Entité et attributs

- Une **entité** x
  - est une représentation d'un objet du monde réel,
  - appartenant à l'organisme modélisé.
- Une entité est décrite par une ou plusieurs valeurs caractéristiques, appelées **attributs**.

Les informations conservées au sujet des entités d'un ensemble sont les **attributs**.

- Chaque **attribut** :
  - a un **nom** unique dans le contexte de cet ensemble d'entités : A, B, C, A_1, A_2, ..., A_m, ...
    - Exemples de noms concrets : *couleur*, *nom*, *horaire*, *salaire*.
  - prend ses valeurs dans un domaine bien spécifié,
    - également appelé le **type** de l'attribut.
    - Le domaine d'un attribut est noté $d(Aj)= Dj$.
      - Exemples :
        - $d(couleur)={rouge, vert, bleu, jaune}$,
        - $d(nom) = $ensemble des chaînes de caractères,
        - $d(salaire) =$ entiers naturels
        - etc...
  - Un attribut A_j est une fonction à valeur sur D_j :

$$A_j : E \rightarrow D_j$$ $$x \mapsto A_j(x)$$

- Un attribut peut être :
  - simple ou composé.
    - Exemple : une *adresse* peut être décrite par une simple chaîne de caractères, ou peut être décomposée en *rue* , *no*, *boîte*, *ville*, *code postal*, *pays*.
  - obligatoire ou facultatif (D_j peut ou non contenir la valeur ø).
  - atomique ou non (Un attribut peut posséder 0, 1 voire plusieurs valeurs...)

Up : 2.2.1 Schéma de données

From:
https://wiki.centrale-med.fr/informatique/ - **WiKi informatique**

Permanent link:
https://wiki.centrale-med.fr/informatique/public:std-3:cm1:aspect_logique:2.2.1_schema_de_donnees:entite

Last update: **2016/09/02 12:00**