

BDAD 17/18

Entrega 1

Trabalho realizado por:

João Alves, up201605236
Mariana Costa, up201604414
Tiago Castro, up201606186



Índice

<u>1.1 Descrição do projeto.....</u>	<u>3</u>
<u>1.2 Diagrama UML.....</u>	<u>4</u>

1.1 Descrição do projeto

O presente trabalho pretende esquematizar a implementação de uma base de dados numa editora musical ("record label").

De cada artista, é necessário preservar o nome, a data de nascimento, o "stage name", a nacionalidade e o conjunto de álbuns que produziu até ao momento.

Relativamente aos álbuns, pretende-se guardar o título, data de lançamento, estilo (que pode estar associado ou não, visto que há álbuns que não se enquadram em nenhum), campanhas publicitárias às quais esteve associado, o número de vendas mensais e as sessões de gravação efetuadas. A um mesmo álbum pode estar associado um ou vários artistas, mas apenas um produtor.

Cada sessão de gravação tem uma data, horas de início e fim e um estúdio no qual é efetuada. Do estúdio de gravação, é preciso saber a renda e morada. De notar que, numa sessão de gravação, não é necessário que todos os artistas responsáveis pelo álbum estejam presentes.

Cada registo de vendas mensal contém o mês (após o lançamento) do álbum a que se refere e o número efetivo de vendas. Não há uma ligação direta ao artista, uma vez que consideramos que o seu vencimento é determinado pela editora e não provém diretamente das vendas dos álbuns pelos quais é responsável.

Uma campanha publicitária é marcada pelas datas de início e fim, bem como as plataformas a que recorre. Essas plataformas têm um nome e um tipo (rádio, tv, digital, ...) a elas associado. A campanha pode não utilizar um meio em particular (por exemplo, publicidade através de posters).

De um produtor, procura-se guardar o seu nome, data de nascimento, nacionalidade e álbuns aos quais está associado.

Por fim, tanto os artistas como os produtores mantêm contratos com a editora em questão. Destes contratos, são guardados a data de assinatura, a duração e percentagem de lucro à qual o artista ou produtor em questão tem direito.

1.2 Diagrama UML

