמלות ל-3NF מכיוון שרק הגדרנו אילו תכונות יהיו מפתחות ולא הוספנו תלויות מעבר. לכן לא יכול להיווצר מצב של סכמה שאינה עומדת ב3NF.

## 1.3.4 תיאור הקשרים

### ספק - מחסן: Many to Many

ספק – כל ספק יכול לספק למספר מחסנים או לאפס.

מחסן – כל מחסן מחובר למספר ספקים או לאפס.

מחסן – פריט: One to Many

מחסן - מכיל מספר פריטים או אפס.

פריט – כל פריט נמצא מקסימום במחסן אחד.

inheritance :פריט – נשק/מדים

כל פריט הוא או מסוג נשק או מסוג מדים.

שריט – חייל: Many to One

פריט – כל פריט מחובר למקסימום חייל אחד (או שהוא לא מחובר בכלל כלומר נשאר במחסן).

חייל – לכל חייל יש מספר פריטים או אף פריט.

עובד מחסן – חייל: ישות חלש, One to One

חייל – כל חייל יכול להיות או חייל רגיל או עובד מחסן.

עובד מחסן – כל עובד מחסן הוא חייל ולכן הוא מקבל מחייל את המפתח שלו (id).

Une to Many :עובד מחסן

עובד מחסן – כל עובד מחסן עובד בדיוק במחסן אחד (חץ עגול).

מחסן – בכל מחסן יכולים לעבוד כמה עובדים.

## (SQL) יצירת הטבלאות 1.4

```
CREATE TABLE Stores (
  Store ID INT NOT NULL,
  Base VARCHAR2 (40) NOT NULL,
  Capacity INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (Store_ID)
);
CREATE TABLE Item (
  Serial_Number INT NOT NULL,
  Manufact Date DATE NOT NULL,
  Price FLOAT NOT NULL,
  Store ID INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (Serial Number),
  FOREIGN KEY (Store ID) REFERENCES Stores (Store ID)
);
CREATE TABLE Soldier (
  Soldier ID INT NOT NULL,
  Birth Date DATE NOT NULL,
  Soldier Rank VARCHAR2 (20) NOT NULL,
  First Name VARCHAR2 (20) NOT NULL,
  Last Name VARCHAR2 (20) NOT NULL,
  Unit VARCHAR2 (20),
  PRIMARY KEY (Soldier ID)
);
CREATE TABLE Storeman (
  Soldier ID INT NOT NULL,
  Hours Per Week FLOAT NOT NULL,
  Store ID INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (Soldier ID),
  FOREIGN KEY (Soldier ID) REFERENCES Soldier (Soldier ID),
  FOREIGN KEY (Store ID) REFERENCES Stores (Store ID)
);
CREATE TABLE Supplier
  Company_Name VARCHAR2(40) NOT NULL,
 Email VARCHAR2 (40) NOT NULL,
  Location VARCHAR2 (40) NOT NULL,
  Company ID INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (Company ID)
);
CREATE TABLE Weapon (
  Weapon Type VARCHAR2 (40) NOT NULL,
  Weight FLOAT,
  Serial Number INT NOT NULL,
  Reliability INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (Serial Number),
  FOREIGN KEY (Serial Number) REFERENCES Item (Serial Number)
CREATE TABLE Uniform (
  Uniform Type VARCHAR2 (40) NOT NULL,
  Uniform Size VARCHAR2(10) NOT NULL,
  Serial Number INT NOT NULL,
```

```
Officiality VARCHAR2(1) NOT NULL Check(Officiality = 'A' OR Officiality =
  PRIMARY KEY (Serial Number),
  FOREIGN KEY (Serial Number) REFERENCES Item(Serial Number)
CREATE TABLE Owns (
  Serial Number INT NOT NULL,
  Soldier ID INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (Serial_Number, Soldier_ID),
  FOREIGN KEY (Serial Number) REFERENCES Item (Serial Number),
  FOREIGN KEY (Soldier ID) REFERENCES Soldier (Soldier ID)
CREATE TABLE Supplies (
  Company ID INT NOT NULL,
  Store ID INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (Company_ID, Store_ID),
  FOREIGN KEY (Company_ID) REFERENCES Supplier (Company_ID),
  FOREIGN KEY (Store ID) REFERENCES Stores (Store ID)
);
```

## (SQL) מחיקת הטבלאות 1.5

```
DROP TABLE Owns CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Supplier CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Stores CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Supplies CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Storeman CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Item CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Weapon CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Uniform CASCADE CONSTRAINTS;
DROP TABLE Soldier CASCADE CONSTRAINTS;
```

הערה: הוספנו את הפעולה cascade כדי להמנע עם בעייה בעת מחיקת טבלה המקושרת במפתח זר למפתח אחר. הפעולה מוחקת את המופע המקושר בטבלה האחרת.

## (SQL) SELECT ALL 1.6

```
SELECT * FROM Stores;
SELECT * FROM Item;
SELECT * FROM Soldier;
SELECT * FROM Storeman;
SELECT * FROM Supplier;
SELECT * FROM Weapon;
SELECT * FROM Uniform;
SELECT * FROM Owns;
SELECT * FROM Supplies;
```

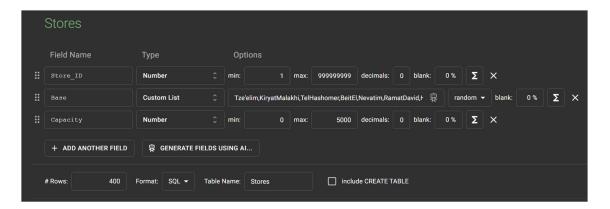
#### 1.7 יצירת הנתונים

## <sup>1</sup>:(דרך עיקרית) mockaroo – דרך א

על מנת ליצור את הנתונים, הגדרנו את הסכמות שלנו בinsert, הגדרנו ערכים אפשריים לכל אחד מהשדות ולבסוף קיבלנו קובץ sql שעושה insert עבור כל סכמה. עבור הסכמות המכילות את הערכים עליהם מצביעים מפתחות זרים בסכמות אחרות, ייצרנו בהתחלה קובץ CSV אותו הכנסנו לבסיס הנתונים בmockaroo ואז יכולנו לבחור שהשדה יהיה מפתח זר לסכמה שנמצאת בבסיס הנתונים. לבסוף, הרצנו את הקבצים והכנסנו את הנתונים לבסיס הנתונים שלנו.

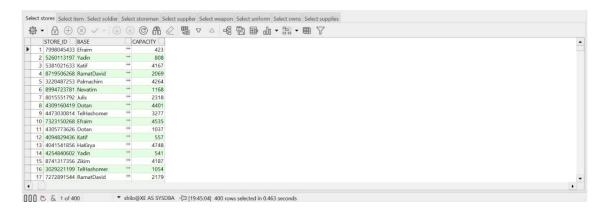
#### הטבלה Stores

#### קובץ ההגדרות:



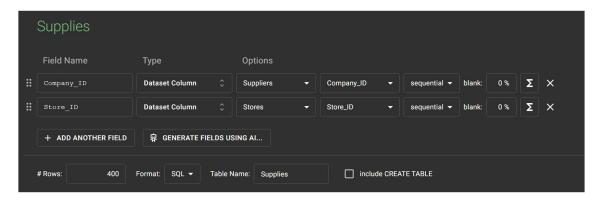
הגדרנו את Store\_ID כמספר סדרתי מאחר שהוא מפתח והוא צריך להיות ייחודי. בנוסף, נתנו לו רשימה של מחרוזות המייצגות בסיסים (Custom List) בהם המחסן יכול להיות והגדרנו שהתכולה של המחסן יכולה להיות מספר שלם עד 5000.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> נראה את קובץ הנתונים שיצרנו עבור כל טבלה ואת בסיס הנתונים לאחר ההכנסה (והרצת SelectAll). נסביר את ההגדרות בשתי הדוגמאות הראשונות ולאחר מכן לשאר הסכמות נוסיף צילומי מסך של ההגדרות ובסיס הנתונים לאחר ההכנסה של הנתונים.

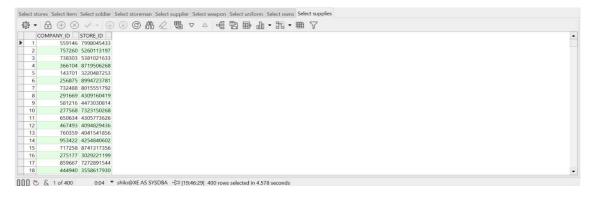


### Supplies הטבלה

#### קובץ ההגדרות:

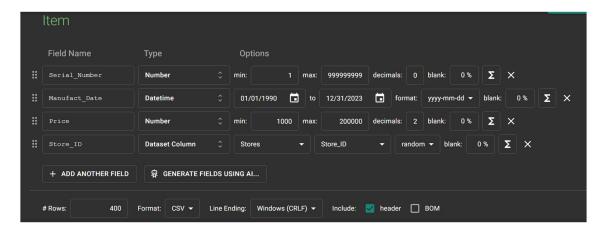


ל-Supplies יש שתי תכונות שהן מפתחות זרים: Store\_ID ו-Company\_ID. את Store\_ID יצרנו ב-mockaroo והכנסנו לבסיס הנתונים שלו ולכן יכולנו להגדיר את Store\_ID יצרנו ב-Company\_ID מהטבלה Suppliers שיצרנו בעזרת התכונה כמפתח זר, ואילו את mockaroo ואז יכולנו להגדיר את התכונה כמפתח זר.

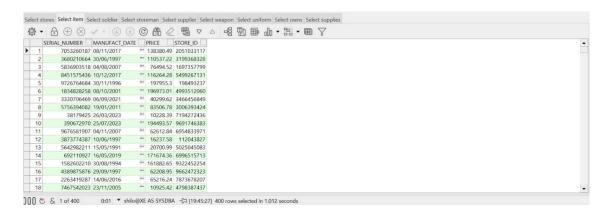


#### וtem הטבלה

#### קובץ ההגדרות:

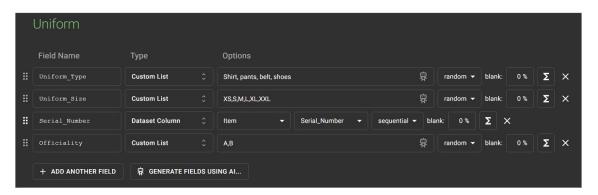


#### לאחר ההוספה:

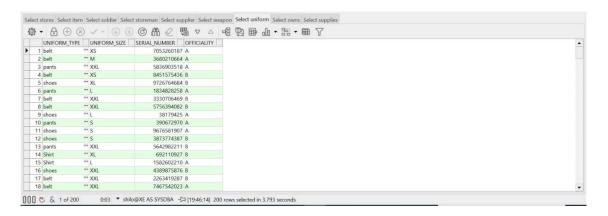


### Uniform הטבלה

#### קובץ ההגדרות:

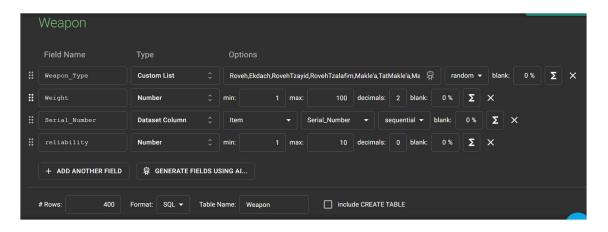


#### לאחר ההוספה:



#### Weapon הטבלה

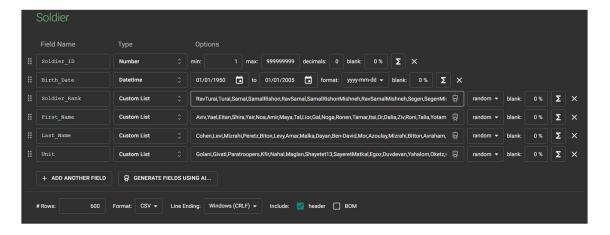
#### קובץ ההגדרות:

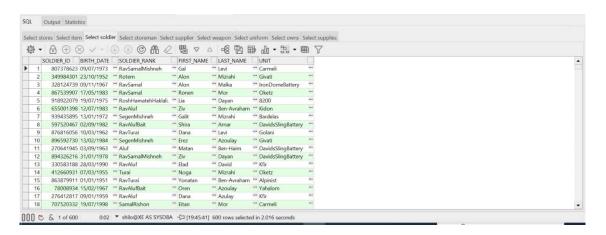




#### הטבלה Soldier

#### קובץ ההגדרות:





#### דרך ב – פייתון:

#### הטבלה Supplier

בעזרת פייתון ייצרנו נתונים עבור הישות Supplier. ראשית הגדרנו קבוצת מיילים, מיקומים ושמות של חברות ולאחר מכן ייצרנו קובץ sql שמכניס לבסיס הנתונים 400 ספקים. (חתכנו לטובת הדו"ח את הרשימה הארוכה של שמות החברות).

#### :הסקריפט

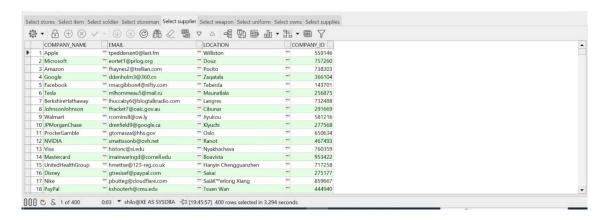
```
import random
import string
# Function to generate a random company name
def random company name():
   return random.choice(["Apple", "Microsoft", "Amazon", "Google",
"Facebook", "Tesla", "Walmart", "NVIDIA", ...])
# Function to generate a random email
def random email(company name):
    domains = ["example.com", "mail.com", "company.com", "business.com"]
    return f"{company_name.lower()}@{random.choice(domains)}"
# Function to generate a random location
def random_location():
    locations = ["New York", "Los Angeles", "Chicago", "Houston", "Phoenix",
                 "Philadelphia", "San Antonio", "San Diego", "Dallas", "San
Jose"]
    return random.choice(locations)
# File to write the SQL insert statements
with open('insert_suppliers.sql', 'w') as file:
    for i in range(1, 401): # Generate 400 suppliers
        company name = random company name()
        email = random_email(company_name)
        location = random_location()
        company_id = i
        insert_statement = (
            f"INSERT INTO Supplier (Company_Name, Email, Location, Company_ID)
            f"VALUES ('{company name}', '{email}', '{location}',
{company_id});\n"
        # Write the insert statement to the file
```

```
file.write(insert_statement)

file.write('COMMIT;\n') # Commit transaction

print('insert_suppliers.sql file created successfully.')
```

#### לאחר ההוספה:



## :data generator - דרך ג

לאחר שבמוקרו ובפייתון ייצרנו את פקודות הinsert עבור רוב הטבלאות, איחדנו את כל הפקודות לקובץ אחד וייבאנו אותו לplsql. כעת נותר לנו ייצור הנתונים של הטבלאות Storemani Owns אותם החלטנו לעשות בdata generator.

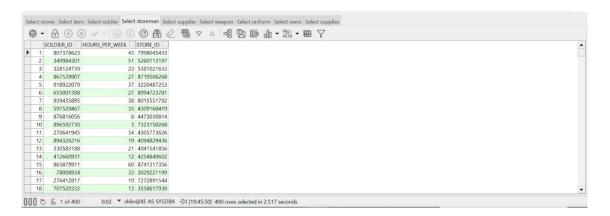
## הטבלה Storeman

## קובץ ההגדרות:



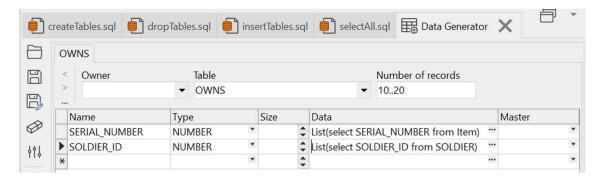
הגדרנו לו שייקח מפתחות זרים מהטבלאות storei soldier וכן הגדרנו שמספר השעות יהיה בין 0 ל60.

#### לאחר ההוספה:



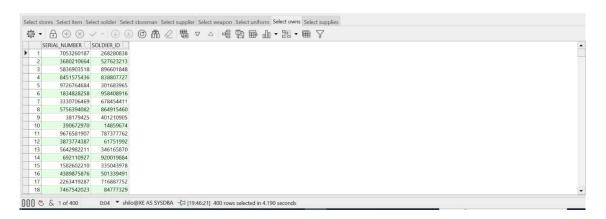
#### הטבלה Owns

#### קובץ ההגדרות:



הגדרנו לו שייקח מפתחות זרים מהטבלאות storei Item עבור התכונות המתאימות.

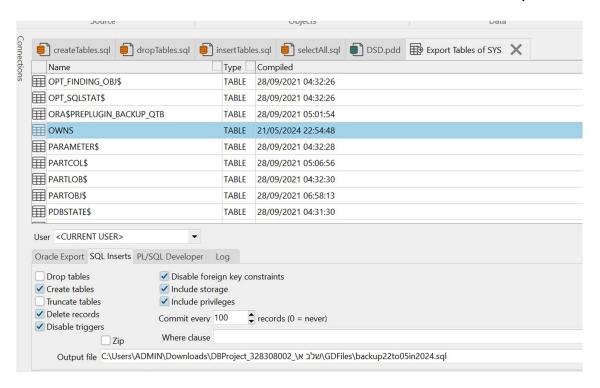
#### לאחר ההוספה:



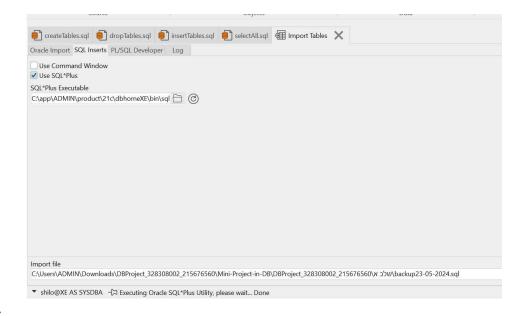
ניתן לראות שהמפתחות הזרים באמת מופיעים בנתונים בטבלאות המתאימות.

### 1.8 גיבוי ושחזור הנתונים

לאחר יצירת הטבלאות והכנסת הנתונים, גיבינו אותם ע"י Export Tables בplsql. בחרנו את כל הטבלאות שלנו וסימנו את האפשרות create tables. לאחר מכן בחרנו את המיקום הרצוי אליו נכניס את הגיבוי.



לאחר שקיבלנו את קובץ הsql שמכיל את הגיבוי של הטבלאות שלנו, בדקנו האם הגיבוי אכן עבד. מחקנו את הטבלאות שלנו וניסינו לשחזר את הנתונים ע"י Import Tables:



בס"ד

## ואכן הטבלאות שוחזרו:

```
Loading STORES...
100 records committed...
200 records committed...
300 records committed...
400 records loaded
Loading ITEM...
```