Thomas FONTAINE--TUFFERY

Version originale

BBD

S2 - Slam 1.

Concepts

-Niveau d'abstraction(niveau de réflexion)

niveau de réflexion utilisateurs.

Niveau conceptuel .

Quand on creer une base de données on commence par le niveau conceptuel

-Niveau physique.(Base de données) → (Table , Champs , Type de données , clés primaire)

Les entités sont définie grâce aux règles de gestions

Une entités et un Objet du système d'information.

Exemple : Client , commande ; produit

L'entité doit forcément avoir un identifiant ! (Propriété personnelle d'identifier de façon unique une occurrence de l'entité.)

Ex : Numéro client pour un client

Exemple de représentation d'une entité.

Client

Numero

nom

Prenom

tel

Entité

Identifiant

Liste des Propriétés

Commande

Numero

date

Passer

Role :Client

Rôle :Les commandes

1

0..*

Produit

Ref

destination

Prix

Comporte

1..*

1..*

Quantité

UML = Unified Modeling Language.

2. ASSOCIATIONS

Lien entre une ou plusieurs entités.

1. on veut retenir les données
2. le client peut passer plusieurs commandes la commande ne correspond qu'à un seul client.

SUPPORTS NÉCESSAIRES

[Client|«id»numero;nom;prenom]1-0..*[Commande|«numéro»;date],

[Produit|«id»ref;designation]0..*-1..*[Commande],

From:
http://slamwiki2.kobject.net/ - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/2019/thomas.fontaine?rev=1547482660

Last update: **2019/08/31 14:33**