# 3 ER图

#### 3 ER图

初级实体联系图

高级联系图

E/R图中的约束

ER图中的子类

E/R图中的弱实体集

E/R图与ODL的区别

实体联系图到关系模型的转换

非弱实体集

弱实体集

"属于"联系到关系的转换

继承的转换

## 初级实体联系图

实体联系图(E/R图):描述实体及实体间的联系。

构成:

①实体集:实体(客观存在并且可以相互区别的事物)

②属性:描述实体某个特性的值。属性的数据类型不能是聚集类型(

③联系:两个或多个实体集之间的连接关系

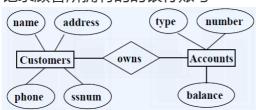
实例:

为银行建立数据模型,要求保存以下信息:

顾客:身份证号、姓名、地址和电话;

账号:编号、类型(例如存款、支票)和结余

记录顾客所拥有的的银行账号



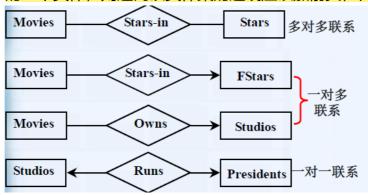
#### 联系的特性:

(1) 多重性:

- 1. 一对一: 两个实体集之间一对一对应, 如: 班级与班长
- 2. 一对多:实体集A中至少有一个实体对应B中的多个实体, B中的每个实体都唯一
- 3. 多对多: A中至少有一个实体对应B中的多个实体, B中至少有一个实体对应A中的多个实体
- 4. 表示方式:

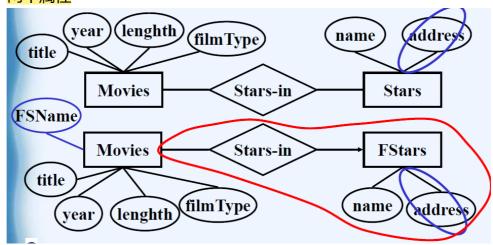
从E到F的一对一联系,分别画一个箭头指向E和F; 从E到F的多对一联系,那么就画一个指向F的箭头。 多对多联系,不需要使用箭头

确定是否该划箭头的方法:如果这个联系可以唯一地确定该实体集中的一个实体,则连向该实体集的连线应该加箭头,否则不加



5. 实体集中至少有几个属性?

在联系中<mark>包含多的一方只需要有一个属性,包含唯一的一方至少需要两个属性</mark>



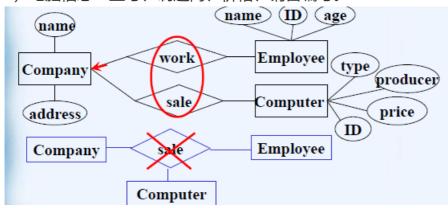
(2) 多向性: 联系涉及两个以上实体集

描绘电脑销售数据库,要求保存:

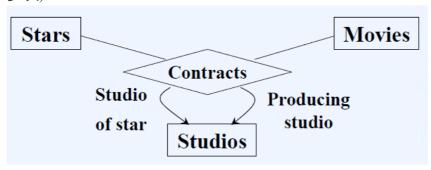
1) 电脑销售公司:公司名称、地址、雇员、销售的电脑

2) 销售公司雇员:雇员号、姓名、年龄。

3) 电脑信息: 型号、制造商、价格、销售编号。



(3) 联系的角色: 可以具有多种角色(一个实体集在一个联系中可以出现 多次)

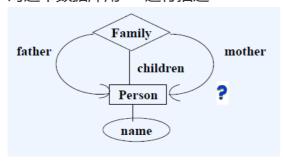


#### 例子:

设计一个家谱数据库中的类Person,要求:

- 1) 记录每个人的姓名。
- 2) 记录联系: 母亲、父亲和孩子。

对这个数据库用E/R进行描述



(4) 联系中的属性: 联系可以具有自己的属性

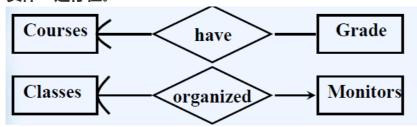


## 高级联系图

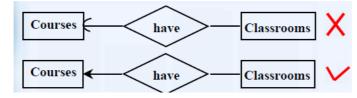
### E/R图中的约束

- (1) 键码(keys): 在实体集的范围内唯一标识一个实体的属性或属性集若一个实体集有多个键码: 主键码在图中用下划线表示, 其他键码可在附注中表示
- (2) 参照完整性约束:由某个实体引用的另一个实体集中的实体在数据库中确实存在

假定R是一个从实体集E到实体集F的联系。如果E和F之间存在参照完整性,则用一个**指向F的圆箭头**来表明不仅联系R是由E到F的多对一或一对一的联系,而且**对于实体集E的一个给定实体,要求与之相关的实体集F的实体一定存在**。



注意到: 多对一联系或一对一联系并不总要满足参照完整性约束



(3) 联系度的约束: 如某名同学至少要有10门课程成绩

把一个极限数附在联系和实体集的连线旁边,以表明限制与有关实体集的任何一个实体相连的实体数



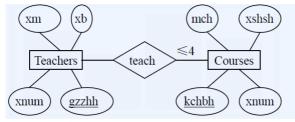
例题1: 为学校建立课程数据库, 要求如下:

记录课程的信息: 课程名称、课程学时数、课程所属系别和任课教师。

记录任课教师信息:姓名、性别、系别、所教课程。

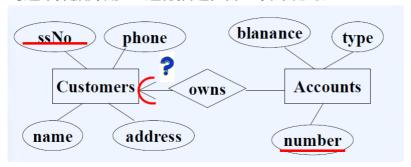
每位任课教师最多只能讲授4门课程。

对这个数据库用E/R图进行描述,并且设计键码



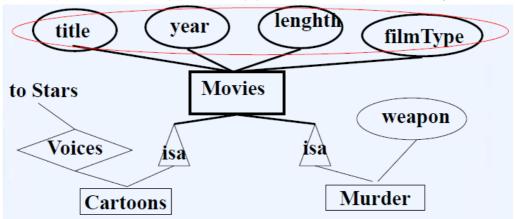
**例题**2:为银行设计一个数据库,要求记录如下信息:顾客的信息包括他们的姓名、地址、电话、社会保险号。

帐户包括编号、类型、结余和相应的顾客。 对这个数据库用E/R进行描述,并且设计键码。



### ER图中的子类

利用**isa联系**将类C和D的两个实体集相连。isa联系用两条直线和一个等腰三角形来表示。**三角形的顶点指向超类**。专用词"isa"放在三角形中。



注: 子类在ODL和E/R中有区别

ODL中:对象必须是一个类的成员

E/R模型中: 一个实体可以属于几个实体集, 它具有这几个实体集所有的属

性

如果要记录一类影片,既是卡通片,又是谋杀片,而且没有自己独有的特性,则**在**E/**R图中,不需要单独建立一个实体集** 

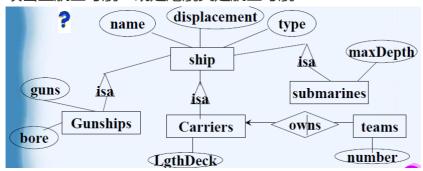
#### 例题:

用E/R描述军舰数据库。每艘军舰有信息: 名称、排水量、类型。另外, 有下列具有某些其他信息的特殊类型的舰艇:

炮舰:携带大型火炮的舰艇,记录主炮的数量和口径。 航空母舰:记录飞行甲板的长度和航空大队的集合。

潜艇:记录最大安全深度。

攻击型航空母舰: 既是炮舰又是航空母舰



## E/R图中的弱实体集

弱实体集:如果组成一个实体集**键码的属性**中的**一些或全部属于另一个实体集**,那么这个实体集是~

#### 表示方法:

- (1) 用双边矩形表示一个实体集是弱的。
- (2) 用**双边菱形**表示连接它和提供其键码属性的其他实体集的多对一联系。
  - (3) 对为实体集提供键码的属性加下划线。

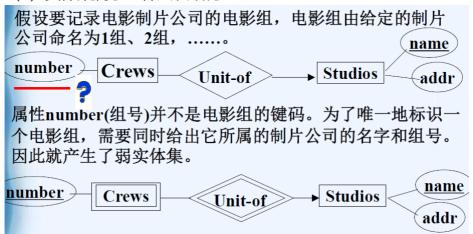
弱实体集不具有为它提供键码的实体集的所有属性。而子类具有超类的所有属性

**弱实体集的键码要求**:如果E是一个弱实体集,那么为E提供键码属性的每个实体集F必须通过联系R和E相连,并且

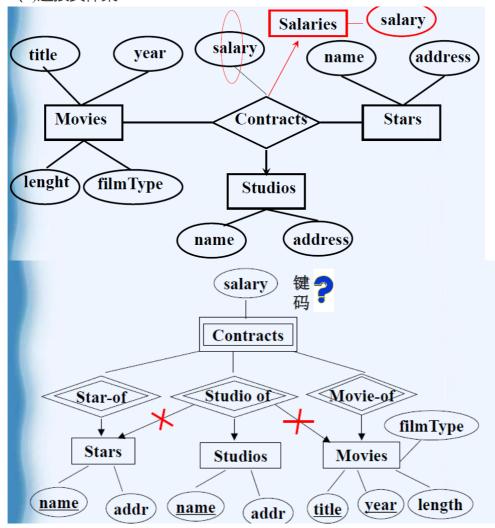
- (1) R必须是从E到F的二元的**多对一的联系**。
- (2) F为E的键码提供的属性**必须是F的键码属性**。
- (3) 若实体集F本身是弱实体集,那么F提供给E的键码属性包括为F提供 键码属性的实体集的属性。
- (4) 如果有几个从E到F的多对一联系,那么每个联系将提供一次F的键码属件,共同构成E的键码。

#### 实例

(1) 实体集属于一种层次结构



#### (2)连接实体集



## E/R图与ODL的区别

- (1) E/R模型中,联系作为独立的概念存在,而ODL中是作为特性嵌套在 类定义中。
- (2) ODL中,属性可以是任意的聚集类型。而E/R模型中通常认为数据类型不能是聚集类型。
  - (3) E/R模型中, 联系可以具有属性, 而ODL中没有相应的概念。
  - (4) E/R模型中有弱实体集的概念, 而ODL中没有

## 实体联系图到关系模型的转换

## 非弱实体集

建立一个与之同名而且具有相同属性集的关系。注意该关系不包含任何联系的信息。

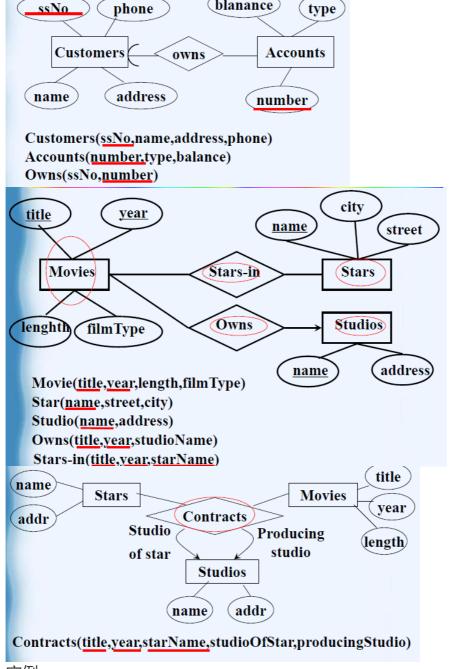
<mark>联系转换到关系模型时也用关系表示。</mark>给定联系R,对应的关系具有以下属性:

(1) 联系R涉及到的每个实体集的键码属性或属性集

#### (2) 联系R的属性

- 1.如果一个实体集在联系R中出现多次,<mark>转换到关系时必须进行改名</mark>,以免 出现重名属性
- 2.对于来自实体集的关系, 其键码就是实体集的键码。
- 3.对于来自二元关系的关系:
- (1) 多对多联系: 联系相连的两个实体集的键码都是关系R的键码属性
- (2)从实体集E1到E2的多对一联系实体集E1的键码是关系的键码,而E2的 键码则不是该关系的键码
- (3)—对一联系联系的任何一个实体集的键码都是该关系的键码,即该关系 有两个键码
- 4.如果关系R来自多向联系,若多向联系R有一个箭头指向实体集E,则转 换后的关系中,除了E的键码以外,其他实体集的键码的集合就构成了这个 关系的键码。

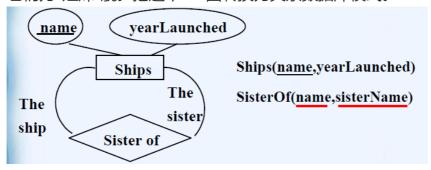
(blanance)



实例:

下面的E/R图表示舰艇。如果两艘舰艇是根据同一个方案设计制造的,就称

它们为"姐妹"舰。把这个E/R图转换为关系数据库模式。

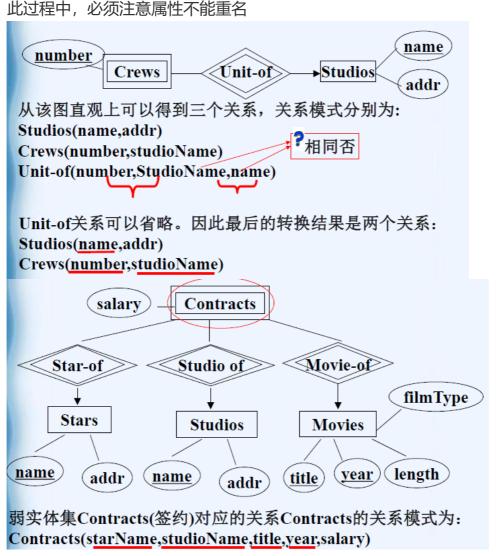


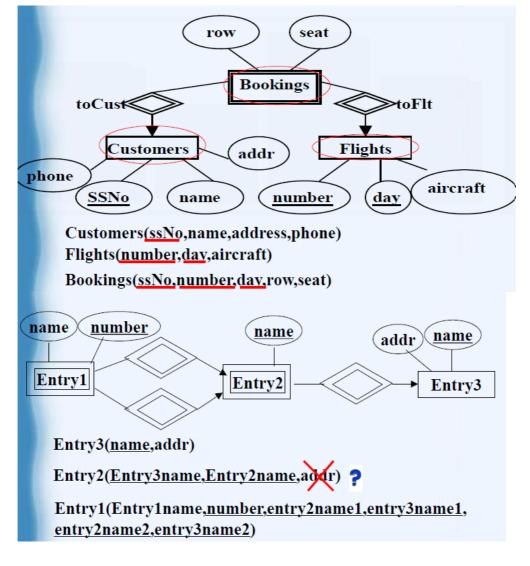
## 弱实体集

弱实体集W转换成关系,该关系既包含W的属性,也包含构成W的键码的 其他实体集的键码属性。

与弱实体集W相连的非双菱形联系转换成关系,该关系必须包含W的所有键码属性。

与弱实体集W相连的双菱形联系,不需要转换成关系。 此过程中,必须注意层性不能更久



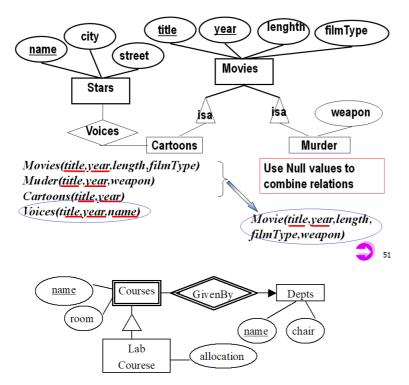


## "属于"联系到关系的转换

E/R中isa联系转换到关系时

- (1) 属于联系本身不需要建立相应的关系。
- (2) 对于子类,除了包含自己的属性集外,还应包含超类的键码。
- (3) 如果在元组中允许使用NULL值,就可以用单个关系来表示E/R图中的继承。

## 继承的转换



#### The following relations are obtained directly:

Depts(name,chair)

Courses(<u>name</u>,<u>deptName</u>,room)

LabCourses(<u>name</u>,<u>deptName</u>,rom,allocation)

#### Use Null values to combine relations Courses and LabCourses:

Depts(name, chair)

Courses(<u>name,deptName</u>,room,allocation)