

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Faculdade do Gama

Sistemas de Banco de Dados 1

Trabalho Final (TF)

Tema 03 - Ludoteca

Maria Santos

Victor Cabral

Wengel Farias

Wesley Santos

Victor Leão

Samuel Sato

Thiago Oliveira

Vinícius Araújo

Mateus Dias

Renan Lacerda

Nicolas Souza

Vitor Ribeiro

Pedro Martins

Brasília, DF

Análise do problema e identificação dos principais requisitos

REQUISITO 1

SITUAÇÃO

Gestão de Clientes: O sistema deve ser capaz de gerir os clientes cadastrados.	Atendido
<u>FUNCIONALIDADES</u>	
1.1) Saber os dados pessoais do cliente	Atendido
1.2) Saber a quantidade de clientes cadastrados	Atendido
1.3) Saber os dados do cartão de crédito do cliente	Atendido

REQUISITO 2

SITUAÇÃO

Gestão de Funcionários: O sistema deve ser capaz de gerir os funcionários do estabelecimento.	Atendido
<u>FUNCIONALIDADES</u>	
2.1) Saber os dados pessoais do funcionário	Atendido
2.2) Armazenar a data de contratação	Atendido
2.3) Saber o salário do funcionário	Atendido
3.4) Saber a função do funcionário	Atendido

REQUISITO 3

SITUAÇÃO

Controle de Lanchonete: O sistema deve ser capaz de controlar os lanches consumidos pelos clientes.	Atendido
<u>FUNCIONALIDADES</u>	
3.1) Saber quais lanches foram mais pedidos	Atendido
3.2) Saber o tipo do lanche	Atendido
3.3) Saber os insumos dos lanches elaborados pela lanchonete	Atendido

3.4) Saber o preço de custo do lanche	Atendido
3.5) Saber o preço de venda do lanche	Atendido

REQUISITO 4

SITUAÇÃO

Controle de Mesa: O sistema deve ser capaz de controlar a mesa de jogos.	Atendido
<u>FUNCIONALIDADES</u>	
4.1) Saber a data de criação da mesa	Atendido
4.2) Possuir a identificação da mesa	Atendido
4.3) Saber quem é o monitor que atende a mesa	Atendido
4.4) Saber quem é o garçom que serve a mesa	Atendido
4.5) Saber a pontuação dos integrantes da mesa	Atendido
4.6) Saber quem é o cliente que usa a mesa	Atendido
4.7) Saber quais os jogos que a mesa utiliza	Atendido

REQUISITO 5

SITUAÇÃO

Gestão de Produtos: O sistema deve ser capaz de gerir o produto.	Atendido
<u>FUNCIONALIDADES</u>	
5.1) Saber qual o tipo de produto	Atendido
5.2) Saber quais produtos foram mais vendidos	Atendido
5.3) Saber quais produtos foram mais alugados	Atendido
5.4) Saber a condição dos produtos	Atendido
5.5) Saber a categoria do jogo	Atendido
5.6) Saber quantidade daquele produto	Atendido
5.7) Saber quais os jogos que a mesa utiliza	Atendido
5.8) Saber o preço de custo do produto que pode ser vendido	Atendido
5.9) Saber o preço de venda do produto que pode ser vendido	Atendido

REQUISITO 6**SITUAÇÃO**

Gestão de Contrato: O sistema deve ser capaz de gerenciar o contrato.	Atendido
<u>FUNCIONALIDADES</u>	
6.1) Saber o tipo de aluguel do contrato	Atendido
6.2) Informar a forma de pagamento utilizada	Atendido
6.3) Saber quem foi o cliente que está assinando o contrato	Atendido
6.4) Saber quem foi o funcionário responsável pelo contrato	Atendido
6.5) Saber quais são as testemunhas que está assinando o contrato	Atendido
6.6) Saber o valor da multa	Atendido
6.7) Saber o prazo do contrato	Atendido
6.8) Saber o valor do contrato	Atendido

REQUISITO 7**SITUAÇÃO**

Controle de Fornecedor: O sistema deve ser capaz de controlar os fornecedores dos produtos.	Atendido
<u>FUNCIONALIDADES</u>	
7.1) Saber quais são os fornecedores	Atendido
7.2) Saber o produto que cada um fornece para a loja	Atendido

Modelo Entidade-Relacionamento (ME-R)

- **Entidades:**

PESSOA
CLIENTE
FUNCIONARIO
MONITOR
GARCOM
CONTRATANTE
CARTAO
MESA
PONTUACAO
PRODUTO
JOGO
QUADRINHO
ACESSORIO
CATEGORIA
DEFEITO
ALUGUEL
AVULSA
CLUBE
CONTRATO
TESTEMUNHA
LANCHE
INSUMO
FORNECEDOR
ASSINATURA

- **Atributos:**

PESSOA (idPessoa, cpf, nomeCompleto, telefone, email, dtNascimento)
FUNCIONARIO (idFuncionario, idPessoa, cargoFuncionario, salario, dtContratacao)
CONTRATANTE (idContratante, idPessoa, profissaoContratante)
MONITOR (idMonitor, idFuncionario)
GARCOM (idGarcom, idFuncionario)
CLIENTE (idCliente, nomeCliente, telefoneCliente)
CARTAO (numeroCartao, idContratante, nomeCartao, validade, codigoSeguranca)
MESA (idMesa, idCliente, idGarcom, idMonitor, codProduto, dataHoraMesa)
PONTUACAO (idPontuacao, idMesa, nomeJogador, numeroPontuacao)

PRODUTO (codProduto, idCliente, idAluguel, nomeProduto, marcaProduto, numeroCopia, situacaoProduto, vezesAlugado, vezesProdutoVendido, custoProduto, precoProduto)
JOGO (codJogo, codProduto, corCategoria)
QUADRINHO (codQuadrinho, codProduto, precoDanoQuadrinho)
ACESSORIO (codAcessorio, codProduto)
CATEGORIA (corCategoria, precoDanoCategoria)
DEFEITO (idDefeito, codProduto, descricaoDefeito)
ALUGUEL (idAluguel, numContrato, idContratante)
AVULSA (idAvulsa, idAluguel, prazoDevolucao, valorLocacao)
CLUBE (idClube, idAluguel, numeroCartao, idAssinatura)
CONTRATO (numContrato, idContratante, idFuncionario, dataAssinatura, valorContrato, multa)
TESTEMUNHA (idTestemunha, numContrato, rgNumeroTestemunha, rgEstadoTestemunha, nomeTestemunha)
LANCHE (idLanche, idMesa, tipoLanche, nomeLanche, descricaoLanche, vezesLancheVendido, custoLanche, precoLanche)
INSUMO (idInsumo, nomeInsumo)
FORNECEDOR (idFornecedor, nomeFornecedor, cnpjFornecedor, emailFornecedor)
ASSINATURA(idAssinatura, valorAssinatura, nomeAssinatura)

- **Relacionamentos:**

CONTRATANTE – usa – CARTAO

Um contratante pode usar vários cartões mas um cartão só pode ser usado por um único contratante. **Cardinalidade: 1:n.**

CONTRATANTE – realiza – ALUGUEL

Um contratante pode realizar vários aluguéis e um aluguel pode ser feito por vários contratantes. **Cardinalidade: n:m.**

CLIENTE – compra – PRODUTO

Um cliente pode comprar vários produtos, porém um produto só pode ser comprado por um cliente. **Cardinalidade: 1:n.**

CLIENTE – ocupa – MESA

Um cliente pode ocupar apenas uma mesa e uma mesa pode ser ocupada por vários clientes. **Cardinalidade: n:1.**

CONTRATANTE – faz – CONTRATO

Um contratante pode fazer um ou vários contratos, porém um contrato só pode ser feito por um único contratante. **Cardinalidade: 1:n.**

JOGO – contem – CATEGORIA

Um jogo contém apenas uma categoria e uma categoria pode ser contida por vários jogos. **Cardinalidade: n:1.**

PRODUTO – possui – DEFEITO

Um produto pode possuir vários defeitos e um defeito pode ser possuído por vários produtos. **Cardinalidade: n:m.**

ALUGUEL – gera – CONTRATO

Um aluguel gera um único contrato e um contrato só pode ser gerado por um único aluguel. **Cardinalidade: 1:1.**

ALUGUEL – tem – PRODUTO

Um aluguel tem vários produtos e um produto só pode ser tido por um único aluguel. **Cardinalidade: 1:n.**

MESA – pede – LANCHE

Uma mesa pode pedir vários lanches, porém um lanche só pode ser pedido por uma mesa. **Cardinalidade: 1:n.**

MESA – utiliza - PRODUTO

Uma mesa pode utilizar vários produtos e um produto pode ser utilizado por várias mesas. **Cardinalidade: n:m.**

MESA – registra - PONTUACAO

Uma mesa registra várias pontuações e uma pontuação só pode ser registrada por uma mesa. **Cardinalidade: 1:n.**

CLUBE – cobra – CARTAO

Um clube cobra um único cartão e um cartão pode pertencer a vários clubes. **Cardinalidade n:1.**

CLUBE - detem - ASSINATURA

Um contrato do tipo clube detém uma assinatura, mas uma assinatura pode ser detida por vários clubes. **Cardinalidade n:1.**

MONITOR – auxilia – MESA

Um monitor pode auxiliar várias mesas e uma mesa pode ser auxiliada por vários monitores. **Cardinalidade: n:m.**

GARCOM – serve – MESA

Um garçom serve várias mesas e uma mesa pode ser servida por vários garçons. **Cardinalidade n:m.**

FUNCIONARIO – assina – CONTRATO

Um funcionário pode assinar vários contratos, porém um contrato só pode ser assinado por um funcionário. **Cardinalidade 1:n.**

CONTRATO – inclui – TESTEMUNHA

Um contrato pode possuir várias testemunhas e uma testemunha possui somente um contrato. **Cardinalidade 1:n.**

LANCHE – consta – INSUMO

Um lanche pode constar vários insumos e um insumo pode ser constado em vários lanches. **Cardinalidade: n:m.**

FORNECEDOR – fornece – PRODUTO

Um fornecedor pode oferecer vários produtos e um produto pode ser fornecido por vários fornecedores. **Cardinalidade: n:m.**

Diagrama Entidade Relacionamento (DE-R)

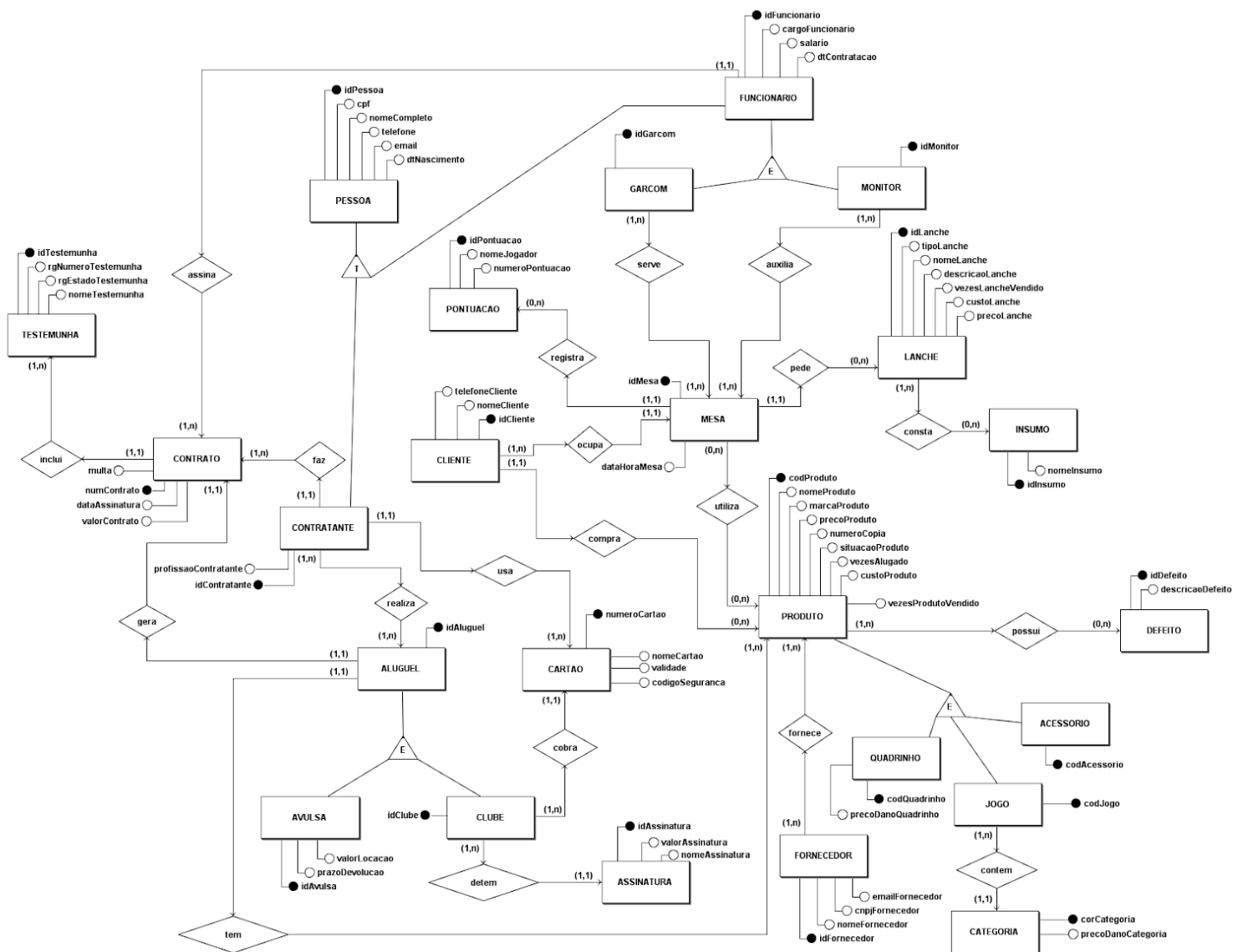


Diagrama Lógico de Dados (DLD)

idPessoa	chave primária obrigatório	int	-	Identificador da pessoa cadastrada
cpf	único obrigatório	bigint	-	Número do documento de CPF da pessoa
nomeCompleto	obrigatório	varchar	100	Nome da pessoa
dtNascimento	obrigatório	date	-	Data em que a pessoa nasceu
telefone	obrigatório	bigint	-	Telefone de contato da pessoa
email	único obrigatório	varchar	255	Um e-mail de contato da pessoa

Entidade: CONTRATANTE				
Descrição: Define os dados do Contratante de Aluguel que será cadastrado no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idContratante	chave primária obrigatório	int		Identificador do contratante cadastrado
profissaoContratante	optativo	varchar	50	Profissão do Contratante

Entidade: CLIENTE				
Descrição: Define os dados do Cliente que será cadastrado no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idCliente	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do cliente cadastrado
nomeCliente	obrigatório	varchar	50	Nome do Cliente
telefoneCliente	obrigatório	bigint	-	Telefone de contato do cliente

Entidade: MESA				
Descrição: Define os dados das mesas da loja				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição

idMesa	chave primária obrigatório	int	-	Identificador da mesa cadastrada
dataHoraMesa	obrigatório	datetime	-	Data utilização da mesa
idCliente	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador do cliente que está na mesa

Entidade: FUNCIONARIO				
Descrição: Define os dados do Funcionário que será cadastrado no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idFuncionario	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do funcionário cadastrado
cargoFuncionario	obrigatório	varchar	30	Cargo ocupado pelo funcionário
salario	obrigatório	double	-	Valor definido como salário do funcionário
dtContratacao	obrigatório	date	-	Data que funcionário foi contratado

Entidade: MONITOR				
Descrição: Define os dados do Monitor				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idMonitor	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do monitor cadastrado

Entidade: GARCOM				
Descrição: Define os dados do Garçon				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idGarcom	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do garçon cadastrado

Entidade: CARTAO				
Descrição: Guarda os dados do cartão para assinatura				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
numeroCartao	chave primária obrigatório	bigint	-	Número do cartão a ser cadastrado
validade	obrigatório	date	-	Data de validade do cartão cadastrado
nomeCartao	obrigatório	varchar	50	Nome do escrito no cartão
codigoSeguranca	obrigatório	int	-	Código de segurança do cartão
idContratante	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador do cliente dono do cartão

Entidade: PONTUACAO				
Descrição: Guarda os dados da pontuação da mesa				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idPontuacao	chave primária obrigatório	int	-	Identificador da pontuação
nomeJogador	obrigatório	varchar	100	Nome do jogador que fez a maior pontuação da mesa
numeroPontuacao	obrigatório	int	-	Valor definido como pontuação
idMesa	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador da mesa onde será armazenado os dados da pontuação

Entidade: CONTRATO				
Descrição: Define os dados do Contrato que será cadastrado no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
numContrato	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do contrato cadastrado
dataAssinatura	obrigatório	date	-	Data que foi assinado o contrato
valorContrato	obrigatório	double	-	Valor total dos produtos no contrato
multa	obrigatório	double	-	Valor cobrado por atraso da devolução
idFuncionario	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador do funcionário que assinou o contrato
idContratante	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador do cliente que assinou o contrato

Entidade: TESTEMUNHA				
Descrição: Define os dados da testemunha para o contrato				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idTestemunha	chave primária obrigatório	int	-	Identificador da testemunha
rgNumeroTestemunha	único obrigatório	int	-	Número de RG da testemunha
rgEstadoTestemunha	obrigatório	varchar	2	Estado do RG da testemunha
nomeTestemunha	obrigatório	varchar	100	Nome da testemunha
numContrato	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador do contrato onde testemunha assinou

Entidade: ALUGUEL				
Descrição: Define os dados do Aluguel que será cadastrada no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idAluguel	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do aluguel cadastrado
numContrato	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador do contrato gerado pelo aluguel

Entidade: AVULSA				
Descrição: Guarda os dados do aluguel do tipo avulso				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idAvulsa	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do aluguel avulso
prazoDevolucao	obrigatório	date	-	Data que o item do aluguel deve ser devolvido
valorLocacao	obrigatório	double	-	Valor do aluguel avulso

Entidade: CLUBE				
Descrição: Guarda os dados do aluguel do tipo clube				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idClube	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do aluguel do tipo clube
numeroCartao	chave estrangeira obrigatório	bigint	-	Numero do cartão cadastrado para assinar
idAssinatura	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador da assinatura

Entidade: ASSINATURA				
Descrição: Guarda os dados dos tipos de assinatura que um contrato do tipo clube pode ter				

Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idAssinatura	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do tipo de assinatura
valorAssinatura	obrigatório	decimal	7,2	Valor da assinatura
tipoAssinatura	obrigatório único	varchar	30	Nome da assinatura (Casual Gamer, Board Gamer ou Heavy Gamer)

Entidade: PRODUTO				
Descrição: Define os dados dos Produtos que serão cadastrados no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
codProduto	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do produto cadastrado
nomeProduto	obrigatório único	varchar	100	Nome do produto
marcaProduto	obrigatório	varchar	30	Marca que produziu o produto
numeroCopia	obrigatório	int	-	Número que identifica qual a cópia do produto
situacaoProduto	obrigatório	enum	("A", "V", "N")	Situação que se encontra o produto. A= Alugado, V= Vendido, N= Nada
vezesAlugado	optativo	int	-	Quantidade de vezes que o produto alugado
vezesProdutoVendido	obrigatório	int	-	Quantidade de vezes que o produto foi vendido
custoProduto	obrigatório	double	-	Preço a ser pago para comprar um produto para a loja
precoProduto	obrigatório	double	-	Preço a ser pago para o cliente comprar um produto

idCliente	chave estrangeira optativo	int	-	Identificador do cliente que está com o produto
idAluguel	chave estrangeira optativo	int	-	Identificador do aluguel do produto

Entidade: CATEGORIA				
Descrição: Define os dados da Categoria de um jogo que será cadastrado no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
corCategoria	chave primária obrigatório	varchar	30	Identificador da cor da categoria
precoDanoCategoria	obrigatório	double	-	Preço a ser pago em caso de danificação

Entidade: JOGO				
Descrição: Guarda os dados dos jogos da loja				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
codJogo	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do jogo cadastrado
corCategoria	chave estrangeira obrigatório	varchar	30	Cor da categoria do jogo

Entidade: QUADRINHO				
Descrição: Guarda os dados dos quadrinhos da loja				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição

codQuadrinho	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do quadrinho cadastrado
precoDanoQuadrinho	obrigatório	double	-	Preço a ser pago em caso de danificação do quadrinho

Entidade: DEFEITO				
Descrição: Define os dados dos defeitos que os produtos podem ter				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idDefeito	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do defeito
descricaoDefeito	obrigatório único	varchar	50	Descrição sobre qual é o defeito

Entidade: ACESSORIO				
Descrição: Define os dados do Acessório que será cadastrado no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
codAcessorio	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do acessório cadastrado

Entidade: LANCHE				
Descrição: Define os dados do Lanche que será cadastrado no Sistema				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idLanche	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do lanche cadastrado
tipoLanche	obrigatório	enum	("C", "B")	Tipo do lanche. C= comida, B= bebida

nomeLanche	obrigatório único	varchar	30	Nome do lanche
descricaoLanche	obrigatório	varchar	50	Informação sobre o lanche
vezesVendido	obrigatório	int	-	Quantidade de vezes que o lanche foi vendido
precoCusto	obrigatório	double	-	Preço total a ser pago para se fazer o lanche
precoVenda	obrigatório	double	-	Preço a ser pago pelo cliente para comprar o lanche
idMesa	chave estrangeira obrigatório	int	-	Identificador da mesa que pediu o lanche

Entidade: INSUMO				
Descrição: Guarda os dados dos insumos do lanche				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idInsumo	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do insumo do lanche
nomeInsumo	obrigatório único	varchar	30	Nome do insumo

Entidade: FORNECEDOR				
Descrição: Guarda os dados do aluguel do tipo clube				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idFornecedor	chave primária obrigatório	int	-	Identificador do fornecedor de produtos
nomeFornecedor	obrigatório	varchar	50	Nome do fornecedor de produtos
cnpjFornecedor	único obrigatório	bigint	-	Número de cnpj do fornecedor de produtos
emailFornecedor	único obrigatório	varchar	255	Um e-mail de contato do fornecedor

Relacionamento: serve				
Descrição: Define qual mesa o garçom está servindo				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idMesa	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador da mesa
idGarcom	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do garçom

Relacionamento: auxilia				
Descrição: Define qual mesa o monitor está auxiliando				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idMesa	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador da mesa
idMonitor	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do monitor

Relacionamento: consta				
Descrição: Define os insumos de um lanche				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idLanche	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do lanche
idInsumo	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do insumo

Relacionamento: possui				
Descrição: Define qual o defeito o produto possui				

Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
codProduto	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do produto
idDefeito	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do defeito

Relacionamento: utiliza				
Descrição: Define qual produto a mesa está utilizado				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idMesa	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador da mesa
codProduto	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do produto

Relacionamento: realiza				
Descrição: Define qual cliente realiza o aluguel				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
idContratante	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do cliente
idAluguel	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do aluguel

Relacionamento: fornece

Descrição: Define qual cliente realiza o aluguel				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
codProduto	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do produto
idFornecedor	chave estrangeira obrigatório único	int	-	Identificador do fornecedor

Controle de Acesso

Perfis	Descrição	Privilégios
ADMINISTRADOR	Papel que destinará ao administrador do banco de dados ter acesso a todas as camadas do sistema. Podendo realizar qualquer mudança a respeito do sistema, tais como: alterar, apagar, criar tabelas, usuários, perfis, dentre outros. Também tem total acesso aos privilégios de objeto, como: buscar, atualizar, apagar, etc.	Acesso a todos os privilégios de sistema e de objeto
MONITOR	Papel destinado ao monitor da empresa, onde terá dois privilégios lhe dando a permissão de buscar dados cadastrados utilizando o SELECT e/ou inserir novos dados com o INSERT, como a inserção de uma nova mesa cadastrada em que ele (monitor) irá monitorar os clientes a jogarem o jogo. Atualização de dados realizando UPDATE, pois os clientes podem mudar de ideia na questão de qual produto utilizarem.	SELECT, INSERT, UPDATE nas tabelas CLIENTE, MESA, PONTUACAO, PRODUTO, CATEGORIA, JOGO, DEFEITO, PONTUACAO, auxilia, possui, utiliza
GARCOM	Papel atribuído ao garçom da empresa, recebendo três privilégios, permitindo buscar os dados cadastrados utilizando o SELECT, como a busca de um pedido realizado pelo cliente. Inserir novos dados com o INSERT, como a inserção de um novo	SELECT, INSERT, UPDATE nas tabelas CLIENTE, MESA, LANCHE, INSUMO, serve e consta

	pedido do cliente. Atualização de dados realizando UPDATE, pois o cliente pode mudar de ideia na questão do pedido e o garçom terá que atualizar na base de dados.	
--	--	--