

Base de Dados, 2022/2023
Universidade do Algarve
Soluções dos exercícios práticos, Aula prática 2

Fernando Lobo

Nota prévia

Apresenta-se uma possível resolução para os problemas propostos.

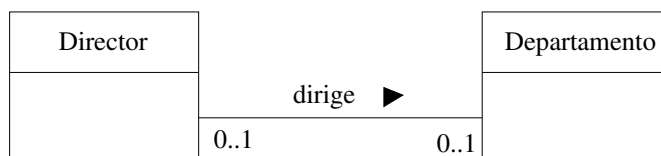
Problema 1

Elabore um modelo conceptual em UML para cada um dos seguintes casos. Poderá inventar os atributos que achar relevantes.

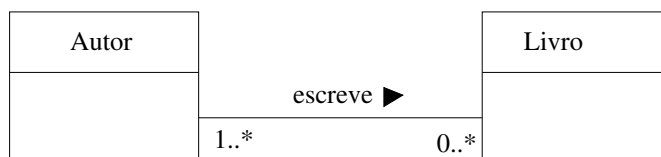
- (a) Um aluno realiza vários trabalhos. Um trabalho é realizado por vários alunos.



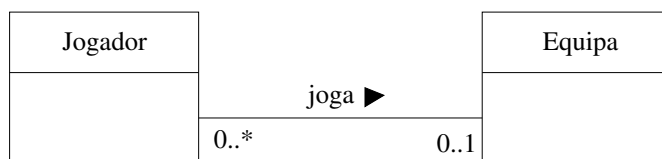
- (b) Um director dirige no máximo um departamento. Um departamento tem no máximo um director.



- (c) Um autor escreve vários livros. Um livro pode ser escrito por vários autores.



- (d) Uma equipa é composta por vários jogadores. Um jogador pode jogar apenas numa equipa.



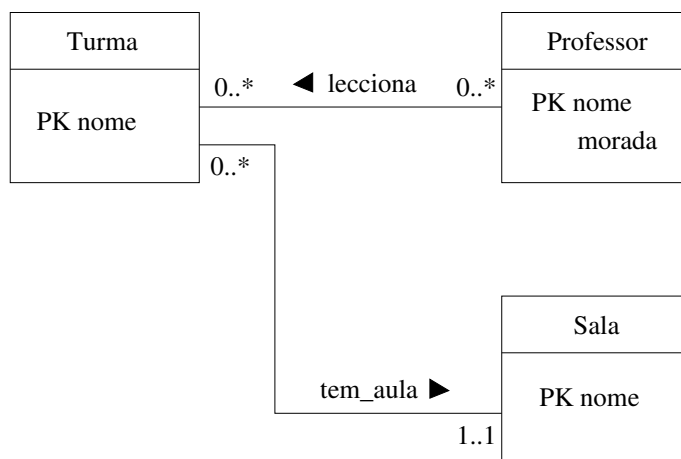
- (e) Um cliente realiza várias encomendas. Uma encomenda diz respeito no máximo a um cliente.



NOTA: As resoluções apresentada acima não estão completas porque não inclui atributos nos diagramas de classe.

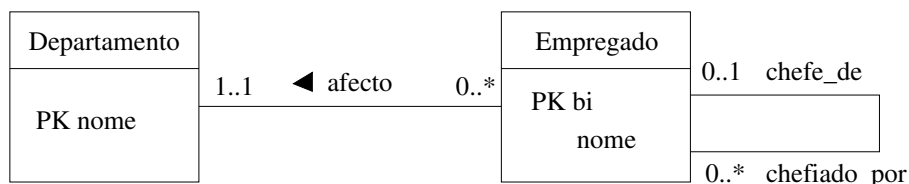
Problema 2

Uma escola tem várias turmas. Uma turma tem vários professores. Uma turma tem sempre aulas na mesma sala, mas uma sala pode estar associada a várias turmas (com horários diferentes). Elabore um modelo conceptual para uma base de dados da escola usando UML.



Problema 3

Considere uma empresa organizada em departamentos. Cada empregado está afecto a um e a um só departamento. Cada empregado é supervisionado por um director, director esse que também é um empregado. Elabore um modelo conceptual usando UML.



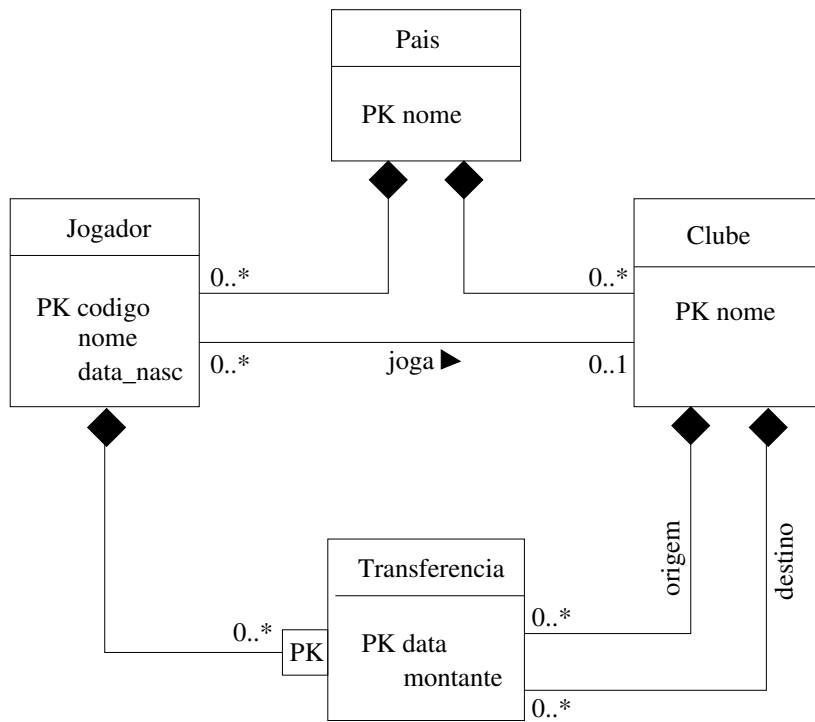
NOTA: Também poderia ser resolvido usando uma hierarquia, com Director a ser uma subclasse de Empregado, e fazendo a associação 'é supervisionado' entre Empregado e Director.

Problema 4

Imagine que tinha sido contratado pela Federação Internacional de Futebol (FIFA), para desenhar e implementar uma base de dados que permita gerir a informação sobre os jogadores e equipas de futebol de todo o mundo. A base de dados deve ter em consideração os seguintes aspectos:

- Para cada jogador deve ser guardado pelo menos a seguinte informação: nome, data de nascimento, e nacionalidade. Embora seja raro, pode perfeitamente haver jogadores com o mesmo nome. Por exemplo, o Rui Costa do A.C. Milan, e o Rui Costa do F.C. Gondomar.
- Um clube de futebol tem um nome, um país ao qual pertence, e um conjunto de jogadores que fazem parte do seu plantel. Num dado instante, um jogador só pode pertencer a um clube.
- Deve ser mantido um histórico das transferências dos jogadores. Uma transferência envolve 5 coisas: um jogador, o clube de origem, o clube de destino, a data da transferência, e o montante pago pelo clube destino ao clube de origem pela contratação do jogador.

Elabore um modelo conceptual usando UML.



Nota: A solução apresentada assume que um jogador não pode ser transferido mais do que uma vez na mesma data.