



ŠOLSKI CENTER NOVA GORICA

SEMINARSKA NALOGA

Moto GP

PROFESOR: Tomaž Mavri

SMER: Računalnikar

RAZRED: 3RC

DIJAK: Kevin Terčon Pulc

NOVA GORICA, oktober 2018



KAZALO

1	UVOD	1
2	PROGRAMSKA ORODJA:.....	2
2.1	KONCEPTUALNI MODELI	2
2.2	LOGIČNI MODELI	2
3	OPIS MOJE PODATKOVNE BAZE	3
4	ZAKLJUČEK	6
5	VIRI	7



1 UVOD

V tej seminarski nalogi bom predstavil konceptualni in logični model na temo svoje izbire v več različnih programih.

Za temo seminarske naloge sem se odločil za šport MotoGP, saj ga že od malih nog spremljam, ter sem nad njim navdušen še zdaj. Tema se mi je zdela primerna saj ima veliko podatkov, s katerimi sem si pomagal pri oblikovanju modelov.



2 PROGRAMSKA ORODJA:

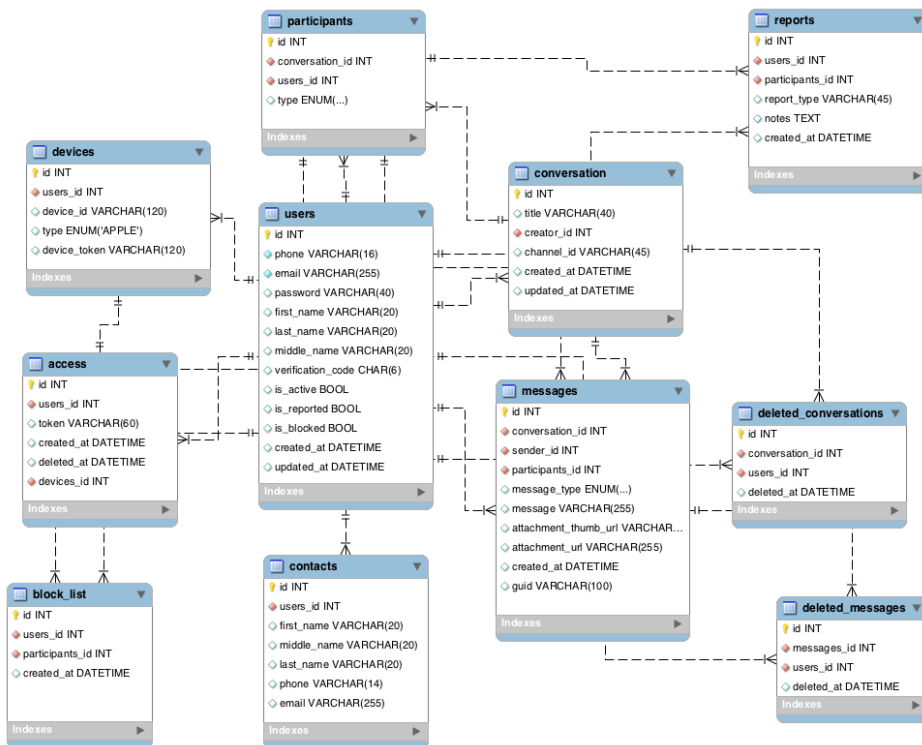
2.1 Konceptualni modeli

- Dia
- Datamodeler



2.2 Logični modeli

- Datamodeler
- DB Designer



Slika je simbolična.



3 OPIS MOJE PODATKOVNE BAZE

- Navodilo za izdelavo konceptualnega modela (katerega sem se jaz izmislil):
5. entitet vsaka entiteta pa ima po 3.tribute

Dirkaču se lahko določi EMŠO, ime, dirkalna številka. Vsak dirkač dirka na več tekmah, na vsako tekmo pa pride več dirkačev. Tekma ima določen ID, datum, kraj. Dirkač ima dva motocikla katera pripadata samo njemu, motocikel se prepozna po barvi, serijski številki in znamki. Dirkač ima tudi moštvo (lahko ima samo 1. moštvo) eno moštvo pa ima po dva dirkača. Moštvo prepoznamo po imenu, sponzorjih, številu delavcev. En motocikel ima eno moštvo, eno moštvo pa ima več motociklov. Vsaka tekma pa ima določeno dirkališče (v eni sezoni se ne ponovi ne tekma ne dirkališče).

- Moji modeli podatkovnih baz:

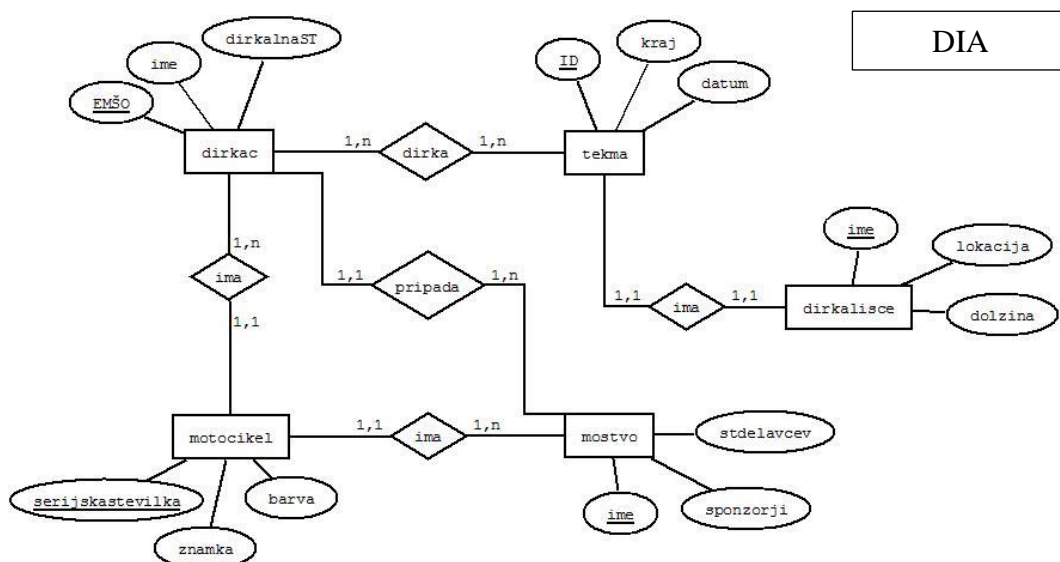
(konceptualni model)

Legenda:

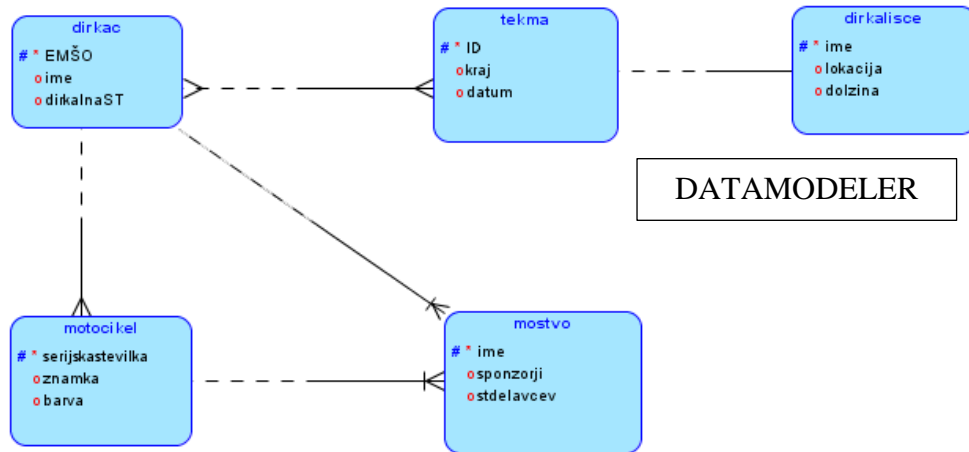
■ Entitete

■ Atribut

- Dirkač (EMŠO, ime, dirkalna številka)
- Tekma (ID, kraj, datum)
- Dirkališče (ime, lokacija, dolžina)
- Moštvo (ime, sponzorji, število delavcev)
- Motocikel (serijska številka, znamka, barva)



Opis: to je konceptualni model, katerega sem izrisal s pomočjo programom Dia. S kvadratom obkrožen napis je entiteta, z ovalno obrobo pa atribut. ID pa je podčrtan v atributu.



Opis: to je konceptualni model, katerega sem izrisal s pomočjo programom Datamodeler. Na vrhu kvadrata je ime entitete v katerem so navedeni atributi. Primarni ključ pa je označen z (#).

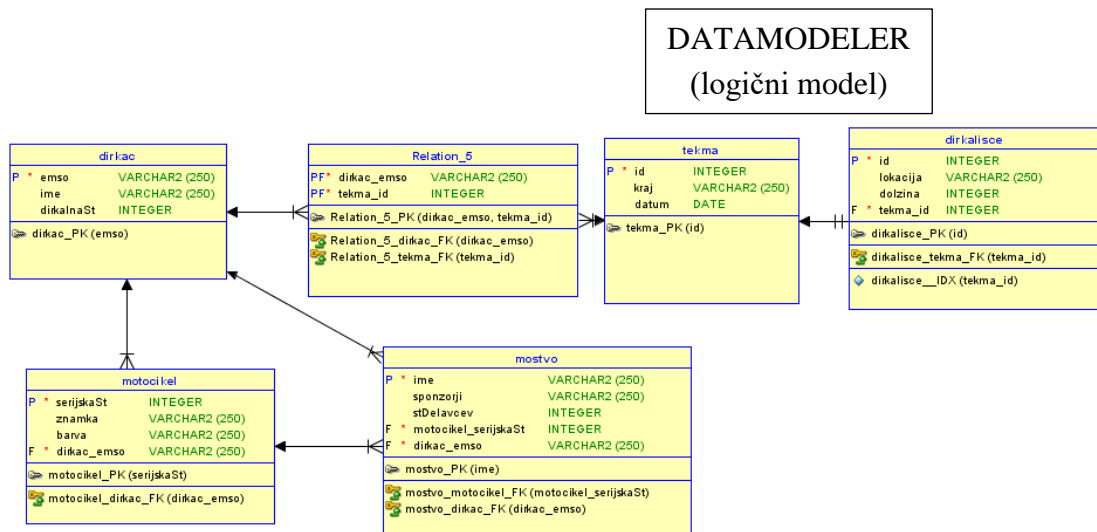
(logični model)

Legenda:

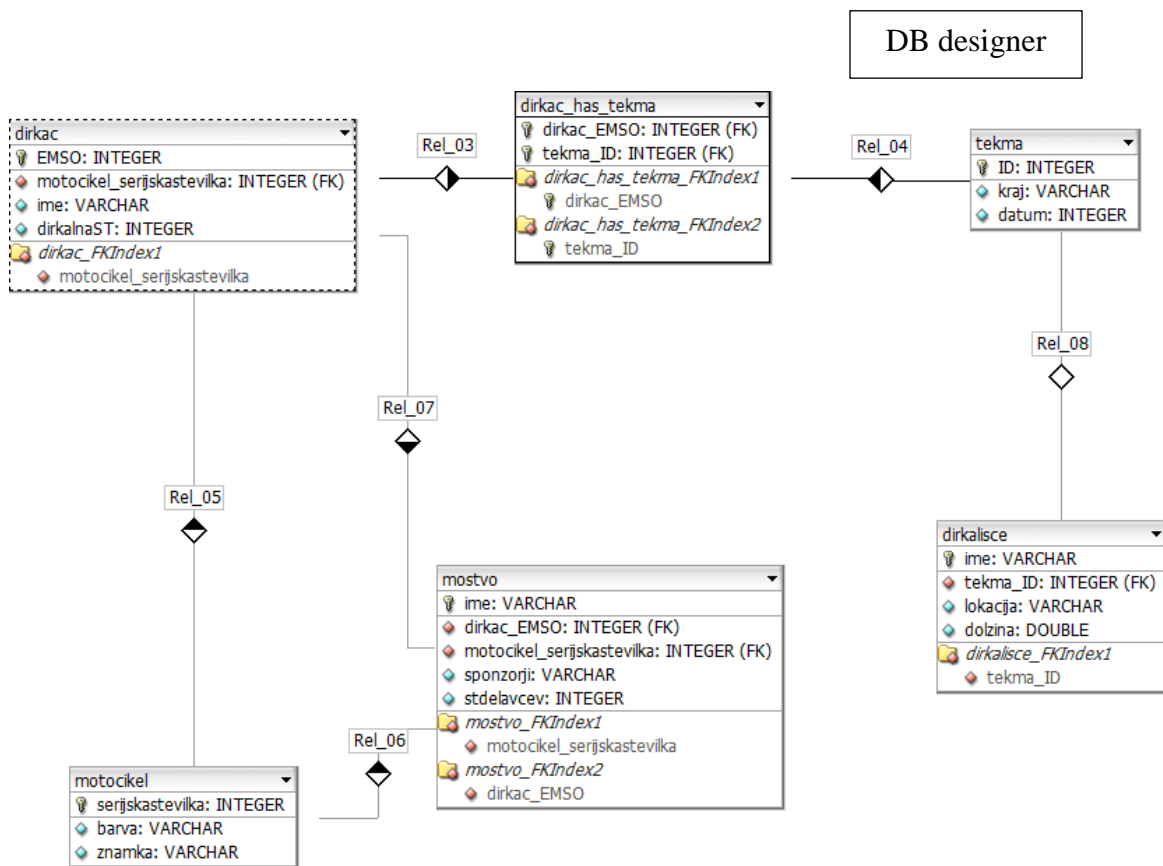
Tabele

Stolpci

- Dirkač (EMŠO, ime, dirkalna številka)
- Tekma (ID, kraj, datum)
- Dirkališče (ime, lokacija, dolžina)
- Moštvo (ime, sponzorji, število delavcev)
- Motocikel (serijska številka, znamka, barva)



Opis: Ustvari se ga z nekaj potezami (iz zgornjega modela). Ta tudi sam kreira tuje ključe, ter jih poveže na ustrezne tabele.



Opis: ustvari se ga tako kot pri datamodelerju, le da tukaj se avtomatično kreira samo logični model. (preprost za uporabo), ter meni se zdi najhitrejši.



4 ZAKLJUČEK

V tej seminarski nalogi sem se navadil, kako sam napisati »problem« (besedilo iz katerega se izbere entitete, attribute ter primarne ključe). Navadil sem se tudi kreiranja konceptualnih modelov v programu Dia ter Datamodeler s katerim sem kasneje pretvoril konceptualni model v logični v le nekaj klikih. Za logični model smo morali uporabiti tudi program DBdesigner.



5 VIRI

- ❖ [slika 1](#)
- ❖ [wikipedija](#)
- ❖ [motogp](#)

