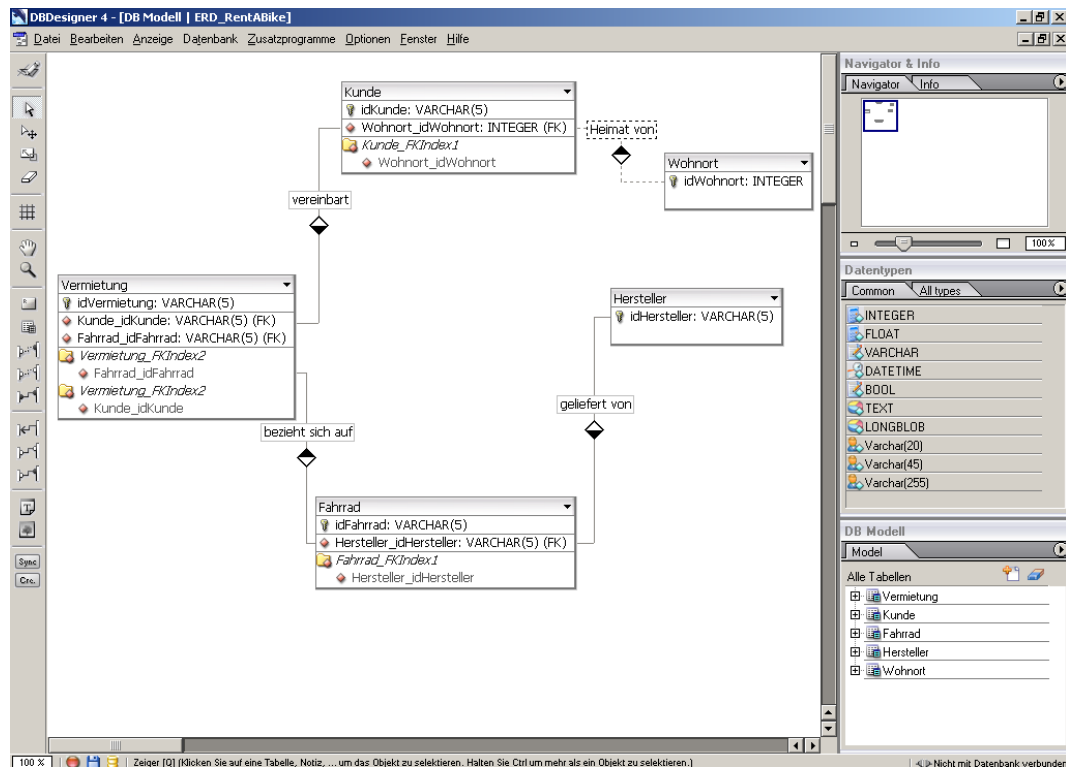




Thema: Leittext DB-Designer Teil 1



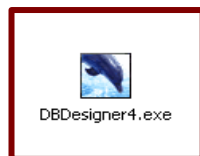
[Abbildung: DB-Designer¹]

Schritt 1: Öffnen des DB-Designer



Öffnen Sie Ihren *Arbeitsplatz*. Im Abschnitt *Wechselmedien* ist der Datenträger:
Wählen Sie in „F: \DBDESIGNER\“ die Datei *DBDesigner4.exe* aus und

klicken Sie sie doppelt an.



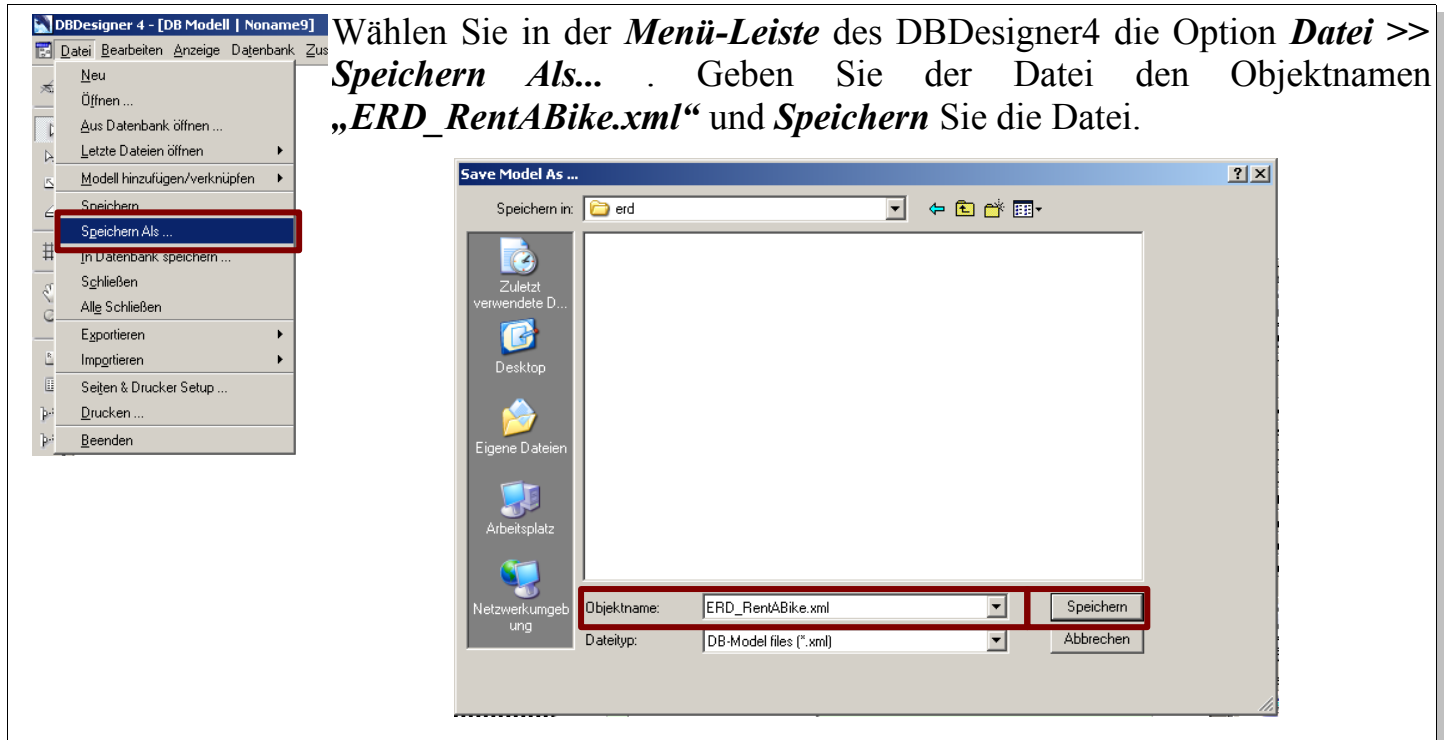
1 Quelle: <http://fabforce.net/dbdesigner4/downloads.php>



Thema: Leittext DB-Designer Teil 1


Schritt 2: Speichern eines neuen ER-Modells

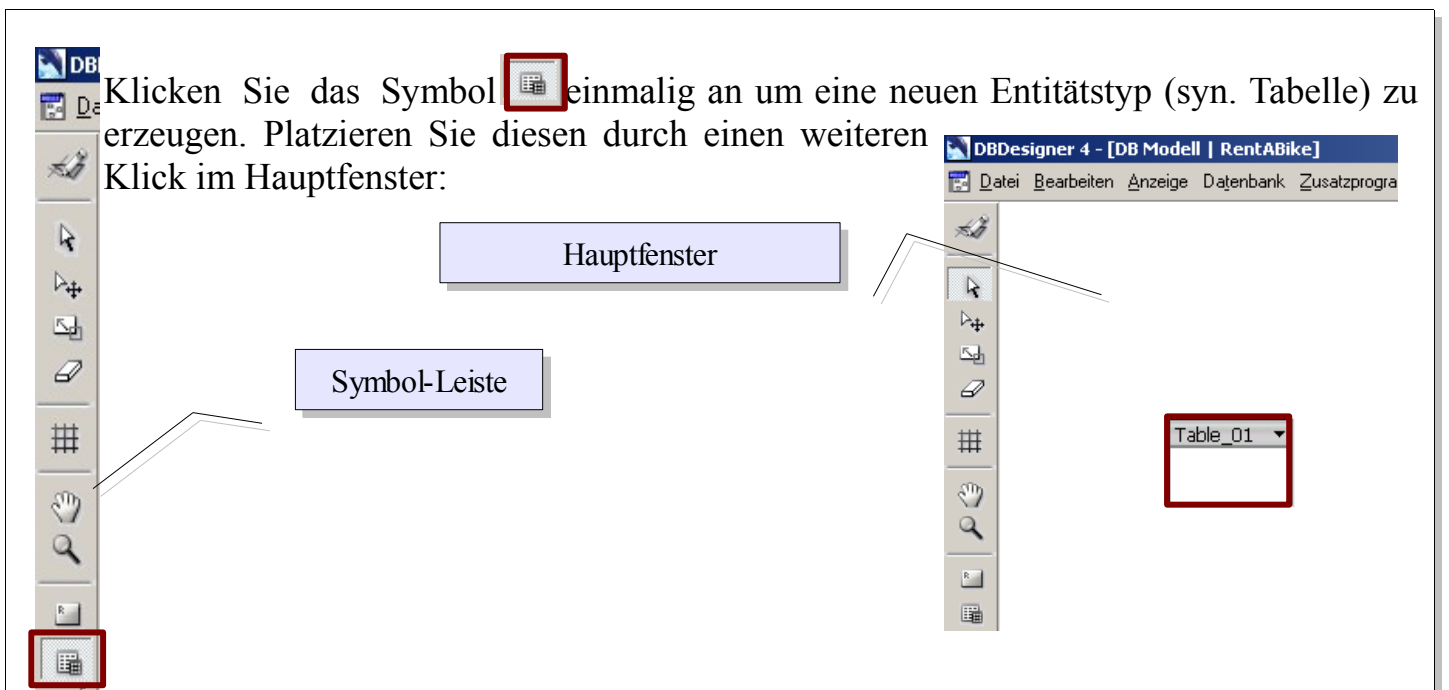
Wählen Sie in der **Menü-Leiste** des DBDesigner4 die Option **Datei >> Speichern Als...**. Geben Sie der Datei den Objektnamen „**ERD_RentABike.xml**“ und **Speichern** Sie die Datei.



The image shows two screenshots from the DBDesigner 4 software. The left screenshot shows the 'Datei' (File) menu with 'Speichern Als...' (Save As...) highlighted in a red box. The right screenshot shows the 'Save Model As...' dialog box. The 'Speichern in:' (Save in) field is set to 'erd'. The 'Objektname:' (Object name) field is set to 'ERD_RentABike.xml' and is highlighted in a red box. The 'Dateityp:' (File type) is set to 'DB-Model files (*.xml)'. The 'Speichern' (Save) button is also highlighted in a red box.

Schritt 3: Erstellen einer neuen Entität

Klicken Sie das Symbol  einmalig an um eine neuen Entitätstyp (syn. Tabelle) zu erzeugen. Platzieren Sie diesen durch einen weiteren Klick im Hauptfenster:

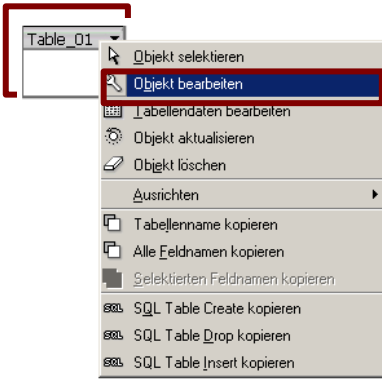


The image shows a screenshot of the DBDesigner 4 software interface. The 'Symbol-Leiste' (Symbol Bar) is on the left, and the 'Hauptfenster' (Main Window) is on the right. The table icon in the Symbol-Leiste is highlighted with a red box. The Hauptfenster shows a grid with a red box around a cell, and a label 'Table_01' is placed above it. Labels 'Symbol-Leiste' and 'Hauptfenster' are placed over their respective areas with arrows pointing to them.



Thema: Leittext DB-Designer Teil 1

Schritt 4: Benennen der neuen Entität



Klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf die neue Tabelle und wählen Sie im **Kontextmenü** die Option **Objekt bearbeiten**. Geben Sie als **Tabellennamen** „Fahrrad“ ein und bestätigen Sie die Eingabe mit einem Klick auf das **Häkchen-Symbol** unten rechts im Tabellen-Editor Fenster.

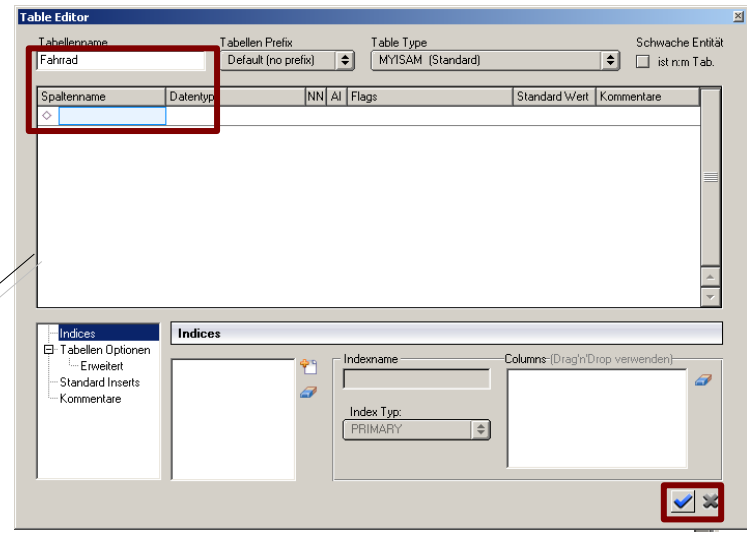



Table-Editor

Schritt 5: Erstellen Sie weitere Entitätstypen



[Abbildung: Entitätstypen]

Wiederholen Sie den letzten Schritt um dem Hauptfenster weitere Entitätstypen hinzuzufügen. **Hinweis:** Die Namen der Entitätentypen können von Ihren Ergebnissen abweichen. Übernehmen Sie **IHRE Ergebnisse** aus **Phase 1**.

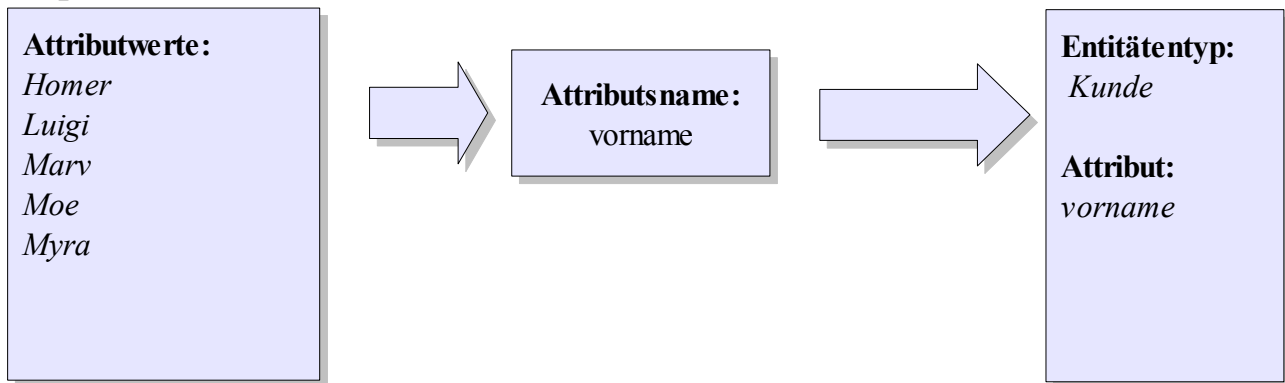
Speichern Sie das erstellte ER-Modell in der aktuellen Version und lösen Sie den **nächsten Schritt handschriftlich**.



Schritt 6: Attribute identifizieren und zuordnen

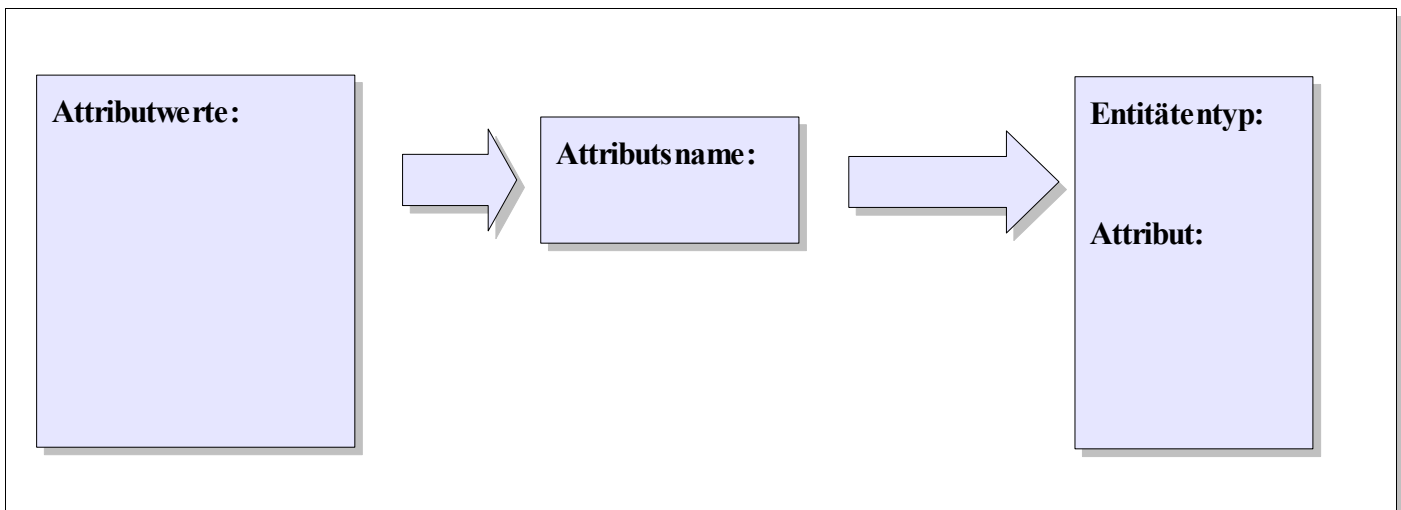
Studieren Sie die *Anwendungsfälle aus Phase 1* erneut und *identifizieren* Sie zusammengehörenden *Attributewerte*, definieren Sie dafür anschließend einen *Attributnamen* und ordnen Sie diesen dem entsprechenden *Entitätstyp* zu.

Beispiel:



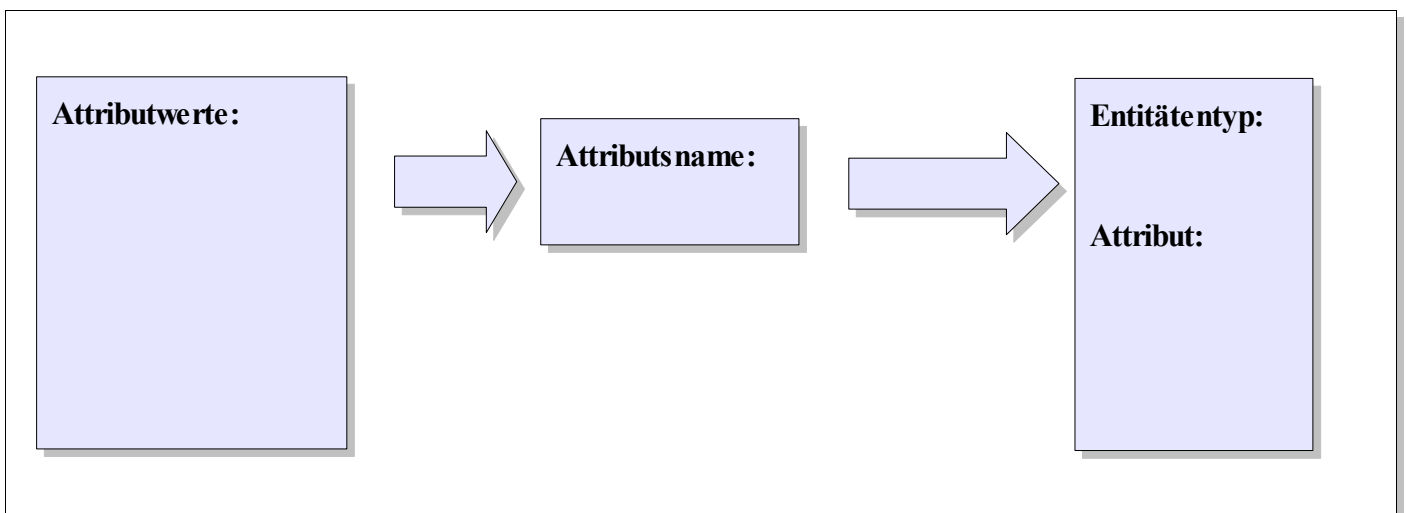
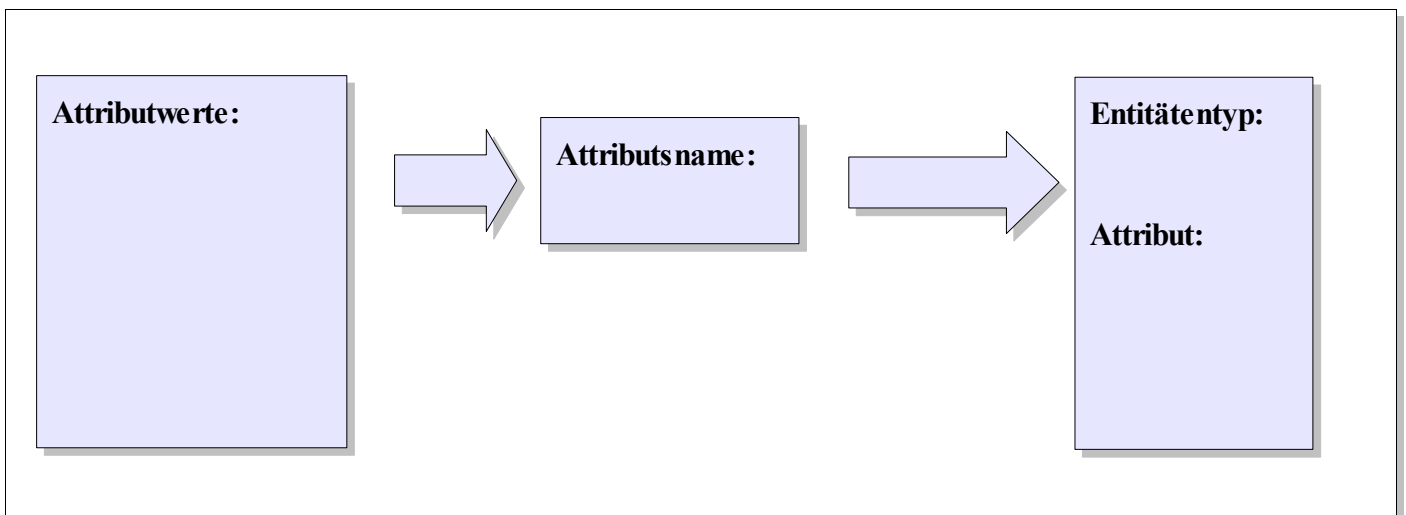
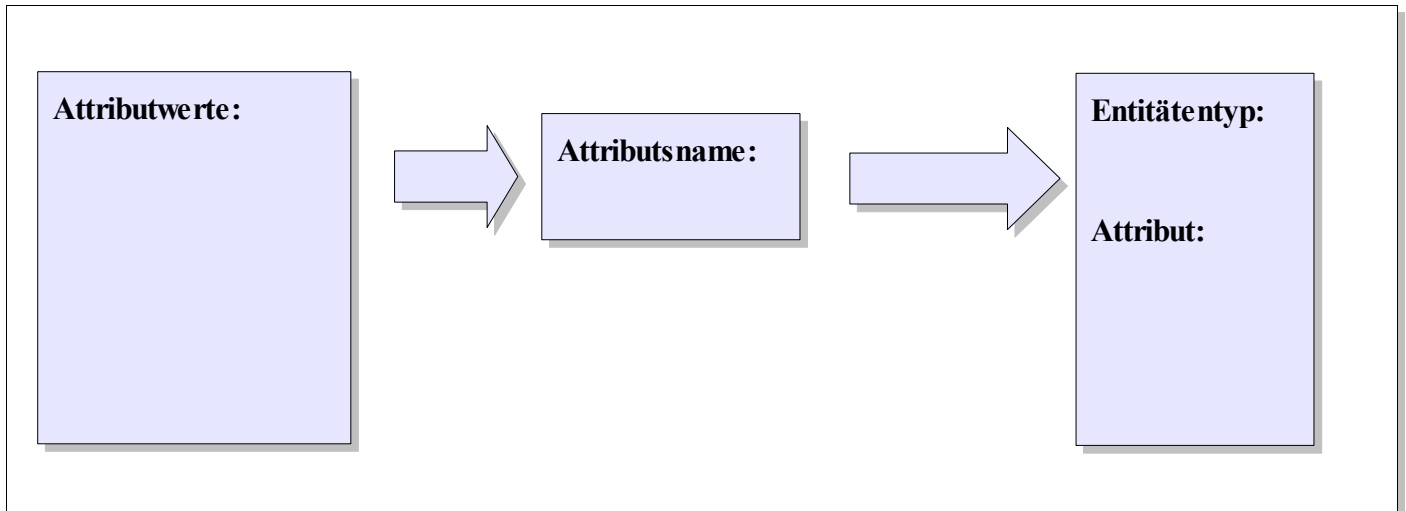
Nutzen Sie das folgende Lösungsschema für Ihre Lösung!

Lösungsschema



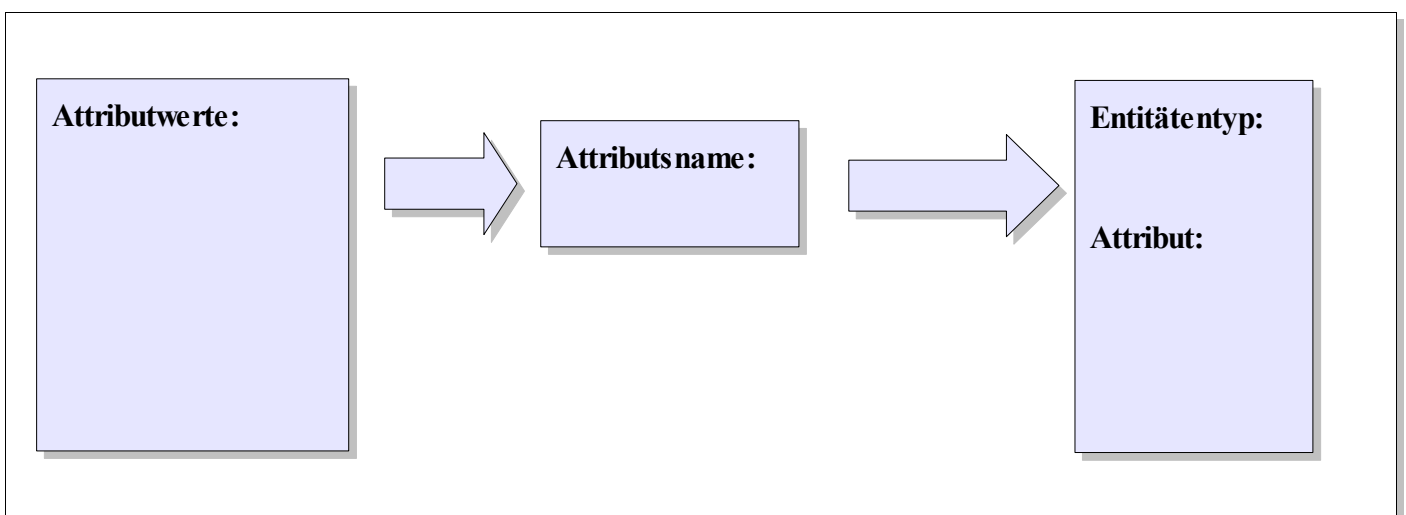
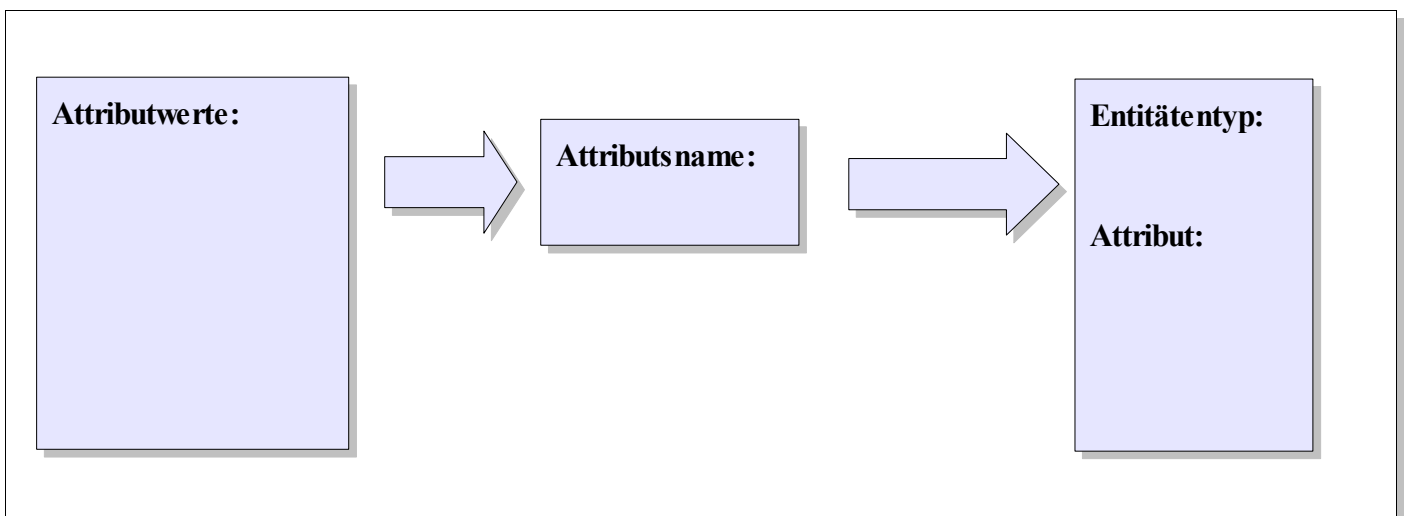
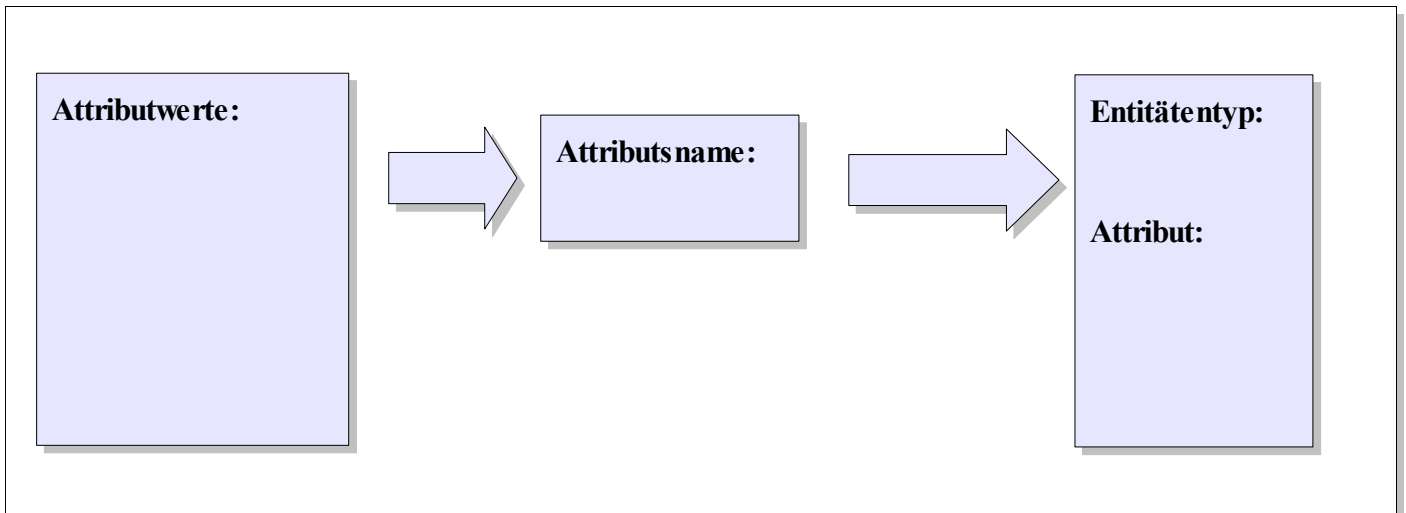


Fortsetzung Lösungsschema





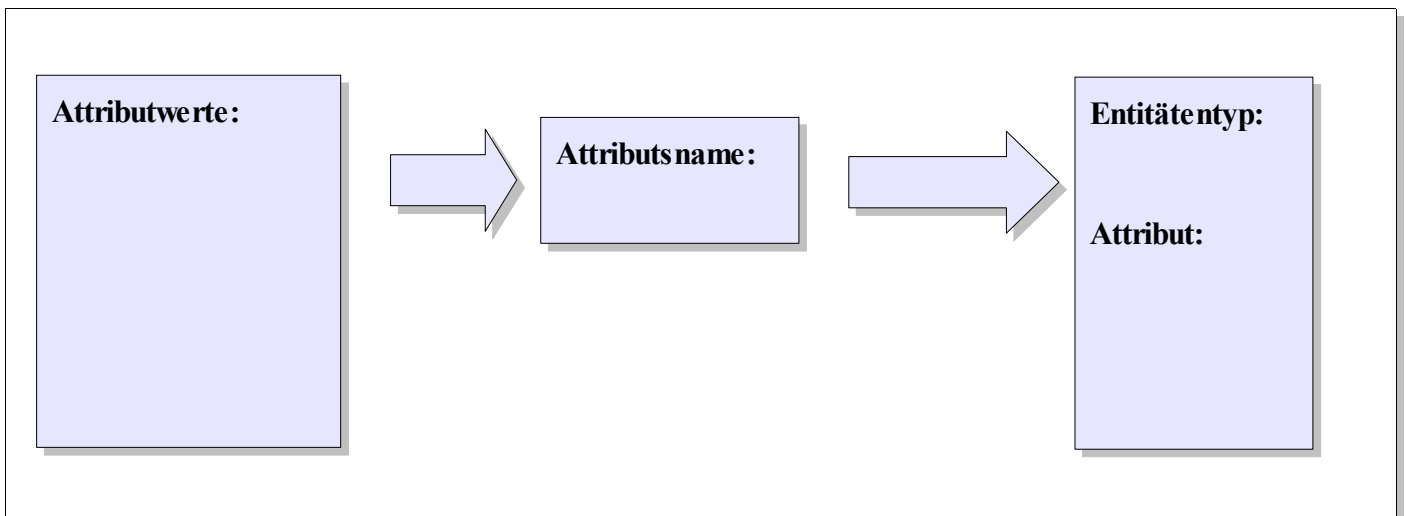
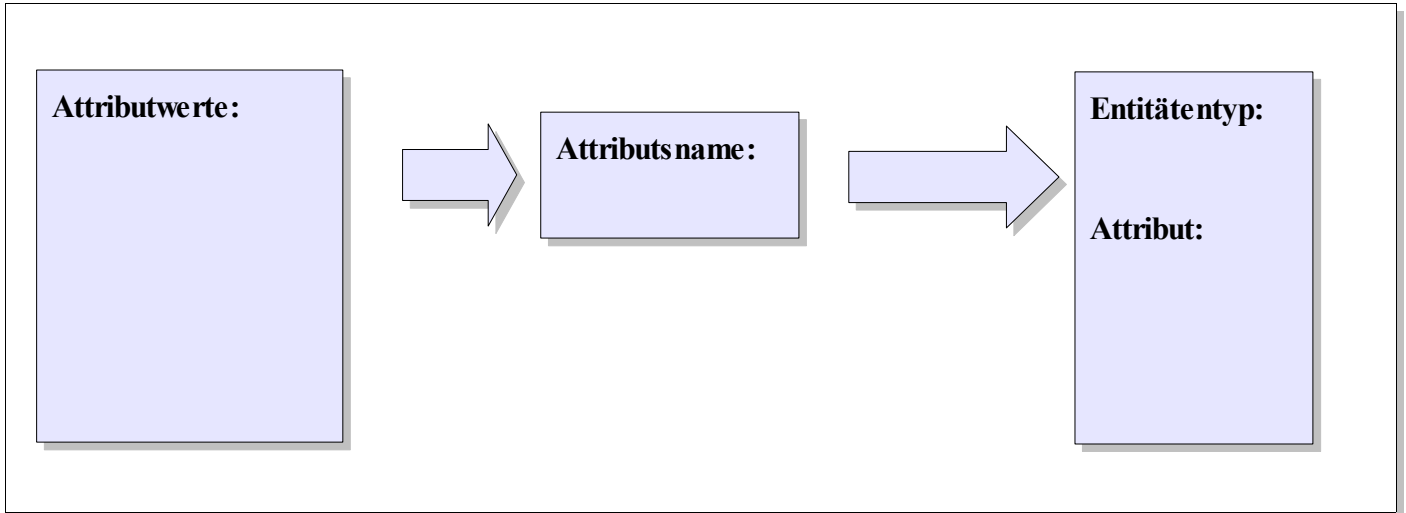
Fortsetzung Lösungsschema





Thema: Leittext DB-Designer Teil 1

Fortsetzung Lösungsschema

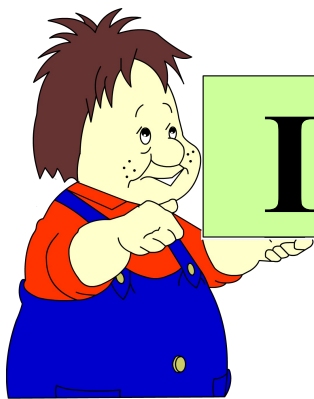




Thema: Leittext DB-Designer Teil 1

Zusammenfassung der Ergebnisse

Entitätentyp: <input type="text"/>	Entitätentyp: <input type="text"/>	Entitätentyp: <input type="text"/>	Entitätentyp: <input type="text"/>	Entitätentyp: <input type="text"/>
Attribute: <input type="text"/>	Attribute: <input type="text"/>	Attribute: <input type="text"/>	Attribute: <input type="text"/>	Attribute: <input type="text"/>



Hinweis:

Wenn Sie mit Schritt 6 fertig sind lösen Sie als nächstes die Aufgaben der 5. Phase (siehe Präsentation).