

**Base de Dados**

**p5g8**

**Gestão de uma Empresa de Vinhos**

**Docentes:**

Joaquim Sousa Pinto (carlos.costa@ua.pt)

Carlos Costa (jsp@ua.pt)

**Pedro** **Sobral**, 98491

**Daniel Figueiredo**, 98498

24 de junho de 2021

**Índice**

[**1 - Introdução** 3](#_Toc75708614)

[**2 - Análise de Requisitos** 4](#_Toc75708615)

[2.1 - Entidades 4](#_Toc75708616)

[**3 - Conceptualização da base de dados** 5](#_Toc75708617)

[3.1 - Diagrama ER 6](#_Toc75708618)

[3.2 - Esquema Entidade - Relação 7](#_Toc75708619)

[3.3 - Diagrama da Base de Dados 8](#_Toc75708620)

[**4 - Construção da Base de Dados** 8](#_Toc75708621)

[4.1 - Criação das Tabelas 9](#_Toc75708622)

[4.2 - Inserção de dados nas tabelas 10](#_Toc75708623)

[**5 - SQL Programming** 11](#_Toc75708624)

[5.1 - Stored Procedures 11](#_Toc75708625)

[5.2 - UDF’s 12](#_Toc75708626)

[5.3 - Triggers 13](#_Toc75708628)

[5.4 - Views 16](#_Toc75708629)

[5.5 - Cursor 16](#_Toc75708630)

[5.6 - Indexes 17](#_Toc75708631)

[**6 - Interface Gráfica** 17](#_Toc75708632)

[**7 - Segurança** 19](#_Toc75708633)

[**8 - Vídeo** 19](#_Toc75708634)

[**6 - Conclusão** 20](#_Toc75708635)

[**7 - Bibliografia** 21](#_Toc75708636)

# **1 - Introdução**

No âmbito da unidade curricular de Base de Dados, foi-nos proposta a realização deste trabalho prático, cujo tema recai sobre a gestão de uma empresa de vinhos.

A base de dados criada incide, portanto, na gestão das adegas, cubas, terrenos, funcionários, e maioritariamente mais entendidas importantes e que se interligam num processo deste tipo.

O desenvolvimento deste trabalho prático tem como objetivo a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos nas aulas teóricas e práticas desta unidade curricular em toda a sua plenitude, desde o pensamento e desenho do modelo da base de dados à sua gestão e manipulação por sistemas de software.

# **2 - Análise de Requisitos**

Considerando um sistema de gestão de uma empresa de vinhos, tendo em consideração o processo de produção, armazenamento e venda dos mesmos.

## 2.1 - Entidades

**Pessoa** - Existem vários tipos de pessoas na nossa plataforma, sendo elas: Funcionário, Gerente, Operador de Adega, Operador Agrícola, Cliente.

A pessoa é caracterizada por um nome, um NIF, data de nascimento, morada, número de telemóvel e género.

**Cliente -** Um cliente, pode comprar vinho, e é apenas caracterizado pelo seu NIF.

**Funcionário -** Um funcionário representa um trabalhador no sistema. Está encarregue de efetuar todas as operações relativas à empresa de vinhos que trabalha, podendo este funcionário ser gerente de adega, operador de adega e operador agrícola, sendo estes caracterizados por um IBAN, número de segurança social e a data de início de atividade na empresa.

**Gerente -**  Um gerente trabalha fora dos trabalhos mais pesados e tal como o nome indica, este gere todo o sistema, sendo este definido com um número de funcionário.

**Operador de Adega -** Um funcionário que como o nome indica trabalha nas adegas e tem associado um número de funcionário e está associado, também, à adega onde trabalha.

**Operador Agrícola -** Um funcionário que trabalha nos terrenos da empresa, e que possui também um número de funcionário.

**Adega -** A Adega contém um nome, um endereço, e um responsável (sendo este um funcionário da empresa), possui também uma capacidade máxima de litros de vinho que pode armazenar dependendo do número de cubas que tem.

**Vinho -** O vinho é caraterizado por um ID, um nome, o ano de produção e um DOC. O vinho será armazenado numa cuba e tem associado uma casta.

**Casta** - A casta do vinho tem associada um ID e um nome

**Cuba -** Uma cuba é uma estrutura que armazena o vinho, tendo uma capacidade máxima (litros), um ID, o tipo de cuba que pode ser - metal refrigerado, metal não refrigerado, madeira, etc.

**Terreno -** Um terreno, é uma parcela de terra que tem vinha plantada, sendo essa parcela caracterizada pelo ano de plantação e os hectares da vinha, também possui uma localização. A este terreno encontra-se também associada a casta das uvas. Destes terrenos saem as uvas que irão ser usadas para produzir os vinhos na adega.

**Armazém -** Existe também um armazém, que é caracterizado por um nome, uma localização. O armazém recebe os vinhos engarrafados da adega.

**Tipo de Trabalho -** O tipo de trabalho é referente ao operador agrícola e refere-se aos tipos de trabalho que este pode exercer nos terrenos que trabalha.

**Armazenado -** A relação “Armazenado”, é referente ao sítio onde os vinhos se encontram guardados (armazéns).

# **3 - Conceptualização da base de dados**

Durante o processo de conceptualização da base de dados o desenho da mesma sofreu algumas alterações, quer por particularidades que nos apercebemos que fariam mais sentido de certa maneira, quer também para tornar todo o sistema mais robusto e mais próximo da realidade. Sendo este um relatório final, vamos apresentar os diagramas finais da nossa base de dados.

NOTA: dado o tamanho de alguns diagramas que serão mostrados nas próximas páginas, poderá não ser fácil entender algumas entidades, assim sendo, as figuras com os diagramas encontram-se na pasta “Diagrams”.

## 3.1 - Diagrama ER

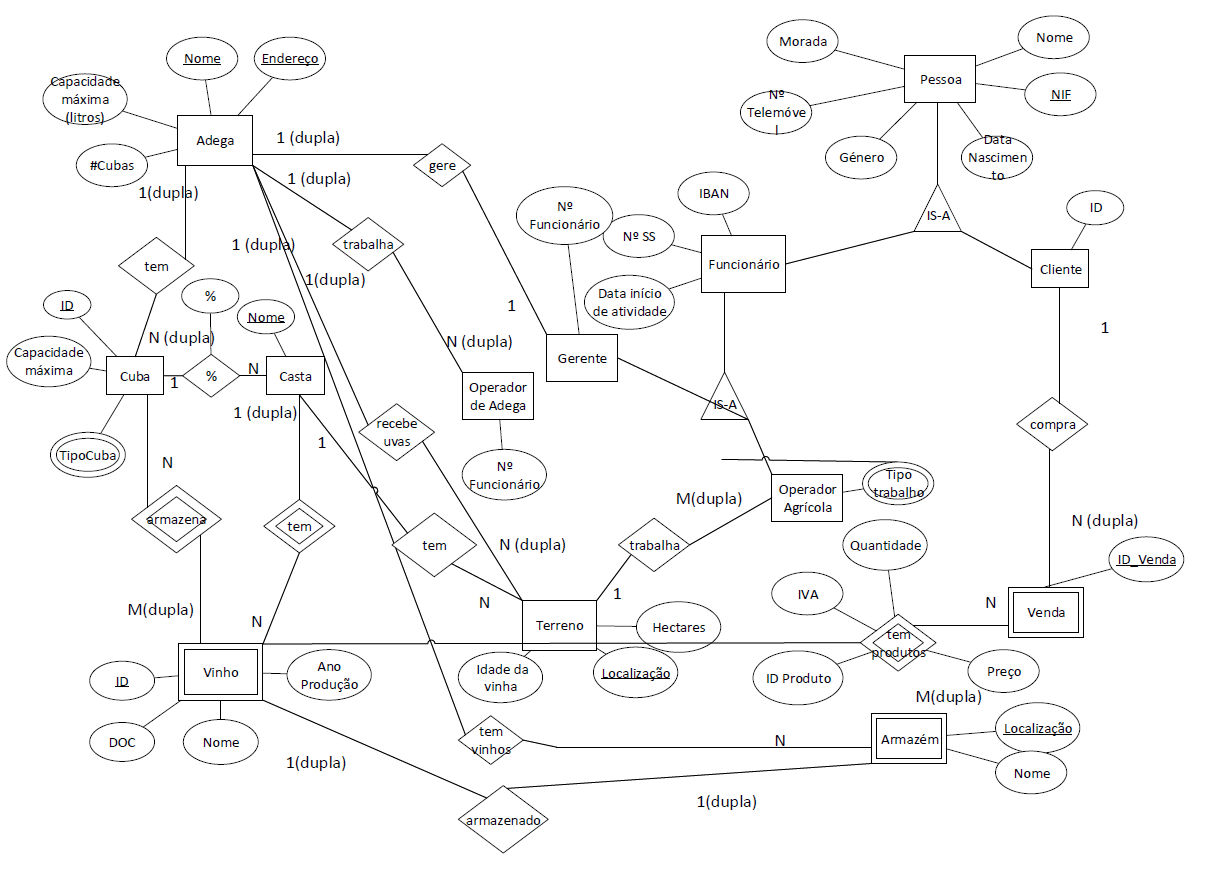
****

Figura - Diagrama ER

## 3.2 - Esquema Entidade - Relação

Figura - Modelo Entidade - Relação

## 3.3 - Diagrama da Base de Dados

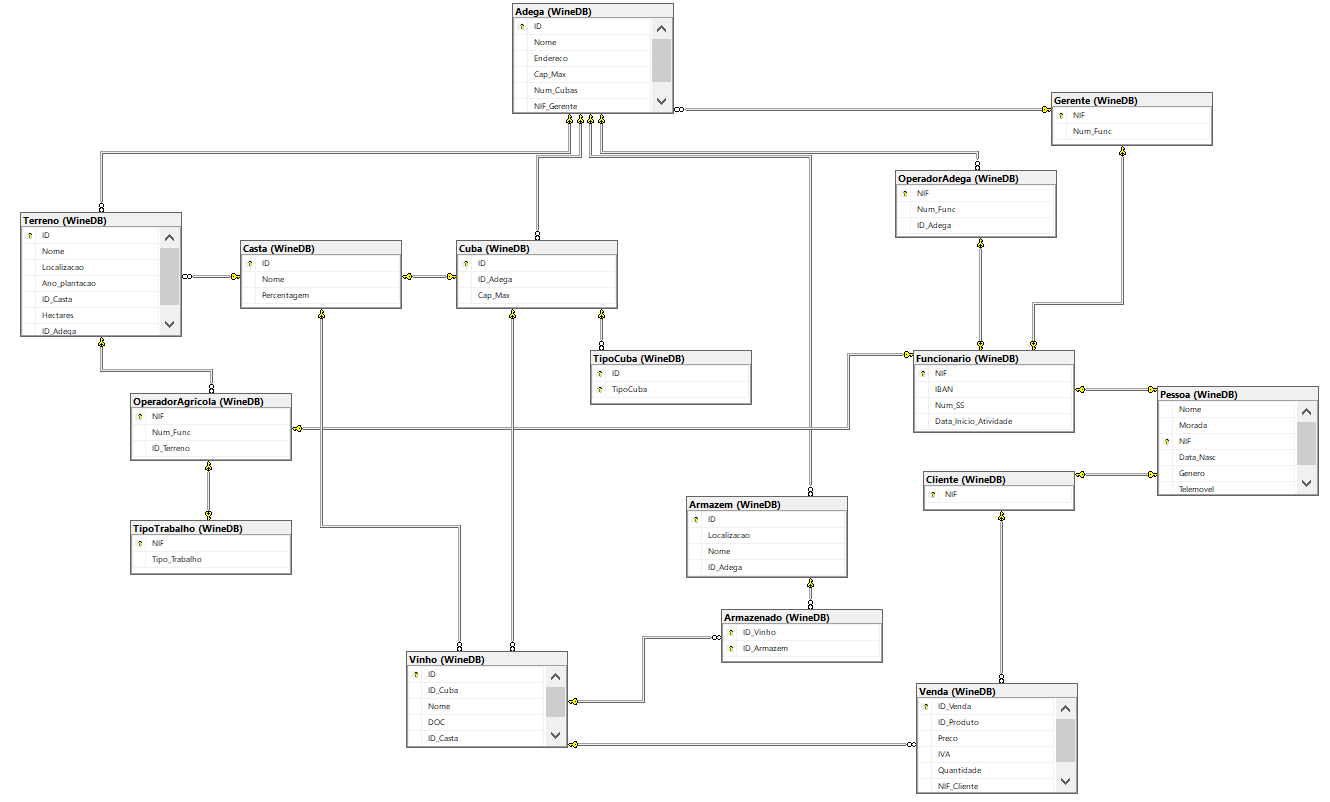


Figura - Diagrama da Base de Dados

Este diagrama representa as ligações entre as entidades, sendo o mesmo gerado pelo SQL Server, após a criação das tabelas na base de dados.

# **4 - Construção da Base de Dados**

A base de dados foi implementada em SQL, linguagem que já nos era familiar pois foi utilizada durante as aulas práticas e lecionada nas aulas teóricas. No que toca à criação da base de dados podemos separar esta em 2 fases distintas, criação das tabelas (Data Definition Language), as tabelas podem ser consultadas no ficheiro XXXXXXXXXXXX, e inserção de dados nas tabelas (Data Manipulation Language), as inserções podem ser consultadas no ficheiro XXXXXXXXXXX.

## 4.1 - Criação das Tabelas

De modo a definirmos as entidades referidas no ponto 2 deste relatório, usamos DDL para criar as tabelas com os atributos correspondentes a cada uma. Durante este processo, fomos definindo algumas restrições de certos atributos de modo a que determinadas necessidades da nossa implementação fossem cumpridas.

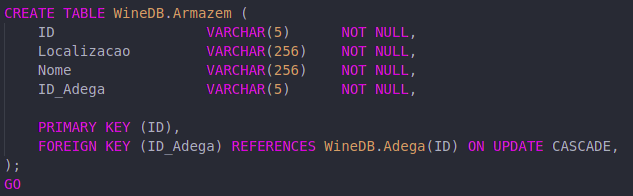
As seguintes figuras, são exemplificativas de algumas tabelas implementadas.

Figura - Criação da Tabela "Armazem"

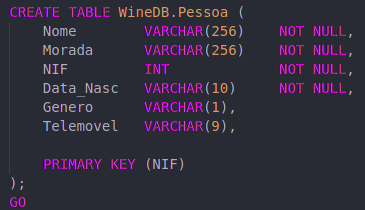


Figura - Criação da Tabela "Pessoa"

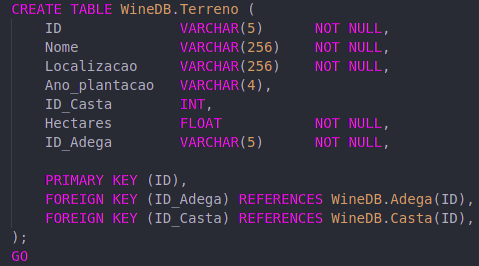


Figura - Criação da Tabela "Terreno"

## 4.2 - Inserção de dados nas tabelas

Para a inserção de dados na base de dados recorremos à DDL, deste modo conseguimos preencher as tabelas criadas no ponto anterior. À medida que íamos inserindo os dados executamos algumas *queries* simples para perceber como a inserção dos dados nas tabelas estava a correr.

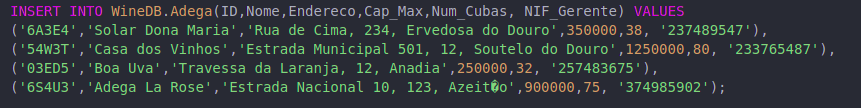


Figura - Inserção de dados na Tabela "Adega"

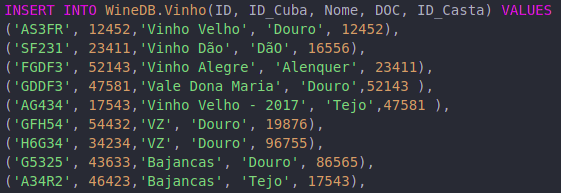


Figura - Inserção de dados na Tabela "Vinho"

# **5 - SQL Programming**

## 5.1 - Stored Procedures

As Stored Procedures tratam-se de conjuntos de instruções batch, compiladas pelo SQL-Server, que têm um nome associado.

Dado que não precisam de ser recompiladas cada vez que são invocadas (isto é, quando são invocadas pela primeira vez, são carregadas e guardadas em memória cache), apresentam um conjunto de mais valias bastante atrativas para o nosso projeto.

Apresenta-se, de seguida, um exemplo de Stored Procedures.

Figura - Stored Procedure para Adicionar um Cliente



## 5.2 - UDF’s

As User Defined Functions apresentam os mesmos benefícios que os Stored Procedures, em termos de compilação e otimização de execução.

De um modo geral, utilizámos as UDF’s sempre que queríamos verificar se algum atributo já se encontrava definido em alguma tabela, ou para retornar um valor de uma entidade específica.

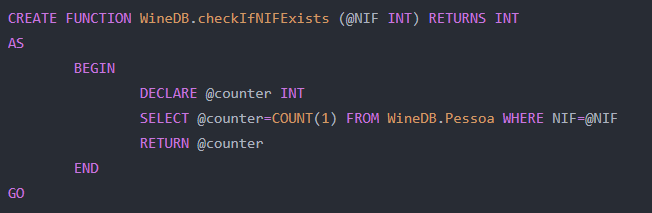
Os exemplos seguintes são referentes à aplicação de cada um dos tipos de UDF que foram aplicados no projeto.

Figura - UDF para verificar se um NIF existe

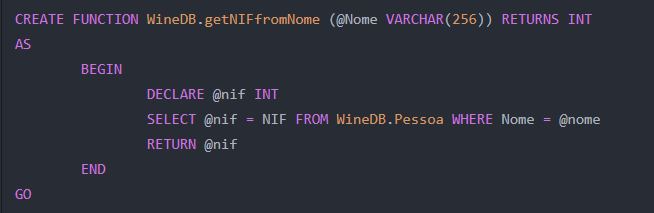


Figura - UDF que retorna o NIF pelo nome de uma Pessoa

## 

Figura - UDF que verifica se um Nº de Funcionário já existe

## 5.3 - Triggers

Os Triggers são representativos de um tipo especial de Stored Procedure, que são apenas executados em determinados eventos associados à manipulação de dados – isto é, quando uma das ações previstas ocorre, os Triggers são ativados.

Na nossa base de dados, apenas utilizámos triggers do tipo “after insert, update”, ou seja, eram ativadas, caso ocorresse algum “insert” ou “update” na tabela associada ao trigger.

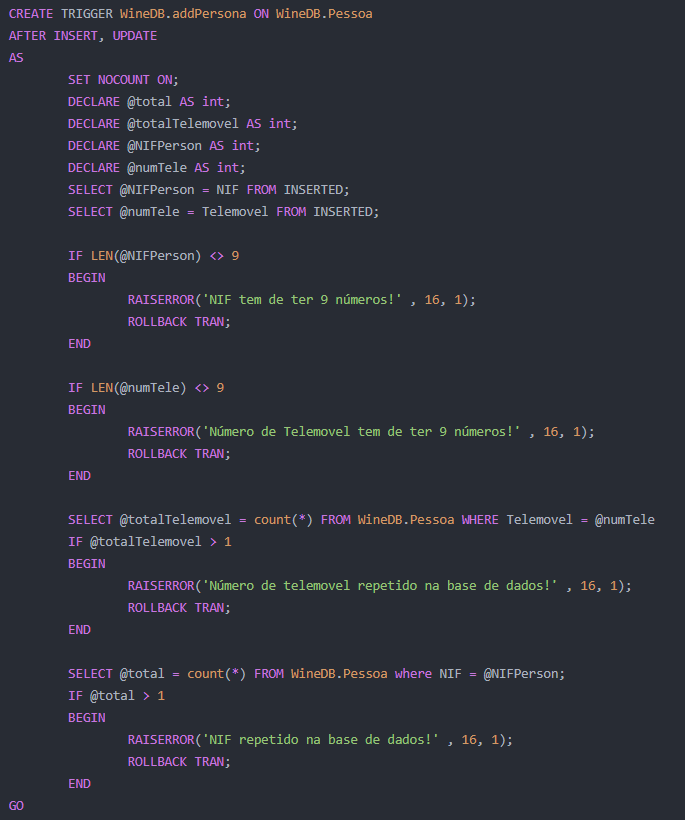
Os exemplos apresentados a seguir, são referentes à inserção ou atualização de dados nas tabelas Pessoa e Funcionário.

Figura - Trigger que valida na adição de uma pessoa à Base de Dados

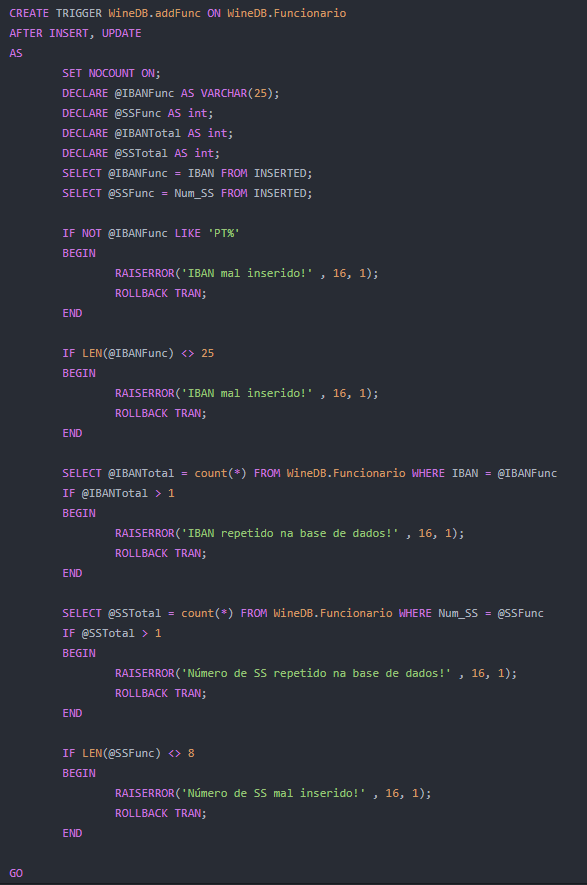


Figura - Trigger que valida a inserção de um novo Funcionario

## 5.4 - Views

Uma view pode ser utilizada como fonte de dados (similar a uma tabela normal) num conjunto de operações SQL.

Para facilitar a consulta por parte das interfaces decidimos implementar várias views de forma a que a interface não tivesse de executar uma query tão extensa.

Em seguida, seguem-se exemplos das views criadas.

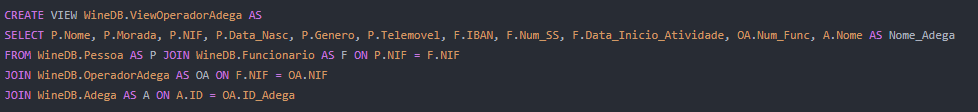
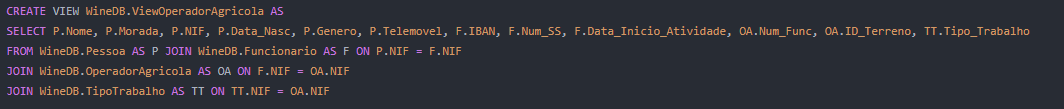


Figura - View de Operador Agricola

Figura - View de Operador da Adega

## 5.5 - Cursor

Os cursores servem para iterar por todos os tuplos referentes a uma tabela e fazer as operações necessárias.

Deste modo, decidimos utilizar um cursor, para cada vez que fosse adicionada uma nova venda, iria alterar a quantidade de vinho em stock.

Segue-se o exemplo da utilização deste cursor.

IMAGENZINHA DO CURSORZINHO

## 5.6 - Indexes

Apesar de se tratar de uma base de dados relativamente pequena decidimos fazer uso da utilização de indexes. Deste modo, fizemos uso da sua implementação da tabela Pessoa, quando tentamos pesquisar pelo nome desta, visto esta ser a nossa tabela de maior extensão.

# **6 - Interface Gráfica**

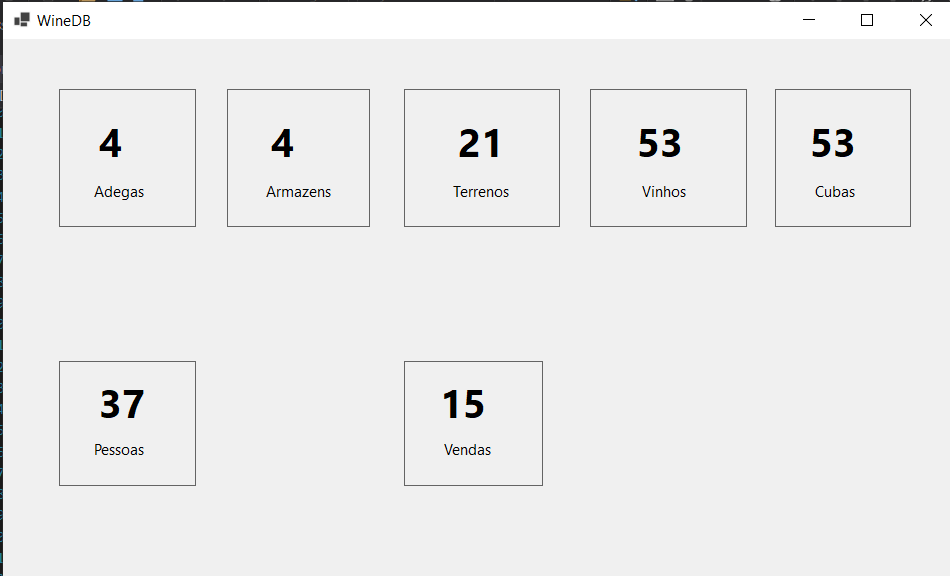
A interface gráfica foi desenvolvida no Visual Studio, recorrendo ao Windows Forms, sendo o código desenvolvido inteiramente em C#.

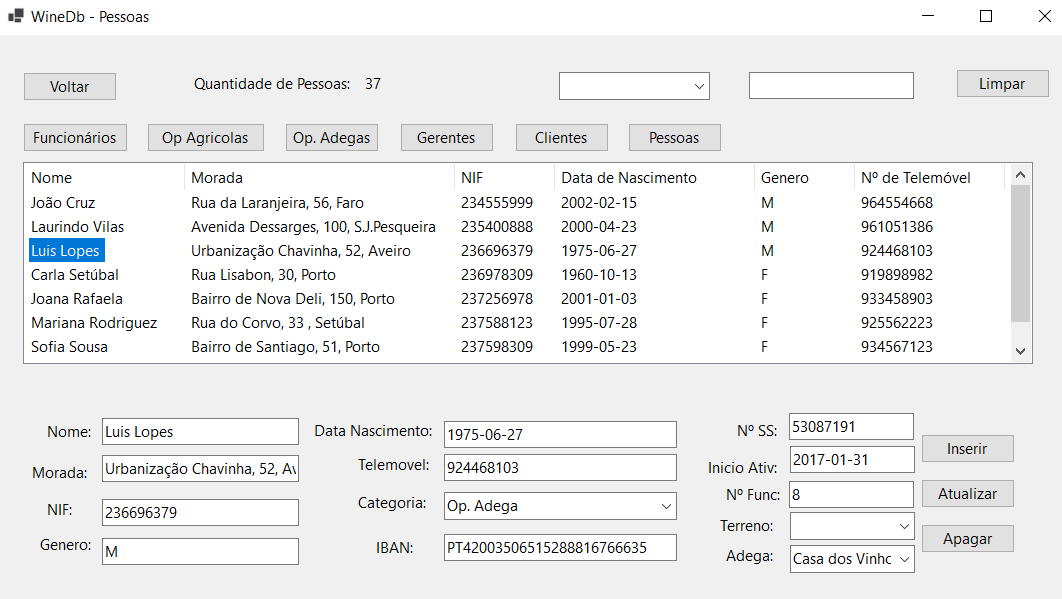
De modo a mostrar a informação presente na base de dados de forma simples e bastante percetível, usamos *ListView*, conseguimos assim organizar a informação por colunas, sendo que esta pode ser ordenada por atributo (coluna), o que se torna uma mais valia para agrupar dados, ou pesquisar por eles por uma ordem.

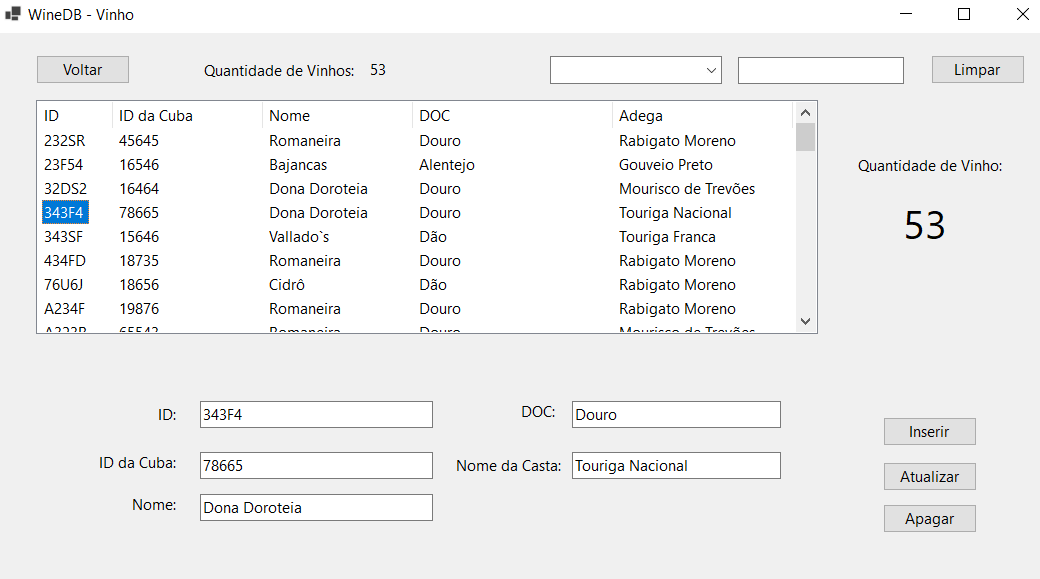
O *layout* de cada formulário é bastante semelhante, há uma *ListView* para mostrar a informação referente ao mesmo, no campo superior do formulário há uma pesquisa implementada, com recurso a uma *comboBox* temos implementada a possibilidade de pesquisar por categoria, e na parte mais inferior do *form*, os campos que serão usados para a inserção e eliminação de informação na base de dados. Há também um botão no canto superior esquerdo que permite voltar ao menu principal. Os formulários não variam muito desse *layout* base, no entanto há alguns com pequenas alterações.

Durante a inserção, atualização, e eliminação de dados na interface gráfica, são verificados erros, que serão mostrados com recurso a uma *MessageBox,* dando assim a informação ao utilizador que algo anómalo ocorreu. Em contrapartida, quando algo ocorre conforme o esperado, por exemplo, foi inserido com sucesso uma *Adega* à base de dados, o utilizador também recebe uma notificação via *MessageBox* de que a sua ação foi executada com sucesso.

Seguem-se algumas imagens demonstrativas da interface gráfica.







# **7 - Segurança**

# **8 - Vídeo**

No link que se segue, é possível observar um exemplo demonstrativo das principais funcionalidades da interface gráfica, que foram descritas anteriormente.

# **6 - Conclusão**

Sendo neste ponto notório que a base de dados se encontra em funcionamento, podemos considerar que a mesma foi implementada de forma correta e a mais próxima da realidade possível, sendo que em algumas situações tivemos de simplificar algumas complexidades pois só estariam a complicar toda a implementação, sendo que não eram relevantes o suficiente para o contexto do tema por nós proposto.

Com a implementação da interface gráfica, conseguimos de uma maneira visual e apelativa ver toda a estrutura a funcionar corretamente, sendo então concretizado o objetivo inicial de uma implementação correta de um sistema de gestão de adegas e todos os seus subsequentes.

# **7 - Bibliografia**

Slides disponibilizados na página do eLearning@UA da Unidade Curricular.

<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>