

Relatório - UberEats

BD 18/19

André Neves 84948 Marlene Bastos 76346

Introdução

Este projeto foi desenvolvido na unidade curricular Bases de Dados.

UberEats é uma aplicação destinada à gestão de um serviço de entregas ao domicílio, no ramo da restauração. É destinada apenas a uso administrativo. A interface dispõe vários estabelecimentos de restauração e respetivos produtos para venda.

Oferece funcionalidades sobre encomendas, motoristas e clientes num panorama geral. No entanto, não são as únicas entidades presentes que serão apresentadas mais à frente.

Para ajuda a visualização do funcionamento da base de dados, foi desenvolvida uma interface em c#, utilizando Visual Studio.

Requisitos

Um **Cliente** realiza encomendas aos estabelecimentos aderentes e são entregues por um motorista. Cada cliente pode utilizar um código promocional para descontar ao preço final, ou então proporcionar o seu para que outro cliente o utilize.

Um **Motorista** depois de aceitar uma encomenda dirige-se ao estabelecimento em causa e entrega a encomenda ao cliente. Tem a si associado a matrícula e a marca do veículo e uma avaliação.

Um **Estabelecimento** é caracterizados por nome, tipo (hamburgueria, pizzaria, etc), morada, horário, produtos, avaliação e identificador único.

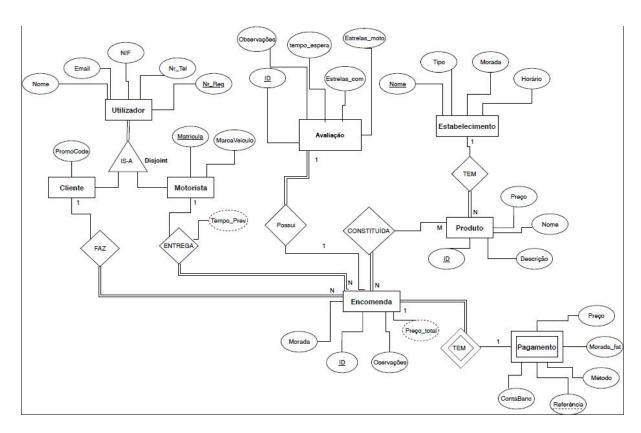
Um **Produto** é caracterizado por um nome, identificador único, preço e descrição.

Uma **Encomenda** é realizada por um cliente. É constituída por um ou mais produtos, preço total, morada, observações (caso o cliente tenha pedidos especiais, instruções, etc), identificador único e tempo previsto de entrega.

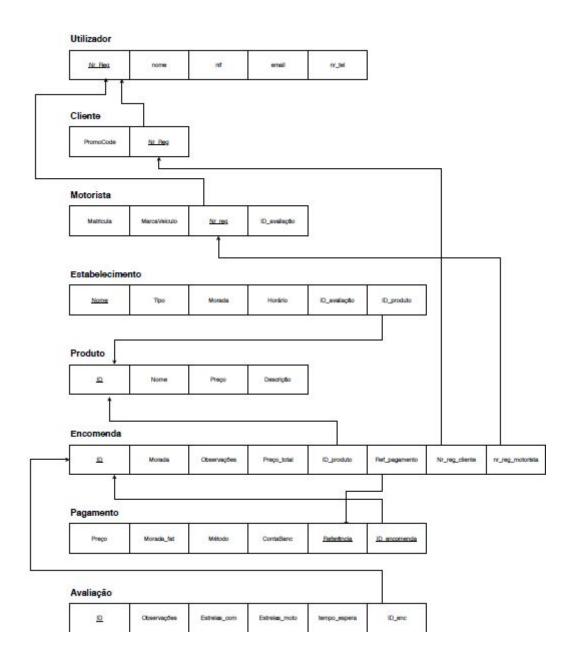
Uma **Avaliação** é atribuída a motoristas e estabelecimentos, caracterizada por número de estrelas (0 a 10) e descrição. No entanto, é opcional.

O **Pagamento** possui um preço, método de pagamento e pode ter uma conta bancária associada e morada para facturação.

Diagrama Entidade-Relação (DER)



Modelo Entidade Relação (MER)



A transformação do diagrama entidade relação foi direta. Como se tratava de um projeto com alguma simplicidade, as relações já se encontravam todas na forma BCNF Posto isto, não foi necessário fazer o processo de Normalização.

Triggers

Foram criados dois triggers, um na tabela Cliente e outro na tabela Motorista, ambos para controlar a inserção de um novo elemento. Estes triggers lidam com a situação de poder já existir na tabela um cliente ou um motorista igual aos que se tentam adicionar, de forma a não duplicar dados.

Stored Procedures

Todas as interações de inserção, edição e eliminação entre a base de dados e interface gráfica foram feitas através de Stored Procedures.

UDF's e Views

Não utilizamos views pois não sentimos essa necessidade. Ao invés, utilizamos User Defined Functions de dois tipos:

- retornam inteiros: utilizadas para retornar número total de objetos de uma certa entidade;
- **retornam tabelas**: utilizadas para retornar tabelas de objetos específicos que queiramos obter.

SQL DDL

Exemplo de criação de uma tabela:

SQL DML

Exemplo de criação de um Stored Procedure:

```
-- INSERE NOVO CLIENTE --
|create proc ServEntr.NewCliente (@nome varchar(255), @nif int, @nr_tel int, @email varchar(255), @morada varchar(255))
| as | begin | declare @id as int; | select @id = max(nr_reg)+1 from ServEntr.Cliente; | insert into ServEntr.Cliente(nr_reg, nome, nif, nr_tel, email, morada) values (@id, @nome, @nif, @nr_tel, @email, @morada); | end | end |
```

Interface Gráfica



