Relatório do trabalho da disciplina de Sistemas de Armazenamento de

# Loja de Licenças de Automóveis

Marco Alberto Sousa Barbosa - 27936

Hugo Miguel Ribeiro Oliveira -27920

Ricardo Miguel Baptista Malheiro Lopes - 22337

Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Setembro de 2024

**Dados** 



Afirmo por minha honra que não recebi qualquer apoio não autorizado na realização deste trabalho prático. Afirmo igualmente que não copiei qualquer material de livro, artigo, documento web ou de qualquer outra fonte exceto onde a origem estiver expressamente citada.

Marco Alberto Sousa Barbosa - 27936

Hugo Miguel Ribeiro Oliveira - 27920

Ricardo Miguel Baptista Malheiro Lopes - 22337

# Índice

Descrição do projeto

Figura 1 — <descrição da figura>

Nomenclatura do documento

Contacto inicial com o cliente	1
Proposta de licenciamento Análise de viabilidade Contrato de licença Alterações e renovações Utilização e compliance	1
	2
	2
	2
	3
Encerramento do contrato	3
Modelo ER	4
Modelo ER - Atualizado	Ę
Modelo ER - Atualizado II	6
Queries SQL Interfaces do Programa	7
	11
Lista de Tabelas	
Lista de Tabelas	
Tabela 1 — <descrição da="" tabela=""></descrição>	2
Lista de Figuras	
21000 00 1 1901 00	

2

**1** 

# Descrição do projeto

# Nomenclatura do documento

No seguinte documento:

Toma-se por cliente qualquer potencial cliente deste negócio;

Toma-se por agência o negócio de licença de automóveis;

Toma-se por *organização* o detentor de direitos autorais requeridos pelo *cliente*.

Toma-se por *partes* a entidade receptora da licença (*cliente*) e a entidade emissora da licença (*organização*).

### Contacto inicial com o cliente

Este processo tem início com o contacto entre um potencial *cliente*, seja particular ou uma *organização*, e a loja de licenças de automóveis. Esse primeiro contacto pode ser realizado por diversos canais, como um balcão físico de atendimento ou uma plataforma digital.

O objetivo principal do *cliente* é obter uma licença para o uso legal e regulamentado de automóveis ou de suas marcas em seu produto, minimizando riscos legais, assegurando que o projeto esteja em conformidade com os direitos de uso acordados.

A entidade que atua como mediadora necessita de autorização legal para funcionar, a fim de assegurar que todo o processo de licenciamento seja realizado em conformidade com as leis vigentes de propriedade intelectual e comercial. Nesse primeiro contacto, o *cliente* informa a *agência* sobre o seu interesse em licenciar uma ou mais marcas e modelos de automóveis a serem usados em seus produtos, sejam réplicas digitais de veículos para um jogo, exibindo automóveis em cenas cinematográficas ou utilizando a sua imagem em campanhas publicitárias.

# Proposta de licenciamento

Do interesse demonstrado pelo *cliente*, forma-se uma proposta, em que é explicitamente definido quais os conteúdos que deverão ser licenciados para uso.

Esta proposta deverá ser simbolizada por um documento onde deve estar claramente definida a informação genérica do contrato, como por exemplo a data da proposta, assinaturas pelas entidades envolvidas, assim como um valor inicial a ser pago, que terá como fim garantir que o

cliente tem intenção de continuar com a proposta e não desistirá a meio do processo, evitando que a agência incorra em prejuízos relacionados ao tempo e recursos investidos na análise e desenvolvimento do projeto. No documento deve-se também constar dados pessoais do potencial cliente, sendo esse um indivíduo, ou uma empresa, assim como a informação concreta sobre quais são os conteúdos pretendidos pelo cliente. O cliente deve declarar o tipo de uso pretendido para o produto, bem como o escopo do projeto a ser desenvolvido.

#### Análise de viabilidade

Após ter sido formado um documento inicial, assim como já ter sido confirmado o pagamento inicial por parte do *cliente*, a *agência* deve então dar como iniciado o processo de análise de viabilidade.

A agência deverá recorrer aos seus peritos de análise, que deverão ter em atenção os riscos que o atual projeto poderão trazer para a agência e para a organização. Deve ser tomado em atenção as informações do cliente, o uso destinado dos conteúdos, assim como o escopo do projeto, já que maiores projetos poderão ter maiores riscos sobre a imagem da organização, mas que, por outro lado, projetos mais pequenos possam não ser tão lucrativos. Após uma análise por parte dos peritos, a informação sobre a aceitação ou recusa do projeto deverá ser transmitida ao cliente.

# Contrato de licença

Para assegurar que a aquisição da licença seja justa para ambas as *partes*, a *agência* irá agir como uma intermediária e assegurar que tanto o *cliente* como a *organização* cheguem a um acordo onde ambos beneficiem. Após ambas as *partes* aprovarem as condições da licença, o *cliente* paga taxas/licenças específicas, as quais estão sujeitas a variação dependendo de certos fatores tais como: a duração, exclusividade, conteúdo onde o conteúdo licenciado será colocado entre, etc...

#### Alterações e renovações

Na eventualidade da licença expirar antes do uso pretendido ter sido efetuado, esta é renovada automaticamente, a menos que explicitamente indicado por uma das *partes* a não intenção de renovar a licença. A *agência* tentará também garantir que o projecto do *cliente* seja *future proof*, ou seja, se a *organização* detentora dos direitos autorais estiver satisfeita com o impacto que o projecto do *cliente* teve na sua marca, esta irá garantir uma licença vitalícia, exclusiva ao projeto, para assegurar que este possa ser distribuído sem receio de ester se tornar *lost media*.

Após a formação de um contrato inicial, a *agência* responsabiliza-se por gerenciar as atualizações do contrato, atuando como intermediário para qualquer alteração futura do contrato original, quer sejam exigidas pelo *cliente* ou pela *organização*. Estas alterações podem envolver mudanças

nos termos de pagamento, gestão dos serviços, prazo de vigência, ou qualquer outra condição específica acordada entre as *partes*.

A *agência* compromete-se ainda a realizar o acompanhamento dos prazos contratuais e notificar as *partes* antes da data de expiração, garantindo que todos os processos de renovação sejam conduzidos de forma eficiente e dentro dos prazos legais. O processo de renovação fornecido pelo mediador pode incluir ajustes nas condições contratuais conforme alterações no mercado, mudanças nas exigências regulatórias ou evolução das necessidades do *cliente*.

Desta forma, a *agência* garante que o relacionamento contratual entre as *partes* seja dinâmico, fluido e sempre ajustado às necessidades de ambas as *partes*, oferecendo um serviço contínuo e completo.

# Utilização e compliance

A agência monitora continuamente o uso dos conteúdos para assegurar que as condições contratuais sejam plenamente atendidas, através de inspeções periódicas ou de sistemas tecnológicos, para garantir que os conteúdos sejam utilizados conforme as finalidades previstas no contrato. Especialmente no que diz respeito ao uso correto do produto (logotipos, cores, tamanhos, entre outros) e das representações gráficas associadas, assegurando a integridade da identidade visual da *organização*.

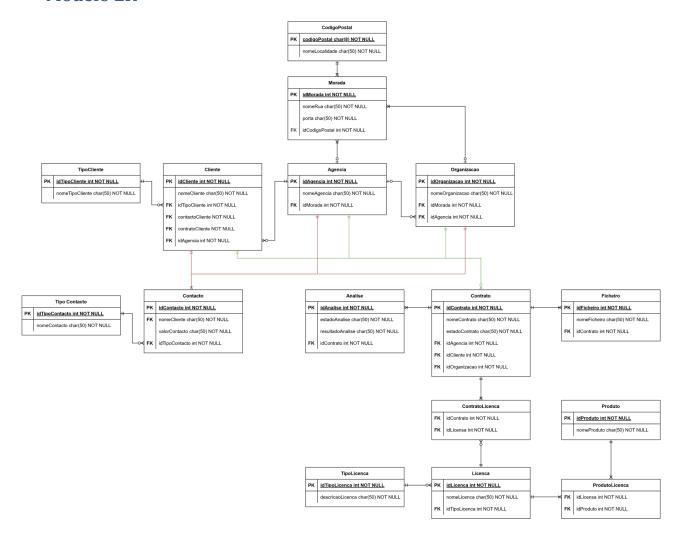
Em caso de violação das condições contratuais, como uso incorreto da patente, de forma a desrespeitar às representações gráficas (modificações não autorizadas) ou qualquer outro descumprimento, a *agência* notificará as *partes* envolvidas para a revisão do contrato. Dependendo da gravidade da violação, a *agência* poderá optar por medidas corretivas, tais como a revisão de cláusulas contratuais ou até mesmo a rescindir o contrato.

#### **Encerramento do contrato**

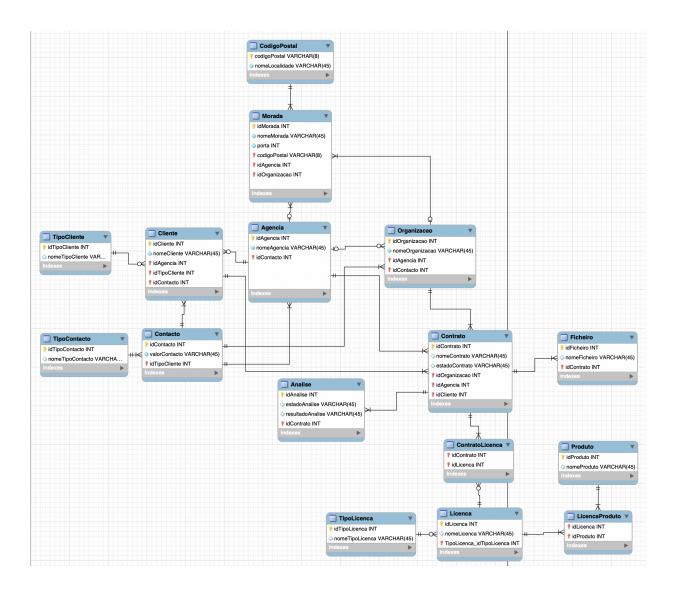
O contrato poderá dar-se como terminado após o uso acordado pelas entidades assim como por decisão feita pelo *cliente*. Em caso de detecção de violação do contrato por parte das entidades, a *agência* mediadora poderá colocar fim ao contrato e, consequentemente, fim do licenciamento, e poderá perseguir medidas legais, deste modo a *agência* assegura que ambas *partes* sejam protegidas, e que as condições contratuais sejam rigorosamente cumpridas durante a vigência do contrato.

Tendo-se dado como terminado o contrato, o *cliente* deverá também abstrair-se de lucrar sobre os conteúdos uma vez licenciados.

# **Modelo ER**

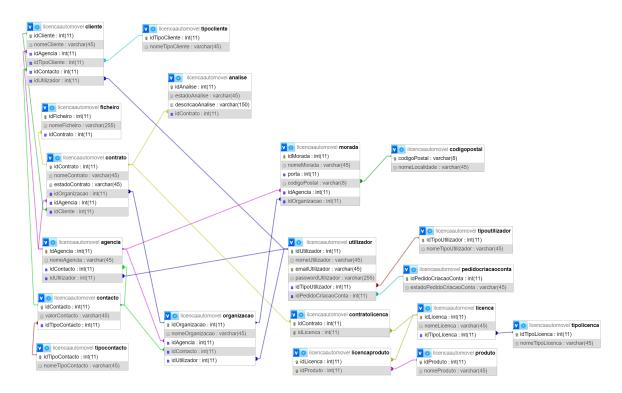


# Modelo ER - Atualizado



- Remoção do campo nomeCliente na tabela Contacto.
- Adição do campo idContacto as tabelas Cliente, Agencia e Organizacao.
- Remoção do campo idMorada nas tabelas Agencia e Organizacao.
- Adição do campo idAgencia e idOrganizacao na tabela Morada.

# Modelo ER - Atualizado II



- Adição da tabela utilizador para armazenar os diferentes tipos de utilizadores.
- Adição da tabela tipoutilizador para armazenar os diferentes tipos de utilizadores permitidos na base de dados.
- Adição da tabela pedidocriaconta para armazenar os pedidos de criação de conta a serem autorizados ou revocados.

# **Queries SQL**

Listar os produtos mais licenciados, junto com o número total de contratos em que aparecem.

```
SELECT p.nomeProduto, COUNT(DISTINCT ct.idContrato) AS total_contratos
FROM Produto p
JOIN LicencaProduto lp ON p.idProduto = lp.idProduto
JOIN Licenca l ON lp.idLicenca = l.idLicenca
JOIN ContratoLicenca cl ON l.idLicenca = cl.idLicenca
JOIN Contrato ct ON cl.idContrato = ct.idContrato
GROUP BY p.nomeProduto
ORDER BY total_contratos DESC;
```

Encontrar as agências que possuem contratos com análises pendentes.

```
SELECT a.nomeAgencia, COUNT(DISTINCT an.idAnalise) AS analises_pendentes
FROM Agencia a
JOIN Contrato ct ON a.idAgencia = ct.idAgencia
JOIN Analise an ON ct.idContrato = an.idContrato
WHERE an.estadoAnalise = 'pendente'
GROUP BY a.nomeAgencia
HAVING COUNT(DISTINCT an.idAnalise) > 0;
```

Obter o total de contratos e a soma de produtos licenciados para cada agência.

```
SELECT a.nomeAgencia, COUNT(DISTINCT ct.idContrato) AS total_contratos, COUNT(DISTINCT lp.idProduto) AS total_produtos
FROM Agencia a
JOIN Contrato ct ON a.idAgencia = ct.idAgencia
JOIN ContratoLicenca cl ON ct.idContrato = cl.idContrato
JOIN Licenca l ON cl.idLicenca = l.idLicenca
JOIN LicencaProduto lp ON l.idLicenca = lp.idLicenca
GROUP BY a.nomeAgencia;
```

Obter os produtos licenciados associados a um contrato específico.

```
SELECT p.nomeProduto, l.nomeLicenca, ct.nomeContrato
FROM Produto p
JOIN LicencaProduto lp ON p.idProduto = lp.idProduto
JOIN Licenca l ON lp.idLicenca = l.idLicenca
JOIN ContratoLicenca cl ON l.idLicenca = cl.idLicenca
JOIN Contrato ct ON cl.idContrato = ct.idContrato
WHERE ct.nomeContrato = 'palha';
```

Obter todas as informações de licenças com seu tipo e produto associado.

```
SELECT l.nomeLicenca, tl.nomeTipoLicenca, p.nomeProduto FROM Licenca l
JOIN TipoLicenca tl ON l.idTipoLicenca = tl.idTipoLicenca
JOIN LicencaProduto lp ON l.idLicenca = lp.idLicenca
JOIN Produto p ON lp.idProduto = p.idProduto;
```

Obter a lista de contratos ativos de uma organização específica, junto com o nome do cliente.

```
SELECT o.nomeOrganizacao, cl.nomeCliente, ct.nomeContrato FROM Organizacao o JOIN Contrato ct ON o.idOrganizacao = ct.idOrganizacao JOIN Cliente cl ON ct.idCliente = cl.idCliente WHERE ct.estadoContrato = 'yeet';
```

Encontrar os resultados das análises associadas a um cliente específico.

```
SELECT cl.nomeCliente, a.resultadoAnalise, a.estadoAnalise
FROM Cliente cl
JOIN Contrato ct ON cl.idCliente = ct.idCliente
JOIN Analise a ON ct.idContrato = a.idContratb
WHERE cl.nomeCliente = 'Dallis Jacquet';
```

Listar o número de clientes associados a cada agência.

```
SELECT a.nomeAgencia, COUNT(cl.idCliente) AS total_clientes
FROM Agencia a
LEFT JOIN Cliente cl ON a.idAgencia = cl.idAgencia
GROUP BY a.nomeAgencia;
```

Contar quantos contratos estão associados a cada agência.

```
SELECT a.nomeAgencia, COUNT(ct.idContrato) AS total_contratos
FROM Agencia a
LEFT JOIN Contrato ct ON a.idAgencia = ct.idAgencia
GROUP BY a.nomeAgencia;
```

Listar os contatos de clientes com o tipo de contato correspondente.

```
SELECT cl.nomeCliente, co.valorContacto, tc.nomeTipoContacto
FROM Cliente cl
JOIN Contacto co ON cl.idContacto = co.idContacto
JOIN TipoContacto tc ON co.idTipoContacto = tc.idTipoContacto;
```

# **Interfaces do Programa**



# **Nome do Contrato**

**Descrição:** Campo de texto destinado a inserir o nome identificador do contrato.

Função: Identificar o contrato de forma única.

#### **Estado**

Descrição: Menu suspenso (drop-down) para selecionar o estado relacionado ao contrato.

Função: Vincular o contrato a uma jurisdição geográfica ou administrativa.

# Organização

**Descrição:** Menu suspenso para selecionar a organização relacionada ao contrato.

Função: Associar o contrato a uma entidade específica dentro do sistema.

# **Agência**

Descrição: Menu suspenso para selecionar uma agência vinculada.

Função: Associar o contrato a uma agência responsável por sua execução.

Licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Marco Alberto Sousa Barbosa - Ricardo Miguel Baptista Malheiro Lopes - Hugo Miguel Ribeiro Oliveira

#### Cliente

**Descrição:** Campo ou menu suspenso para selecionar o cliente relacionado.

Função: Associar o contrato a um cliente específico no sistema.

# **Selecionar Licenças Existentes**

**Descrição:** Campo destinado à seleção de licenças já cadastradas no sistema.

Função: Reutilizar ou vincular licenças previamente criadas ao contrato.

# Adicionar Novas Licenças

Botão: "Adicionar Nova Licença"

Função: Permite inserir novas licenças ao contrato.

# Campos de Licença (ao adicionar nova licença)

Nome da Licença: Campo de texto para inserir o nome da licença a ser adicionada.

Selecione o Tipo de Licença: Menu suspenso para escolher o tipo de licença.

Função: Classificar a licença dentro de categorias disponíveis.

**Selecione Produtos:** Campo para selecionar produtos associados à licença.

Função: Relacionar produtos vinculados à licença.

Adicionar Novo Produto: Permite incluir produtos adicionais na lista.

Remover Licença: Botão vermelho que exclui a licença recém-adicionada.

#### **Arquivos**

**Descrição:** Campo de upload para anexar arquivos relacionados ao contrato.

**Choose Files:** Abre o explorador de arquivos para seleção de documentos.

No file chosen: Exibe que nenhum arquivo foi carregado até o momento.

Licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Marco Alberto Sousa Barbosa - Ricardo Miguel Baptista Malheiro Lopes - Hugo Miguel Ribeiro Oliveira

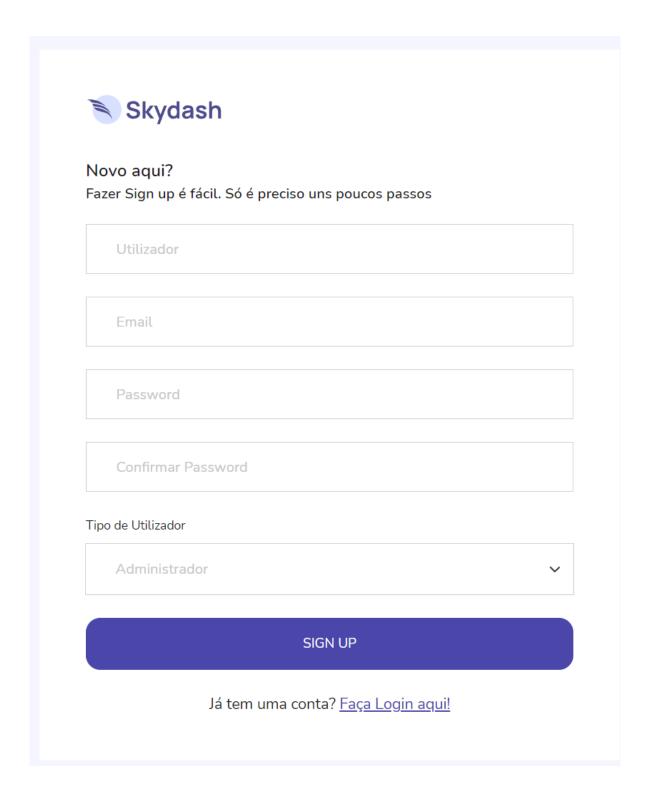
# **Ações Finais**

Adicionar: Botão azul que finaliza o cadastro do contrato.

Função: Salvar todas as informações no sistema.

**Cancelar:** Botão que interrompe o processo de adição do contrato.

Função: Retornar à tela anterior ou cancelar a operação sem salvar.



# **Utilizador**

**Descrição:** Campo de texto para inserir o nome de usuário ou identificador único.

Função: Define o nome que será usado para identificação no sistema.

Licenciatura em Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

Marco Alberto Sousa Barbosa - Ricardo Miguel Baptista Malheiro Lopes - Hugo Miguel Ribeiro Oliveira

#### **Email**

Descrição: Campo de texto para inserir o endereço de e-mail.

Função: Associar o cadastro a um e-mail para comunicação, recuperação de senha, e notificações.

#### **Password**

**Descrição:** Campo para criar uma senha segura.

Função: Proteger a conta com autenticação pessoal.

#### **Confirmar Password**

Descrição: Campo para inserir novamente a senha.

**Função:** Verificar a consistência e confirmar que a senha foi digitada corretamente.

# Tipo de Utilizador

Descrição: Menu suspenso (drop-down) que permite selecionar o tipo de perfil do usuário.

Função: Diferenciar permissões ou funções no sistema, como:

## **SIGN UP**

Descrição: Botão roxo para finalizar o registro.

Função: Enviar os dados preenchidos para o sistema e criar a conta.

# Link para Login

Função: Redirecionar usuários existentes para a página de login, evitando duplicidade de contas.

## **Stored Procedure**

```
CREATE DEFINER=root@localhost PROCEDURE RemoveUtilizador(IN p_idUtilizador INT)
   DECLARE v_tipoUtilizador VARCHAR(45);
DECLARE v_idAgencia INT;
   DECLARE v_idPedido INT;
    DECLARE EXIT HANDLER FOR SQLEXCEPTION
   BEGIN
        ROLLBACK;
        RESIGNAL;
   END;
   START TRANSACTION;
    SELECT tu.nomeTipoUtilizador INTO v_tipoUtilizador
   FROM Utilizador u
   LEFT JOIN TipoUtilizador tu ON u.idTipoUtilizador = tu.idTipoUtilizador
    WHERE u.idUtilizador = p_idUtilizador;
    IF v_tipoUtilizador = 'Cliente' THEN
        DELETE Contrato
        FROM Contrato
        INNER JOIN Cliente ON Contrato.idCliente = Cliente.idCliente
       WHERE Cliente.idUtilizador = p_idUtilizador;
        DELETE FROM Cliente
       WHERE idUtilizador = p_idUtilizador;
        DELETE Contacto
        FROM Contacto
        INNER JOIN Cliente ON Contacto.idContacto = Cliente.idContacto
        WHERE Cliente.idUtilizador = p_idUtilizador;
    END IF;
    IF v_tipoUtilizador = 'Organizacao' THEN
        DELETE Contrato
        FROM Contrato
        INNER JOIN Organizacao ON Contrato.idOrganizacao = Organizacao.idOrganizacao
        WHERE Organizacao.idUtilizador = p_idUtilizador;
        DELETE FROM Organizacao
        WHERE idUtilizador = p_idUtilizador;
        DELETE Contacto
        FROM Contacto
        INNER JOIN Organizacao ON Contacto.idContacto = Organizacao.idContacto
        WHERE Organizacao.idUtilizador = p_idUtilizador;
    END IF;
```

```
IF v_tipoUtilizador = 'Agencia' THEN
        SELECT idAgencia INTO v_idAgencia
        FROM Agencia
        WHERE idUtilizador = p_idUtilizador;
        DELETE Contrato
        FROM Contrato
        WHERE idAgencia = v_idAgencia;
       DELETE Cliente
        FROM Cliente
        WHERE idAgencia = v_idAgencia;
        DELETE Organizacao
        FROM Organizacao
        WHERE idAgencia = v_idAgencia;
       DELETE Contacto
        FROM Contacto
        WHERE idContacto IN (
           SELECT idContacto FROM Cliente WHERE idAgencia = v_idAgencia
        OR idContacto IN (
            SELECT idContacto FROM Organizacao WHERE idAgencia = v_idAgencia
       DELETE Morada
       FROM Morada
        WHERE idAgencia = v_idAgencia;
        DELETE FROM Agencia
        WHERE idUtilizador = p_idUtilizador;
   END IF;
    SELECT idPedidoCriacaoConta INTO v_idPedido
    FROM Utilizador
   WHERE idUtilizador = p_idUtilizador;
   DELETE FROM Utilizador
   WHERE idUtilizador = p_idUtilizador;
    DELETE FROM PedidoCriacaoConta
   WHERE idPedidoCriacaoConta = v_idPedido;
   COMMIT;
END$$
DELIMITER;
```

# O procedimento "RemoveUtilizador" é uma implementação robusta que:

- 1. Identifica o tipo de utilizador.
- 2. Remove todos os dados associados, incluindo contratos, clientes, organizações, agências, contatos, e pedidos.
- 3. Garante consistência e segurança através de transações e manipuladores de erro.