



Nová databáze, návrh tabulky

Mgr. Jan Veverka Střední odborná škola sociální – Evangelická akademie



elegraf teflon tyč Týnec tropy tenis traktor elenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek imělec útěk umýt uválet umění ulpět 0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 11





### Dlouhodobý úkol

Ahoj! Dnes vás čeká vytvoření první databáze (tabulky). Budeme evidovat čtenáře pro školní knihovnu. Hotová tabulka bude obsahovat tyto atributy: Jméno, Příjmení, datum registrace, čtenářské číslo, zaplacen poplatek, počet upomínek. Primárním klíčem bude čtenářské číslo. Postupně spolu s výkladem se pokuste tuto tabulku vytvořit. Uvidíte že to není těžké.



## Vytvoření nové databáze

- po spuštění Accessu je třeba vytvořit novou databázi Karta Soubor>Nový>Prázdná databáze
- vytvářenou databázi je třeba pojmenovat a určit místo jejího uložení
- není vhodné zakládat prázdnou databázi 2x kliknutím na ikonu Prázdná databáze (není možné databázi pojmenovat)







elegraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor telenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek imělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 1



### Návrh tabulky

- základem každé databáze jsou tabulky
- po založení databáze se automaticky jedna tabulka založí (standardně je zobrazena v režimu Datový list – tzn. vytváření tabulky vkládáním dat popř. definováním typů atributů)
- vytvářením tabulky se rozumí definování jednotlivých atributů entity, ověřování zadávaných dat a případně masek pro jejich zadávání (tvar v jakém lze data zapsat) – tedy celkové struktury tabulky

Microsoft 1 00 1 100 115 15 011 100 telegraf telloli tyr fra zvonek zámek 1 00 1 100 15 15 15 011 1001 zelenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek 1 00 1 100 100 100 111 1001 umělec útěk umýt uválet umění ulpět

## Vytvoření a odstranění tabulky

 jakoukoliv další tabulku lze vytvořit pomocí karty Vytvoření>Tabulka



 jakoukoliv vytvořenou tabulku lze smazat kliknutím pravého tlačítka v navigačním podokně a výběrem Odstranit





egraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor lenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek iělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 1 0101 1111 0011 1 0011 1010 1011 1

## Návrhové zobrazení tabulky

- pro přesné definování vlastností a typů jednotlivých atributů je nejvhodnější Návrhové zobrazení tabulky
- Návrhové zobrazení se po vytvoření tabulky zobrazí v kartě Nástroje tabulky>Pole>Zobrazení



po volbě Návrhové zobrazení je třeba pojmenovat a uložit Tabulku

pro univerzální přenositelnost mezi databázovými systémy je doporučeno při pojmenovávání databáze, objektů (např. tabulek) a atributů nepoužívat české znaky



egraf teflon tyč Týnec tropy tenis traktor enina zlý zen zralý zebra zvonek zámek ělec útěk umýt uválet umění ulpět 0100 1001 1110 1 0101 1111 0011 1 0011 1010 1011 1



# Tvorba nové tabulky pomocí návrhového zobrazení

 v návrhovém zobrazení je třeba vždy: pojmenovat jednotlivé atributy, určit jejich datový typ a upřesnit vlastnosti dat, která mohou být do atributu zapisována

	T Čtenáři			×	
	Název pole	Datový typ		Popis	
poimenovani ———	Ster 10	Automatické číslo			
p • <b>J</b> •					
atributu					
αιπραία					
					-
		Vlasti	nosti pole		
nactavoní	Obecné Vyhledávání				
ndslaveni	Velikost pole dlouhé cel	é číslo			
	Nové hodnoty přírůstek				
datového tvnu	Formát				
uutoveno typu	Indexovat ano (bez d	uplicity)			
×	Inteligentní značky			Název pole může být dlouhý nejvýše 64 znak	ů
	Zarovnání textu Obecně			včetně mezer. Chcete-li získat informace o	
. /				hazvech poli, stisknete klavesu i 1.	
nastavení					
viastnosti					



elegraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor elenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek imělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 11



## Datový typ

- atributy vytvořené v návrhovém zobrazení musí mít definován správný datový typ (částečná ochrana před zápisem špatného údaje do tabulky)
- ACCESS rozlišuje následující základní datové typy:
- TEXT obsahuje textové znaky, maximální délka 255 znaků, může obsahovat i čísla. Používá se i pro číselné hodnoty se symbolem (např. rodné číslo – lomítko nebo telefonní číslo – mezera)
- MEMO delší text až 65536 znaků



lelegraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor relenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek umělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 11



## Datový typ

- ČÍSLO pouze číselné hodnoty bez mezer, určené pro matematické výpočty. Výjimkou je číslo se symbolem měny (= datový typ měna)
- DATUM a ČAS hodnoty ve tvaru data a času
- MĚNA ukládání peněžních hodnot. Při výpočtech není možné zaokrouhlovat.
- AUTOMATICKÉ ČÍSLO toto pole obsahuje jedinečná po sobě jdoucí čísla s přírůstkem 1, která se automaticky vkládají při přidání nového záznamu



elegraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor relenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek umělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 11

## Datový typ

- ANO/NE používá se pro data, která mohou nabývat pouze dvou hodnot (Ano/Ne, Pravda/nepravda apod. – např. zaplacen příspěvek)
- Objekt OLE vložení souboru např. obrázek, zvukový soubor, dokument Word apod.)

Čtenáři	
Název pole	Datový typ
😵 ID	Automatické číslo 💌
	Text
	Memo 🔨
	Číslo
	Datum a čas
	Měna
	Automatické číslo
	Ano/ne
	Objekt OLE
	Hypertextový odkaz
	Příloha
	Počítané
	Průvodce vyhledávání

 výběr datového typu pomocí výběru v rolovacím menu

### Mgr. Jan Veverka

ACCESS

TEXT:

telegraf teflon tyč Týnec tropy tenis traktor zelenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek umělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 11

### Vlastnosti atributů - text

 po zapsání jména a výběru datového typu je třeba určit podrobné vlastnosti pro vytvářený (vlastnosti se liší podle datového typu

Obecné Vyhledáván	í /	
Velikost pole	255	
Formát		
Vstupní maska		
Titulek		
Výchozí hodnota		
Ověřovací pravidlo	•	_
Ověřovací text		
Je nutno zadat	ne 🔍	
Povolit nulovou délku	ano 🔹	
Indexovat	ano (bez duplicity)	$\sim$
Komprese kódu Unicode	ne	
Režim editoru IME	No Control	$\searrow$
Režim sentence editoru II	No Conversion	
Inteligentní značky		

kolik znaků lze do pole zapsat

- předdefinovaný tvar a délka zadávaných dat (rodné číslo, telefon apod.)
- hodnota, která je do pole automaticky doplněna
  povinnost data vyplnit
- povolit prázdné pole (vlastnost je nadřazená vl. Je nutno zadat)



legraf teflon tyč Týnec tropy tenis traktor lenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek nělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 1 0101 1111 0011 1 0011 1010 1011 1

### Vlastnosti atributů - text

Obecné	Vyhledávání	i	
Velikost pole		255	
Formát			
Vstupní maska			
Titulek			
Výchozí hodnota			
Ověřovací pravidlo			
Ověřovací text			
Je nutno zadat		ne	
Povolit nulovou délku		ano /	
Indexovat		ano (bez duplicity) 🎽	
Komprese kódu Unicode		ne	
Režim editoru IME		No Control	
Režim sentence editoru II		No Conversion	
Inteligentní z	načky		

 indexování jednotlivých polí – index umožňuje rychlejší vyhledávání v daném poli, seskupování a třídění dat
u indexování se také nastavuje

 u indexovaní se také nastavuje hodnota, zda-li je povolena duplicita (opakování stejného záznamu) nebo ne

 v případě zakázané duplicity budou data v editovaném poli ve všech záznamech jedinečná (nikde nebudou dvě hodnoty stejné)



legraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor Jenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek nělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 1 0101 1111 0011 1 0011 1010 1011 1

### Vlastnosti atributů - číslo

	1		
Obecné	Vyhledáván		
Velikost pole		dlouhé celé číslo	
Formát		+	
Počet desetir	nných míst	automatický 🔍 💌	
Vstupní masl	ca		
Titulek			$\searrow$
Výchozí hodr	nota	×	
Ověřovací pra	avidlo		
Ověřovací tex	đ		
Je nutno zad	at	ne 📐	
Indexovat		ano (bez duplicity)	
Inteligentní z	značky		$\setminus$
Zarovnání te	du	Obecně	

různý typ čísel (celé, desetinné) způsob zobrazení čísla (měna, procenta, exponenciální apod.) počet desetinných míst zadání hodnoty, která bude do pole předem vepsaná

povinnost zadání

indexace



egraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor lenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek iélec útěk umýt uválet umění ulpět 0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 1

### Primární klíč



- v automaticky vytvořené tabulce se také vytvoří automaticky položka ID a nastaví se jí vlastnost Primární klíč (lze dodatečně změnit)
- aby databáze fungovala správně je třeba ve většině případů v každé tabulce vybrat hodnotu, která bude primárním klíčem (atribut, který je jedinečný)
- definování primárního klíče: vybrat požadovaný atribut (kliknout do daného řádku) a kliknout na tlačítko na kartě Nástroje tabulky>Návrh se symbolem klíče
- stejným způsobem se primární klíč odstraní



telegraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor zelenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek umělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 11



### Uložto

 po ukončení definování atributů je třeba ukončit Návrhové zobrazení výběrem Zobrazení Datový list



pokud došlo k úpravám v Návrhovém zobrazení, je třeba tabulku uložit



telegraf tefion tyč Týnec tropy tenis traktor zelenina zlý zen zralý zebra zvonek zámek umělec útěk umýt uválet umění ulpět

0100 1001 1110 11 0101 1111 0011 10 0011 1010 1011 11





### Konec úkolu



Tak jak? Podařilo se? Pokud ano a zbývá vám ještě čas, vyplňte do vámi vytvořené tabulky alespoň šest fiktivních čtenářů. To je pro dnešek opravdu vše.







### Konec prezentace



Mgr. Jan Veverka

25.1.2012