## **Entité et attributs**

- Une entité \$x\$
  - o est une représentation d'un objet du monde réel,
  - o 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 :
  - o 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.
  - o 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\$ :

 $$$A j : E \rightarrow D j$$ $$x \rightarrow A j(x)$$$ 

- 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.
  - o obligatoire ou facultatif (\$D j\$ peut ou non contenir la valeur ø).
  - o 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

