

# Entita (informatika)

**Entita** je libovolný objekt (osoba, zvíře, věc či jev) reálného [světa](#), který je zachycen v [datovém modelu](#). Entita musí být rozlišitelná od ostatních entit a existovat nezávisle na nich.

V [programování](#) je entita nejčastěji reprezentována [třídou](#). Po vytvoření instance entity se z ní stává [objekt](#).

## Typ entity

[Typem entity](#) nazýváme množinu objektů stejného druhu, charakterizovaných názvem typu a popsaných pomocí jejich vlastností – [atributů](#). Jednotlivé entity nazýváme také výskyty nebo instancemi objektů entitního typu.

Příklad v jazyce PHP:

```
class User
{
    public $id;
    public $username;
    public $password;
    public $role;
}
```

Ve zdrojovém kódu implementujeme třídu **User**, která popisuje, jaké všechny vlastnosti může uživatel mít. Následně můžeme vytvořit instanci konkrétního uživatele, v tu chvíli se z třídy stává objekt a označení entita je nyní vnímáno jako typ objektu.

```
$user = new User;
$user->id = 1;
$user->username = 'root';
$user->password = '****';
$user->role = 'admin';
```

Pokud bychom instanci třídy uložili do objektové databáze (například [Doctrine](#)), množina uživatelů bude v tu chvíli skupina entit typu **User**. Jednotlivé záznamy v tabulce pak budou odděleny sloupcem [discriminator](#), který vyjadřuje konkrétní typ třídy.

## Související články

- [Entity-relationship model](#) – model popisující vztahy jednotlivých entit mezi sebou při návrhu [databáze](#)