Création d'un modèle de conception de données avec Open ModelSphere

Nouveau projet

Lors de l'ouverture de ce logiciel, il vous proposera automatiquement de créer un nouveau projet ou d'ouvrir un ancien projet via cette fenêtre :

Sélectionner une tâche Sélectionner un project/modèle Choisr le type de modèle de données Formalisme Sommaire	ctomer une tâche

Ensuite, entrez le nom de votre projet et sélectionnez "Modèle de données" comme indiqué :

	Glactioner in molect
selectionner une tâche	and an indication of the state
selectionner un project/modèle	 Dans le projet courant
Choisir le type de modèle de dormées formalisme	Dans un nouveau projet: Nouveau Projet
onmaire	Sélectionner un modèle
	Modèle de données
	Modèle de processus d'affaires
	Modèle UML
	Visualisation
	client order Client number 0,N 1,1 Client name 0,N 1,1 Client address FK1 client number
	Order-Line Conder-Line number Sp FK1 order code

Sélectionnez "Modèle conceptuel de données" pour continuer :



Enfin, cliquez sur "Entité association" et vous pourrez commencer.

Assistant de création de modèles	
Sélectionner une tâche Sélectionner un project/modèle Choisir le type de modèle de données Formalisme Sommaire	Choisir un formalisme
V Afficher à l'ouverture	< Précédent Suivant > Annuler

Conception du modèle

Créer une nouvelle entité

Ce bouton vous permettra de créer une nouvelle entité. Cliquez dessus, puis cliquez sur votre projet pour faire apparaître une nouvelle entité.

3/5



Vous pouvez maintenant indiquer le nom de l'entité.

Ajouter un attribut

Vous devez cliquez sur ce bouton :

Ou faire un clique droit sur le nom de votre entité, sélectionnez "ajouter" puis "colonne" :



Déterminer la clef primaire

Pour se faire, faites un clique droit sur votre entité, sélectionnez "ajouter" puis "clé primaire" et cliquez sur l'attribut qui doit être la clé primaire :



Assigner un type

Chaque attribut doit avoir un type. Vous pouvez assigner un type en faisant un clique droit sur l'attribut et en sélectionnant "assigner un type". Vous pourrez choisir entre les différents types proposés.

ele	ve		
nor	⊞	Propriétés	
		Assigner le type	
	Ę.	Copier	
	ч.	Coller	ŀ
	₽ <mark>x</mark>	Supprimer du modèle	

5/5



Créer des associations

Maintenant que vous savez créer des entités, voyons comment les relier entre elles.



From: http://slamwiki2.kobject.net/ - **Broken SlamWiki 2.0**

Permanent link: http://slamwiki2.kobject.net/si3/etudiants/td7/vincent?rev=1358177457

Last update: 2019/08/31 14:42

