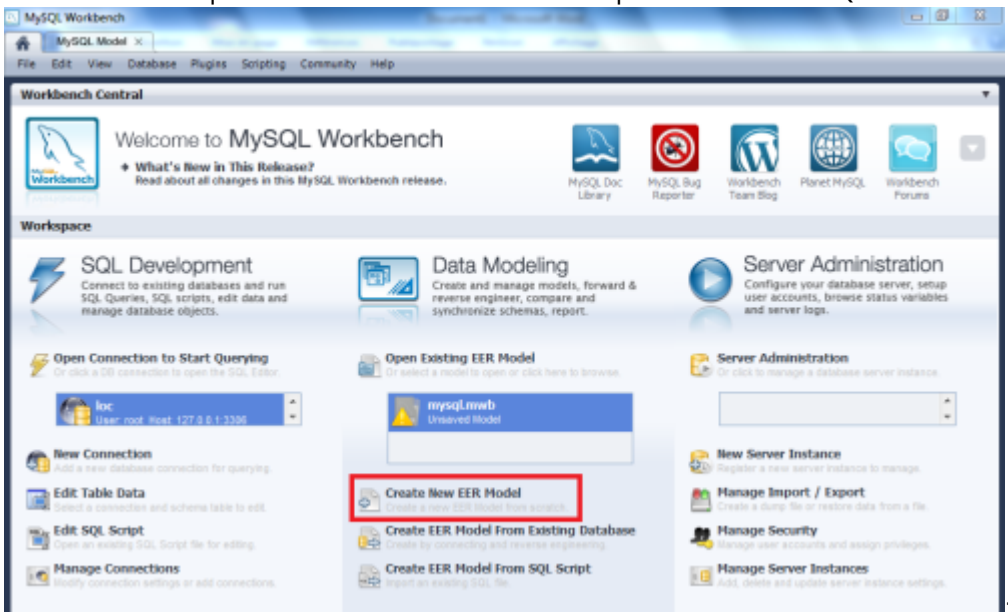
5/10 **Notation :**

- Quelques fautes d'orthographe, fautes de style
- Mélange de certains concepts (table/entité
- Certaines images sont trop petites, d'autres trop vides
- Les règles de présentation ne sont pas bien respectées
- Manque d'approfondissement et de travail

Tutoriel pour la Création d'un modèle de conception de données avec MySQL Workbench 5.2

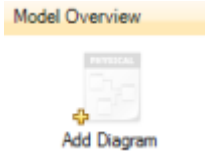
Page d'accueil

Lors de l'ouverture de MySQL Workbench , vous arrivez sur une page d'accueil avec différents workspace. Il vous suffit de cliquer sur “Create New EER Model” pour créer un MYSQL Model.



Ajout d'un Diagramme

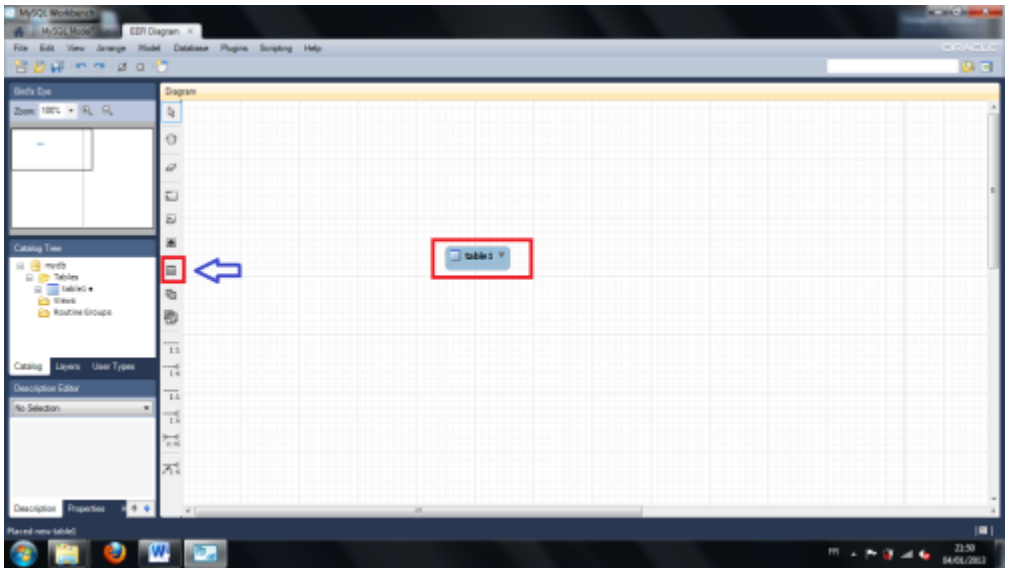
Après le nouveau modèle créer, il vous faut ajouter un nouveau diagramme en double-cliquant sur Add Diagram (voir impr. écrant ci-dessous).



Ajout des entités au diagramme

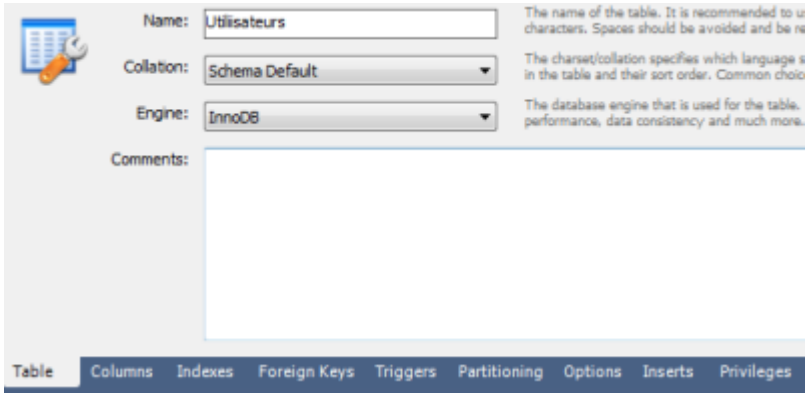
Aprésent , pour ajouter des entités au diagramme, il faut cliquer sur l’icône “Place a new table” en cadré ci-dessous.Une fois que vous avez cliquer sur l'icône il suffit de cliquer sur la page quadrillé pour placer l'entité ou

vous le souhaiter puis elle apparaîtra automatiquement .

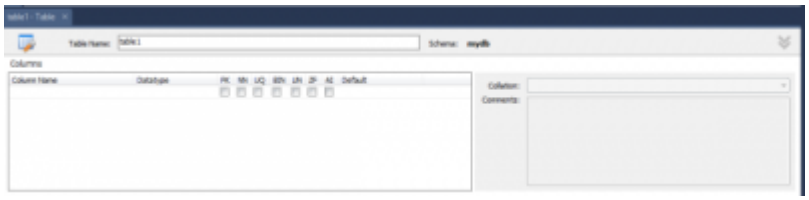


Modification du contenu des entitées

Vous pouvez modifier le contenu de la table en double cliquant dessus.



Il vous faut aprésent lui donner un nom. Pour ce faire, cliquer dans “Name” puis faites “entrer”.Après avoir Uune fenêtre apparaît donc en bas de l'écran ce qui vous permet de lui ajouter ou même supprimer du contenu.



Vous pourrez remarquer que 7 cases à cocher sont a votre disponibilité:

* Primary Key pour clé primaire soit l'identifiant de votre identité

* NN signifie Not Null pour qu'un identifiant ou qu'une propriété de peut pas être nulle (PK signifie sans valeur)

* UQ signifie Unique Index c'est à dire que le la propriété ou l'identifiant saisi sera unique donc on ne pourra pas mettre deux fois la même valeur.

* BIN signifie que la propriété de cette entité sera de type booléen (valeurs possibles : 0 ou 1, V ou F, ...)

* UN signifie Usigned data type c'est à dire que si la propriété est de type numérique, la valeur appartiendra au entiers donc une valeur positif.

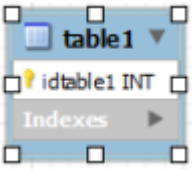
* AI signifie Auto Increment pour que la valeur de votre identifiant ou propriété s'incrémente tous seul a chaque fois

* etc....

Pour ajouter un identifiant par exemple ou une propriété à l'entité, il vous suffit de taper ce que vous souhaitait ajouter dans la “Column Name”.

Le premier identifiant vous sera proposer par défaut : il commencera par “id” et se terminera par le nom de l'entité. Bien sûr vous pourrez quand même modifier ce nom .

Pour créer, ensuite, les propriétés, vous ferais de même en ajoutant ce que vous voulez ajouter en dessous de votre identifiant. table avec identifiant ci-dessous:

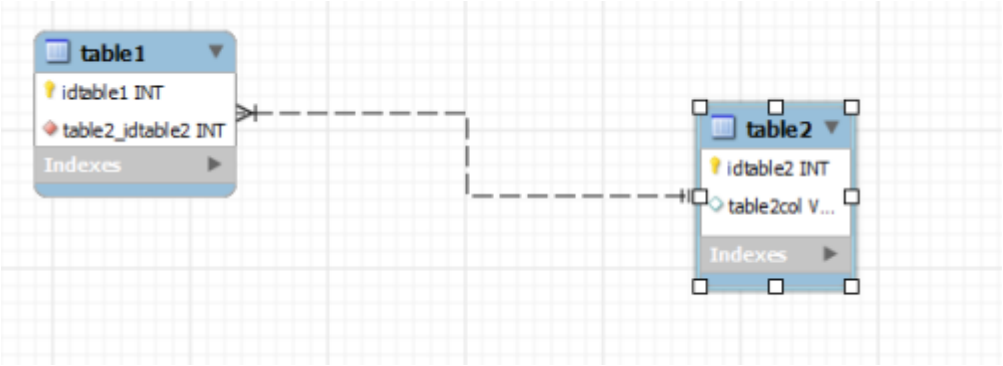


Ajout des relations

Vous pourrez désormais créer les différentes relations entre les tables en utilisant la légende présente sur le coté guauche encadré en bleu ou bien les racourcis clavier .



Enfin , pour créer la relation, il vous suffit de cliquer sur l'icône que vous désirer prendre et ensuite de cliquer sur l'identifiant pour enfin cliquer sur la propriété en relation. Voici le résultat ci dessous (avec des table très simple) :



Voilà , Merci d'avoir suivi ce petit tuto :)

Au revoir!

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

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/si3/etudiants/td7/alexandre?rev=1358468350

Last update: **2019/08/31 14:42**