# 13 Primärschlüssel bestimmen (Grümpelturnier Teil 1)

|  |  |
| --- | --- |
| **Gewünschtes Ergebnis** | Selber Attribute und Beziehungen definieren. |
| **Zeitaufwand** | 15 Minuten |
| **Ausgangslage** | Im Zusammenhang mit der Datenbank für das Grümpelturnier müssen Sie nun die Beziehungen zwischen den Entitäten definieren, zuerst zwischen den Entitäten **Spieler** und **Mannschaft.**  Wir gehen davon aus, dass ein Spieler nur in einer Mannschaft spielt. Selbstverständlich besteht eine Mannschaft aus mehreren Spielern. |
| **Aufgabe** | **Schritt 1**  Vergeben Sie jeder Entität einen Primärschlüssel. Ob Sie ein bestehendes Attribut als Primärschlüssel definieren oder ob Sie dafür ein zusätzliches Attribut einfügen müssen, bestimmen Sie selber. Unterstreichen Sie jeweils den Primärschlüssel.  **Schritt 2**  Bestimmen Sie die Art der Beziehung zwischen den beiden Entitäten. Bezeichnen Sie dafür die Beziehungslinie mit der passender Kardinalität. Verwenden Sie dafür die Darstellung nach IEM.  **Schritt 3**  Eine Beziehung ist bekanntlich definiert durch den Primärschlüssel in der einen und den Fremdschlüssel in der anderen Tabelle. Fügen Sie einen Fremdschlüssel in der entsprechenden Tabelle ein. Geben Sie diesem Schlüssel einen aussagekräftigen Namen. Es kann der gleiche sein wie der zugehörige Primärschlüssel, muss aber nicht.  **Schritt 4**  Schreiben Sie oberhalb der Beziehungslinie die **Rolle** der Beziehung aus **der Sicht des Spielers.** Schreiben Sie unterhalb der Beziehungslinie die Rolle der Beziehung **aus der Sicht der Mannschaft**. |
| **Hinweis** | * Lösen Sie die Aufgabe allein oder in 2er-Gruppen. Fragen Sie Ihren Dozenten bei Unklarheiten! |
| **Ergebnis** | **Selbstkontrolle:** Für die Grümpelturnier–DB habe ich die Beziehung zwischen den vorgegebenen Entitäten festgelegt und deren Attribute vollständig ergänzt. |

**Lösungsteil:**

