**UNIEINSTEIN – Centro Universitário Einstein Limeira**

Eduardo Silva Sinico

Gustavo de Arruda Carvalho Basso

Jackson Miguel Araújo

Kauan Henrique Fernades Miranda

**Sistema para Gestão de Brinquedoteca**

Limeira

2025

Eduardo Silva Sinico

Gustavo de Arruda Carvalho Basso

Jackson Miguel Araújo

Kauan Henrique Fernades Miranda

**Sistema para Gestão de Brinquedoteca**

Projeto apresentado como parte dos requisitos de avaliação da disciplina Banco de Dados do 1º semestre do curso TADS – Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Limeira

2025

**ÍNDICE**

[1 INTRODUÇÃO 4](#_Toc24477)

[1.1 APRESENTAÇÃO DO PROJETO 4](#_Toc20373)

[1.2 ESCOPO DO PROJETO 4](#_Toc2626)

[1.3 MATERIAIS DE REFERÊNCIA 4](#_Toc4017)

[1.4 DEFINIÇÕES, SIGLAS E ABREVIATURAS 4](#_Toc8052)

[2 NORMALIZAÇÃO 5](#_Toc3755)

[3 MODELO FÍSICO E LÓGICO DA BASE DE DADOS 6](#_Toc10611)

[4 DICIONÁRIO DE DADOS 7](#_Toc5118)

[5 SCRIPTS DE CRIAÇÃO DE BANCO DE DADOS E TABELAS 8](#_Toc1831)

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O nosso projeto de Banco de Dados tem por finalidade de melhorar a gestão de dados de um sistema de uma brinquedoteca, atuando na supervisão dos jogos e brinquedos e controle de fluxo de recursos. Assim, garantindo melhor facilidade na busca de informações a respeito dos materiais utilizados pelo público infantil.

## 1.2 ESCOPO DO PROJETO

Digite seu texto aqui. Descreva o que será feito e também o que não será feito.

## 1.3 MATERIAIS DE REFERÊNCIA

Não Aplicável.

## 1.4 DEFINIÇÕES, SIGLAS E ABREVIATURAS

Não Aplicável.

# 2 NORMALIZAÇÃO

**Processos de Normalizando do Sistema da Brinquedoteca:**

Principal:

* Jogos(id\_jogo (PK), id\_tipo (FK), id\_est\_desenv (FK), id\_estado(FK), nome, faixa\_etaria);
* Brinquedos(id\_brinquedo (PK), id\_tipo (FK), id\_area\_desenv (FK), id\_estado(FK), nome, faixa\_etaria);
* Tipos(id\_tipo (PK), categoria, origem, quantidade);
* estagio\_desenvolvimento(id\_est\_desenv (PK), descricao);
* area\_desenvolvimento(id\_area\_desenv (PK), descricao);

Pessoas:

* Criança(id\_crianca (PK), id\_responsavel (FK), nome, idade, CPF);
* Responsável(id\_responsavel (PK), id\_telefone(FK), nome, endereço, CPF);
* Funcionário(id\_funcionario (PK), id\_telefone (FK), id\_cargo(FK), id\_turno(FK), id\_status(FK), nome, idade, CPF);
* Doador(id\_doador (PK), id\_telefone (FK), nome, endereco, CPF);
* Fornecedor(id\_fornecedor (PK), id\_telefone (FK), nome, endereco, CNPJ);

Operações:

(Entrada)

* Doação(id\_doacao (PK), id\_doador (FK), id\_funcionario (FK), id\_tipo (FK), data\_doacao, quantidade);
* Compra(id\_compra (PK), id\_tipo (FK), id\_fornecedor (FK), id\_funcionario (FK), valor\_venda, data\_compra, quantidade);
* Desenvolvimento(id\_desenvolvimento (PK), id\_tipo (FK), id\_funcionario (FK), id\_crianca (FK), quantidade);
* Devolução(id\_devolucao (PK), id\_funcionario (FK), id\_crianca (FK), id\_tipo(FK), data\_devolucao, estado, periodo\_atraso);

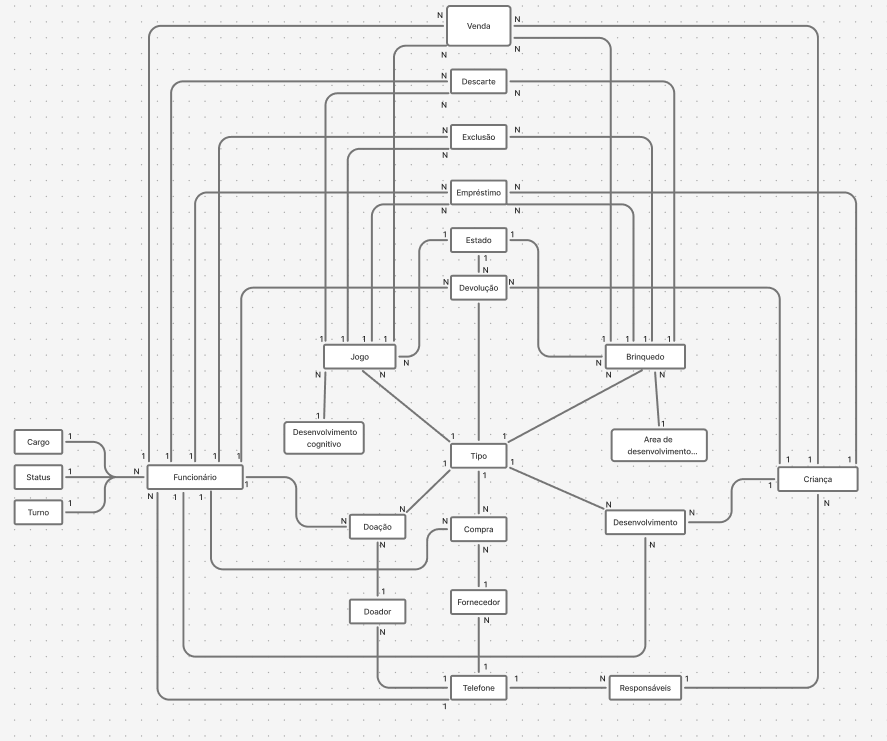
(Saída)

* Exclusão(id\_exclusao (PK), id\_jogo (FK), id\_brinquedo (FK), id\_funcionario (FK), descricao, data\_exclusao);
* Descarte(id\_descarte (PK), id\_jogo(FK), id\_brinquedo (FK), id\_funcionario (FK), descricao, data\_descarte);
* Empréstimo(id\_emprestimo (PK), id\_jogo(FK), id\_brinquedo (FK), id\_funcionario (FK), id\_crianca (FK), id\_devolucao (FK), data\_emprestimo, período);
* Venda(id\_venda (PK), id\_jogo (FK), id\_brinquedo (FK), id\_funcionario (FK), id\_crianca (FK), valor unitário, data venda, quantidade);

Outros:

* Telefone(id\_telefone (PK), DDD, número);
* Cargo(id\_cargo (PK), cargo);
* Turno(id\_cargo (PK), turno);
* Status(id\_cargo (PK), status);
* Estado(id\_estado (PK), descricao);

# 3 MODELO FÍSICO E LÓGICO DA BASE DE DADOS



# 4 DICIONÁRIO DE DADOS

**Tabelas Principais:**

* Jogo:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tabela de Jogos** | | | | | | | | | | |
| **Mnemônico** | **Descrição** | **Tipo** | **Tamanho** | **Nulo** | **PK?** | **FK?** | **Unique?** | **Tabela / campo  referência** | **Valor Default** | **Restrições** |
| id\_jogo | Indetificação único da tabela "Jogos" | int | 10 | N | S | N | S | - | - | id\_jogo > 0 |
| id\_tipo | Chave estrangeira da tabela "Tipo" | int | 10 | N | N | S | N | tipos.id\_tipo | - | id\_tipo > 0 |
| id\_est\_desenv | Chave estrangeira da tabela "Est. Desen." | int | 10 | N | N | S | N | estagio\_desenvolvimento. id\_est\_desenv | - | id\_est\_desenv  > 0 |
| id\_estado | Chave estrangeira da tabela "Estado" | int | 10 | N | N | S | N | estado.id\_estado | - | id\_estado > 0 |
| nome | Nome do jogo | varchar | 50 | N | N | N | N | - | - | - |
| faixa\_etaria | Faixa etária para o jogo | varchar | 20 | N | N | N | N | - | - | Faixa Etária Válida |

* Brinquedos:

# 5 SCRIPTS DE CRIAÇÃO DE BANCO DE DADOS E TABELAS

Coloque aqui os scripts de criação do banco de dados, tabelas e demais objetos que você venha a criar. Coloque também os scripts de carga inicial das tabelas, quando houver.