



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
INSTITUTO DE INFORMÁTICA
CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE
BANCO DE DADOS 2022/2



Professor: André Luiz Moura
Projeto Final: Banco de Dados Museu

Nomes dos Alunos: Hugo Alves dos Santos (202105036), Kelvin de Oliveira (202105042) e Luis Felipe Ferreira Silva (202004766)

Descrição do problema:

Um determinado museu tem uma coleção de objetos de arte. Um museu possui um nome e um identificador. Cada objeto de arte tem um identificador único, um ano de criação, um título, um custo e um indicador se a obra é permanente ao museu ou não. Um objeto de arte está relacionado com seu autor.

Os objetos de arte são categorizados de acordo com o seu tipo. Existem duas categorias principais: pinturas e esculturas e uma categoria genérica para conter objetos que não pertencem a nenhuma das duas categorias principais.

Uma pintura possui um comprimento e uma largura. Uma escultura possui uma altura e um peso. Um objeto da categoria genérica possui uma descrição. Os objetos de arte também estão relacionados à técnica utilizada na sua criação e ao movimento artístico pertencente, ambos possuem nomes e identificadores únicos.

Os objetos de arte podem ser emprestados e cada empréstimo possui uma data para devolução e a data em que realmente foram devolvidos. Os empréstimos são registrados em contratos (um contrato possui um número identificador e uma data).

O museu registra ainda informação sobre autores, caso sejam conhecidos, como o nome, data de nascimento, data de falecimento (caso já falecido), país de origem, código das obras de arte do museu vinculadas a ele e um código identificador.

Regista-se ainda informação sobre exposições de objetos de arte que vão sendo organizadas, como o nome da exposição, data de início, data de término e um código identificador, as obras de artes expostas em cada exposição também são registradas.