

ТЕОРИЈА ИГАРА У КИНЕМАТОГРАФИЈИ: ИМПЛЕМЕНТАЦИЈА МОДЕЛА У MICROSOFT SQL ОКРУЖЕЊУ, АНАЛИЗА И ОБРАДА ПОДАТАКА

Апстракт

У овом раду се прави анализа кинематографских дела која у себи садрже елементе теорије игара, те на основу којих се прави модел и сама имплементација базе података у Microsoft SQL окружењу. У првом делу ће да се објасне концепти теорије игара и стратешких потеза, након чега ће да се издвоје најбољи примери игара са објешњењима. У другом делу ће да се објасне основни концепти база података, моделовања базе података уз дијаграме као што је ПМОВ (проширени модел објекти-везе), након чега следи сама имплементација измоделоване базе у Microsoft SQL окружењу. У овом тренутку не постоји слична база података што овај рад чини јединственим. Након саме имплементације прелази се на анализу прикупљених података и њихов унос у базу података. Посебан део ће да буде посвећен начину на који су подаци прикупљани и анализирани, при чему ће детаљно да се обради неколико филмова и сцене у којима се користе елементи теорије игара. Циљ рада је да се прикупи велики број информација како би се направила јединствена база података која ће да служи како стручњацима из области, тако и студентима у усавршавању свог знања и коришћењу исте при истраживањима. Такође, један од циљева је да се омогући студентима да споје знања из више области како би се усавршавали и боље разумели градиво. На самом крају рада ће да буде приказана идеја како би могло да се направи складиште података од базе података уколико би се временом јавила потреба за извлачењем података из денормализоване базе.