



Bases de Dados

Descrição da Base de Dados da “Rede Social”

Para este projeto decidimos fazer uma base de dados de uma rede social. Usamos como ponto de partida a famosa rede social *Facebook*, no entanto fizemos várias alterações e adaptações para que o UML não ficasse demasiado complexo.

Na nossa rede social existem **perfis**, em que um perfil será apenas de uma só pessoa, **eventos**, que poderão ser criados apenas por um perfil mas vários perfis poderão participar, **grupos**, em que apenas um perfil administra mas vários perfis pertencem, **posts**, que terão um criador, um destino e uma reputação que irá ser dada por cada perfil e um **chat** que irá conter várias mensagens entre perfis.

Irão existir dois tipos de interações entre perfis, estas podem pedir em **amizade** e aceitar o respetivo pedido e podem também dar ou tirar reputação. A reputação é uma maneira de as pessoas dizerem se gostam ou não de cada perfil.

Também é possível a pessoa dar ou tirar a reputação de um *post* mostrando assim se gosta ou desgosta daquela publicação. Os *posts* podem ter como destino um perfil, um evento ou um grupo mas apenas um de cada vez não sendo possível mandar para vários destinos em simultâneo.

O chat vai ser usado para comunicar entre perfis, essa comunicação vai ser feita por mensagens, sendo possível enviar mensagens para várias pessoas e receber mensagens de várias pessoas.

Atributos:

Perfil:

- Avatar;
- Contacto;
- Idade;
- Morada;
- Naturalidade;
- Nome;
- Reputação.

Evento:

- Data;
- Descrição
- Local;
- Nome.

Grupo:

- Descrição;
- Nome;
- Privacidade;

Post:

- Data;
- Hora;
- Reputação;
- Texto.

Chat:

- Nome;
- Número de mensagens;

Mensagem:

- Data;
- Hora;
- Texto.

Amizade:

- Aceite.

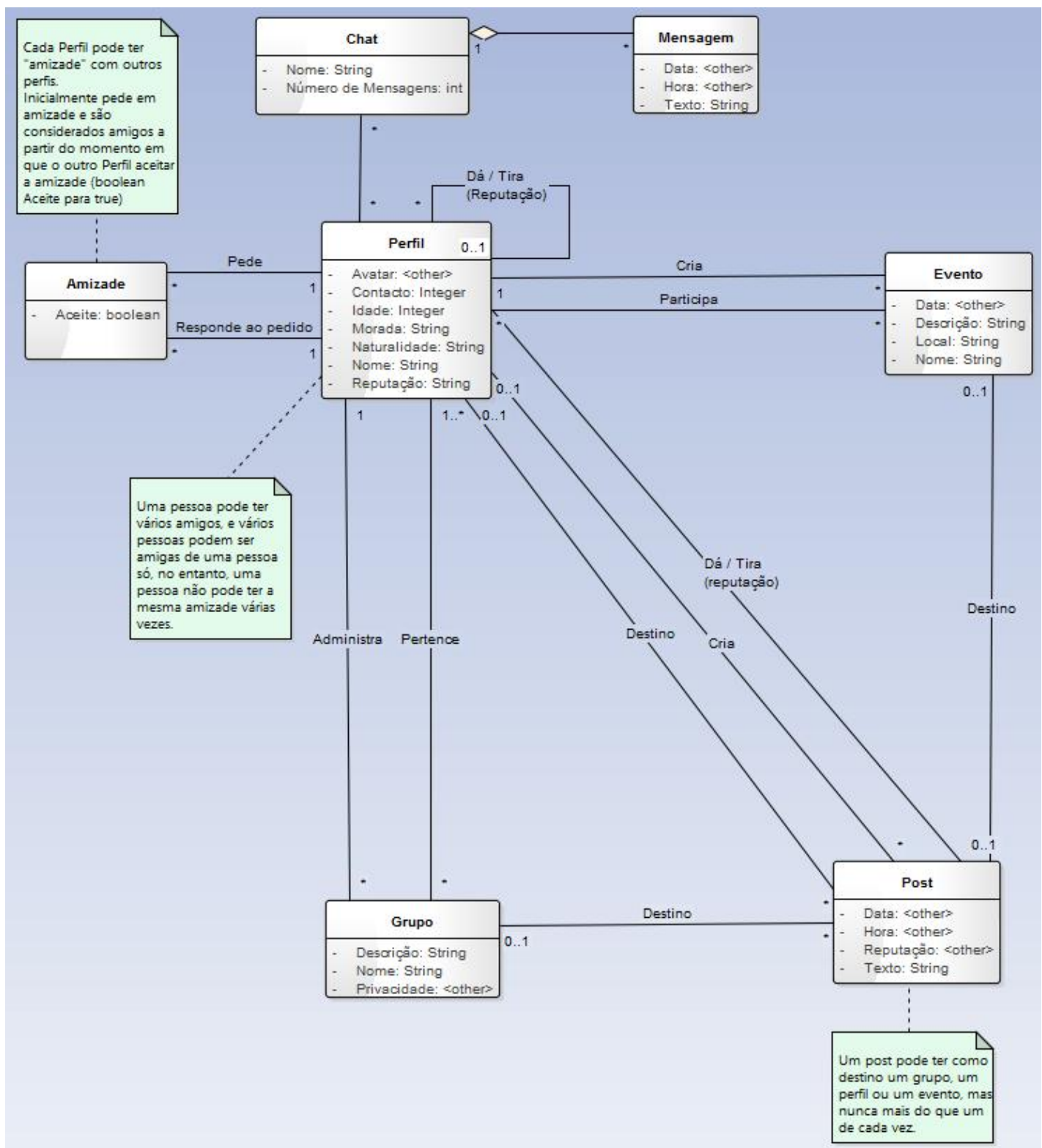


Diagrama de classes - UML

Trabalho Realizado por:

Marta Lopes, ei12106;

João Nogueira, up201303882;

Luís Oliveira, up 201304515.