

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto



Bases de Dados

Projeto 21/22

Licenciatura em Engenharia Informática e Computação



Turma 7 Grupo 6:

Ana Rita Carneiro – up202008569

Milena Gouveia – up202008862

Sofia Moura – up201907201

ÍNDICE

1. Contexto -----	pág. 3
2. Diagrama UML -----	pág. 4

1. Contexto

Uma loja de roupa online tem como objetivo gerir o stock e as vendas efetuadas.

Antes de um cliente efetuar uma compra, tem de criar uma conta fornecendo ao site informações tal como o seu nome, telefone, email, NIF e data de nascimento. Tem também de definir uma ou mais moradas para as quais serão entregues as encomendas que efetuar, indicando o respetivo país, localidade, rua e código postal, selecionando uma delas no final de cada pedido.

A cada encomenda efetuada por um respetivo cliente é atribuído um número que a identifica e registada a sua dimensão total e a data em que foi efetuada. Em relação ao envio da mesma é fornecida informação acerca dos portes de envio, peso do pedido, data de expedição, data prevista de chegada. Em caso de devolução, o cliente deve indicar devidamente o motivo da mesma. Antes de terminar a compra, o cliente seleciona o método de pagamento desejado, indicando o número do cartão, data de validade e CVV.

Em cada pedido, o utilizador seleciona as várias peças desejadas e a quantidade de cada uma. Em relação a estas, o site fornece uma pequena descrição de cada uma, uma referência única a cada produto, um preço e ainda o material presente em maior quantidade na peça e os cuidados a ter com o mesmo. Guarda também informação referente ao stock existente de cada peça. Nesta seleção, é escolhido também o tamanho e a cor do item.

A empresa organiza as roupas em diferentes faixas etárias, género e tipo de peça.

2. Diagrama UML

