

## Projektovanje informacionog sistema - Filmska kuća

Vrsta: Seminarski | Broj strana: 16 | Nivo: Visoka škola strukovnih studija za menadžment u saobraćaju, Niš

Sadržaj

Uvod

Par reči o realnom sistemu

Hijerarhijska struktura podataka

Konceptualna šema ER-dijagram

Implementaciona šema

Aplikativni model

Ekranske forme

Zaključak

Uvod

Par reči o realnom sistemu...

Oracle Designer predstavlja alat koji omogućava generisanje aplikacija, inverzni inženjering i kreiranje dokumentacije. Ovaj alat se veoma oslanja na metodologiju životnog ciklusa informacionog sistema koji se sastoji od sledećih faza:

1. Strateško planiranje
2. Analiza sistema
3. Modeliranje sistema
4. Programiranje
5. Testiranje i uvođenje sistema u funkcionisanje
6. Eksplotacija i održavanje sistema

U konkretnom primeru, realni sistem predstavlja „Filmska kuća“. Zadatkom je zadato da se automatizuju sledeće poslovne funkcije:

Evidencija reditelja

Evidencija glumaca

Evidencija snimljenih filmova

Evidencija anagažovanja glumaca po filmu

Prilikom izrade zadatka, koristili smo Oracle Designer 9i, odnosno njegove alate:

Function Hierarchy Diagrammer

Entity Relationship Diagrammer

Database Design Transformer

Aplication Design Transformer

Database Design Editor

Primenom ovog alata, izvršeno je modelovanje i analiza hijerarhijske strukture, zatim modelovanje konceptualne šeme, uspostavljanje veze između funkcionalne hijerarhije i modela podataka, nakon čega je izvršeno implementaciono projektovanje baze podataka i napravljenje klijentske aplikacije.

ORACLE DESIGNER 9i

Naslovna strana

Function Hierarchy Diagrammer

Hijerarhijska struktura procesa

Kao što je gore u radu pomenuto, neophodno je izvršiti automatizaciju sledećih poslovnih aktivnosti:

Evidencija reditelja

Evidencija glumaca

Evidencija snimljenih filmova

Evidencija anagažovanja glumaca po filmu

Za to je korišćen alat Oracle Designer 9i- Function Hierarchy Diagrammer, a svakoj funkciji iz dijagrama se dodeljuju entiteti i atributi.

Entity usage

Ova funkcija određuje koje atribute i entitete i na koji način će oni biti upotrebljeni. Za svaki entitet možemo definisati sledeće:

Create (kreiranje),

Retrieve (pretraživanje),

Update (menjanje) i

Delete (brisanje)

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE PREUZETI NA SAJTU. -----**

[www.maturskiradovi.net](http://www.maturskiradovi.net)

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: [maturskiradovi.net@gmail.com](mailto:maturskiradovi.net@gmail.com)