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.