

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Tim Čivot

Specifikacija baze podataka za projekat Brain Puzzles

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Opis	Autori
16.4.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Iva Rakić Lana Jevremović
6.2.2022.	1.1	Izmenjene statistike	Iva Rakić

Contents

Uvod	4
Namena	4
Ciljne grupa	4
Organizacija dokumenta.....	4
Rečnik pojmova i skraćenica.....	4
Otvorena pitanja	4
Model podataka	5
IE notacija	5
Šema relacione baze podataka.....	5
Tabele.....	6
Korisnik.....	6
Rezultati	6
Statistika.....	7
Ko zna zna pitanje.....	7
Ko zna zna odgovor	7
Fight list tema.....	8
Fight list odgovor.....	8

Uvod

Namena

Baza podataka za projekat iz predmeta Principi softverskog inženjerstva predstavlja fleksibilan i pouzdan način čuvanja podataka i pristupa istim od strane veb servera radi generisanja veb strana. U dokumentu je dat model podataka - IE dijagram (Information Engineering), šema relacione baze podataka, kao i opis svih tabela u bazi podataka. Ovaj dokument služi kao osnova za razvoj detaljne projektne specifikacije posmatranog podsistema, implementaciju i testiranje. Svi podaci koje je potrebno čuvati su dobijeni u fazi analize korisničkih zahteva.

Ciljne grupa

Dokument je namenjen vođi (tim lideru) projekta i članovima razvojnog tima. Tim lideru ovaj dokument služi za planiranje razvojnih aktivnosti i specifikaciju imena tabela i imena polja u bazi, kako bi nezavisne celine, implementirane od strane različitih delova razvojnog tima, na kraju rada bile uspešno integrisane. Razvojnog timu dokument služi kao osnova za dizajn i implementaciju.

Organizacija dokumenta

Ostatak dokumenta organizovan je u sledeća poglavlja:

- Model podataka - model podataka u bazi i šema baze;
- Tabele - spisak tabela;

Rečnik pojmova i skraćenica

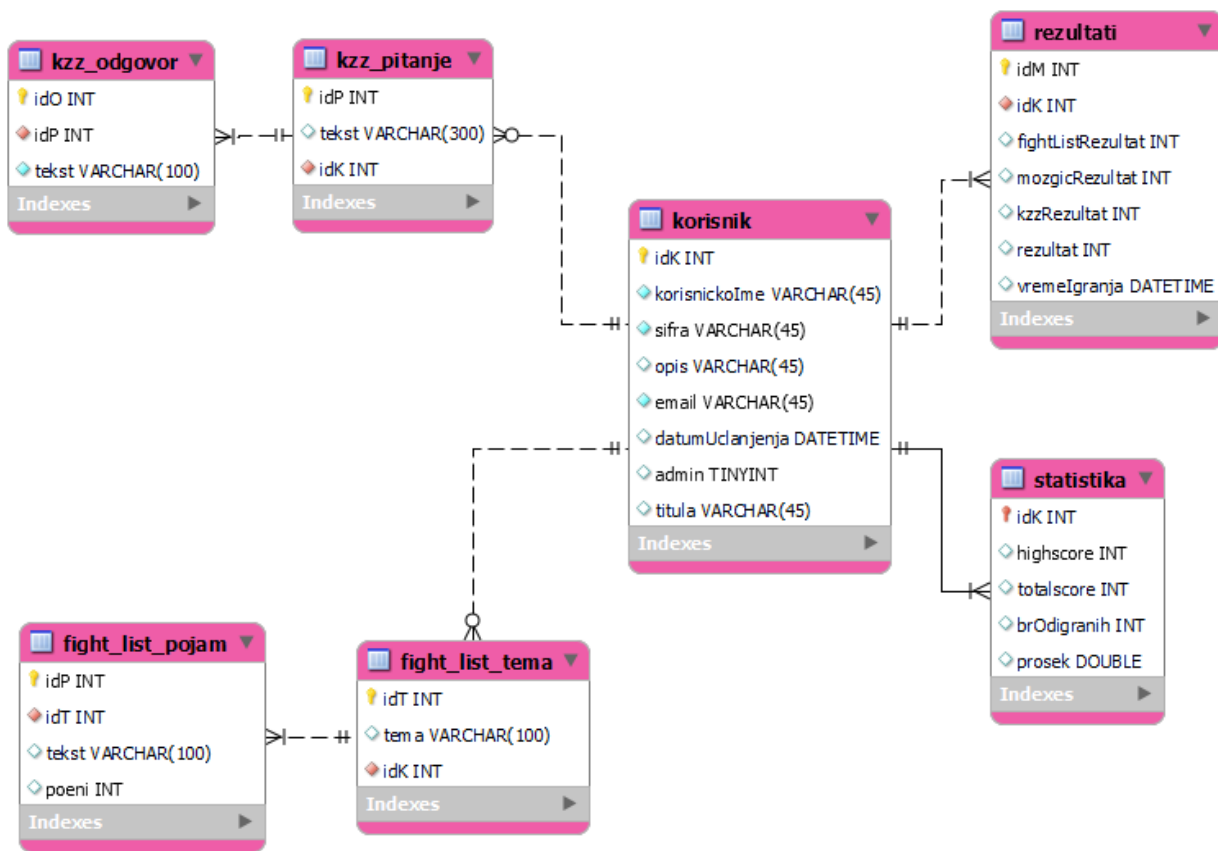
- IE – Information Engineering, notacija za modelovanje podataka
- AI – Auto_Increment
- NN – Not Null
- UQ – Unique

Otvorena pitanja

Broj	Datum	Problem	Rešenje

Model podataka

IE notacija



Šema relacije baze podataka

KORISNIK (idK, korisnickoIme, šifra, opis, email, datumUčlanjenja, admin, titula)

REZULTAT(idM, idK, fightListRezultat, mozgicRezultat, kzzRezultat, rezultat, vremeIgranja)

KZZ_PITANJE(idP, tekst, idK)

KZZ_ODGOVOR(idO, idP, tekst)

STATISTIKA(idK, highScore, totalScore, brOdigranih, prosek)

FIGHT_LIST_TEMA(idT, tema, idK)

FIGHT_LIST_POJAM(idP, idT, tekst, poeni)

Tabele

Korisnik

Sadrži podatke o registrovanim korisnicima.

Name	DataType	IsPK	IsFK	Napomene
idK	INT	Yes	No	AI, NN
korisnickolme	VARCHAR(45)	No	No	NN, UQ
sifra	VARCHAR(45)	No	No	NN
opis	VARCHAR(200)	No	No	
email	VARCHAR(45)	No	No	NN, UQ
datumUclanjenja	DATETIME	No	No	
admin	TINYINT	No	No	
titula	VARCHAR(45)	No	No	

Rezultat

Sadrži rezultate svih do sada odigranih partija.

Name	DataType	IsPK	IsFK	Napomene
idM	INT	Yes	No	NN
idK	INT	No	Yes	NN
fightListRezultat	INT	No	No	
mozgicRezultat	INT	No	No	
kzzRezultat	INT	No	No	
rezultat	INT	No	No	
vremelgranja	DATETIME	No	No	

Statistika

Svaki igrač ima svoju statistiku pomoću koje se kasnije utvrđuje pozicija na rang listi.

Name	DataType	IsPK	IsFK	Napomene
idK	INT	Yes	Yes	NN
highScore	INT	No	No	
totalScore	INT	No	No	
brOdigranih	INT	No	No	
prosek	DOUBLE	No	No	

Ko zna zna pitanje

Pitanja za igru Ko zna zna, strani ključ idK predstavlja admina koji je smislio pitanje.

Name	DataType	IsPK	IsFK	Napomene
idP	INT	Yes	No	NN
idK	INT	No	Yes	NN
tekst	VARCHAR(300)	No	No	NN

Ko zna zna odgovor

Odgovor na pitanje za igru Ko zna zna. Kako može postojati više tačnih odgovora na jedno pitanje, za ovo je korišćena nova tabela. Strani ključ idP govori na koje pitanje se odgovor odnosi.

Name	DataType	IsPK	IsFK	Napomene
idO	INT	Yes	No	NN
idP	INT	No	Yes	NN
tekst	VARCHAR(100)	No	No	NN

Fight list tema

Tema za igru Fight list, strani ključ idK predstavlja admina koji je smislio pitanje.

Name	DataType	IsPK	IsFK	Napomene
idT	INT	Yes	No	NN
idK	INT	No	Yes	NN
tekst	VARCHAR(100)	No	No	NN

Fight list pojam

Svaka Fight list tema ima više pojmova, strani ključ idT pokazuje na koju temu se odnosi pojam, a polje poeni predstavlja koliko poena dobija korisnik za uneti pojam.

Name	DataType	IsPK	IsFK	Napomene
idP	INT	Yes	No	NN
idT	INT	No	Yes	NN
tekst	VARCHAR(100)	No	No	NN
poeni	INT	No	No	NN