

PUC

Série: Monografias em Ciência da Computação

Nº 9/83

SISTEMA DE DICIONÁRIO DE DADOS DA PUC (SDDPUC)

- MANUAL DO USUÁRIO -

por

Claudia de C. Alvarenga

Claudio D'Ipolitto

Rubens N. Melo

Departamento de Informática

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

RUA MARQUÊS DE SÃO VICENTE, 225 - CEP-22453

RIO DE JANEIRO - BRASIL

PUC/RJ - DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA

Série: Monografias em Ciência da Computação , Nº 9/83

Editor: Antonio L. Furtado

Maio, 1983

SISTEMA DE DICIONÁRIO DE DADOS DA PUC (SDDPUC)

- MANUAL DO USUÁRIO -*

por

Claudia de C. Alvarenga

Claudio D'Ipolitto

Rubens N. Melo

* Trabalho parcialmente financiado pela FINEP.

RESUMO:

Este trabalho apresenta um Manual do Usuário para o Sistema de Dicionário de Dados da PUC/RJ : SDDPUC. O trabalho apresenta sucintamente a descrição e a implementação do SDDPUC. Em seguida apresenta a definição de seus comandos e um exemplo de uma especificação usando o SDDPUC.

PALAVRAS CHAVE:

Dicionário de dados, sistema de dicionário de dados, modelo de entidades e relacionamentos, especificação de sistemas.

ABSTRACT:

This work presents an User's Manual for the SDDPUC (PUC's Data Dictionary System). Firstly, the manual presents a brief description of the system and of its implementation. Next, the manual provides the definition of the system's commands and an example of a specification using SDDPUC.

KEYWORDS:

Data dictionary , data dictionary system, entity relationship model, systems specification.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	1
1. INTRODUÇÃO	2
2. DESCRIÇÃO DO SDDPUC	4
3. IMPLEMENTAÇÃO	8
4. COMANDOS	9
4.1. Linguagem de manipulação do SMDD	10
4.2. Linguagem de manipulação do SMMD	11
4.3. Linguagem de manipulação do SEI	12
5. EXEMPLO	14
6. BIBLIOGRAFIA	15

APRESENTAÇÃO

Existe uma linha de pesquisa, em torno do Modelo de Entidades e Relacionamentos, no Departamento de Informática da PUC-RJ, sendo parte desta pesquisa o desenvolvimento do sistema SIBER - SISTEMA INTEGRADO BASEADO NO MODELO DE ENTIDADES E RELACIONAMENTOS.

O SDDPUC é o Sistema de Dicionário de Dados, do sistema SIBER, cuja principal característica é a flexibilidade na descrição do Modelo Infológico de uma empresa.

Outro sistema integrante do SIBER, também disponível para demonstração é a LIBER - LINGUAGEM DE CONSULTA DE BANCO DE DADOS.

1. INTRODUÇÃO

Existe uma crescente conscientização do valor da informação no mundo de hoje, que tem gerado uma preocupação em se obter ferramentas que permitam:

- . armazenar e recuperar dados eficientemente;
- . manter controle efetivo dos dados;
- . aumentar a segurança dos dados quanto ao armazenamento e frente aos acessos.

Nesse sentido, e em função do grande volume de informações complexas e sujeitas a atualizações frequentes, surgiram como ferramentas:

- . os SISTEMAS GERENCIADORES DE BASES DE DADOS (SGBDs)
- . os SISTEMAS DE DICIONÁRIO DE DADOS (SDDs)

O SGBD deve manter um ambiente para o armazenamento dos dados num computador e os meios para acesso a eles, dentro de requisitos de segurança, disponibilidade, eficiência, consistência e facilidade de uso.

O SDD é um sistema manual ou automático que propicia meios para manipular as informações armazenadas em um DICIONÁRIO DE DADOS (DD) - uma fonte centralizadora e confiável de informações sobre os recursos de dados existentes, seus interrelacionamentos, processos e usos, nos vários níveis de abstração da informação (conceitual, externo e interno), bem como a descrição dos mapeamentos existentes entre os tres níveis.

O SDD permite descrever os atributos e relacionamentos de certos objetos, bem como indicar responsáveis, funções, usos e origens envolvidos no fluxo de informações da empresa, apoiando a análise das estruturas de dados, a formulação de um modelo conceitual, a análise funcional, o projeto dos BDs lógicos e físicos, a implantação e manutenção dos sistemas aplicativos, o apoio a operação dos sistemas e a avaliação dos recursos de dados.

O SDD pode apoiar todas as etapas do ciclo de análise, projeto e implantação de sistemas.

Para bem utilizar tais ferramentas existem as funções de ADMINISTRAÇÃO GLOBAL DE DADOS (AGD) responsável pela manutenção de uma visão integrada dos dados em toda a empresa, permitindo uma visão horizontal completa dos recursos de dados.

A AGD abrange as funções:

- . ADMINISTRAÇÃO DE BASE DE DADOS (ABD), responsável pela definição, implantação e manutenção dos dados contidos no BD;
- . ADMINISTRAÇÃO DE APLICAÇÕES (AA), responsável pela identificação e definição dos modelos externos de dados da empresa;
- . ADMINISTRAÇÃO DE DADOS (AD), responsável pela formulação e manutenção do modelo conceitual, envolvendo a descrição dos dados e seus relacionamentos (estejam os dados armazenados em meios computarizados ou não) com o objetivo de assegurar uma visão global das informações da empresa, assegurando a disponibilidade dos recursos de dados para seus usos imediatos e potenciais.

2. DESCRIÇÃO DO SDDPUC

A flexibilidade do SDDPUC consiste em admitir que o usuário defina:

- . novos tipos de objeto
- . os atributos destes objetos
- . seus relacionamentos

O suporte a esta flexibilidade é dado pelo META-DICIONÁRIO do SDDPUC que responde pela manutenção dos tipos autorizados e suas características.

O SDDPUC engloba os sub-sistemas:

- . SMMD - SUB-SISTEMA DE MANIPULAÇÃO DO META DICIONÁRIO, que permite manipular as informações sobre os tipos de objetos, tipos de relacionamentos entre objetos e tipos de atributos do meta-dicionário;
- . SMDD - SUB-SISTEMA DE MANIPULAÇÃO DO DICIONÁRIO DE DADOS, que permite manipular as ocorrências de objetos, relacionamentos e atributos do dicionário;
- . SEI - SUB-SISTEMA DE EXTRAÇÃO DE INFORMAÇÕES, responsável pela extração, seleção e impressão de informações do Dicionário e do Meta-Dicionário de Dados.

O Meta-Dicionário contém informações sobre as entidades:

- . características dos tipos de objetos autorizados,
- . relacionamentos permitidos entre pares de objetos,
- . em quais objetos e relacionamentos tais atributos podem ocorrer,
- . identificação dos usuários conhecidos pelo sistema.

O diagrama de entidades e relações do Meta-Dicionário é apresentado na figura 1.

O Dicionário de Dados SDDPUC é apresentado na figura 2 por um diagrama de Entidades-e-Relacionamentos, que permite visualizar:

- . que os relacionamentos se apresentam como relações binárias entre pares de objetos, expressando a ação existentes entre eles.
- . que cada objeto é unicamente identificado, e de um tipo determinado e possui alguém responsável pela sua manutenção.

Tanto objetos como relacionamentos podem ser caracterizados por um número arbitrário de atributos.

DIAGRAMA DE ENTIDADES E RELACIONAMENTOS DO METADICIONÁRIO SDDPUC

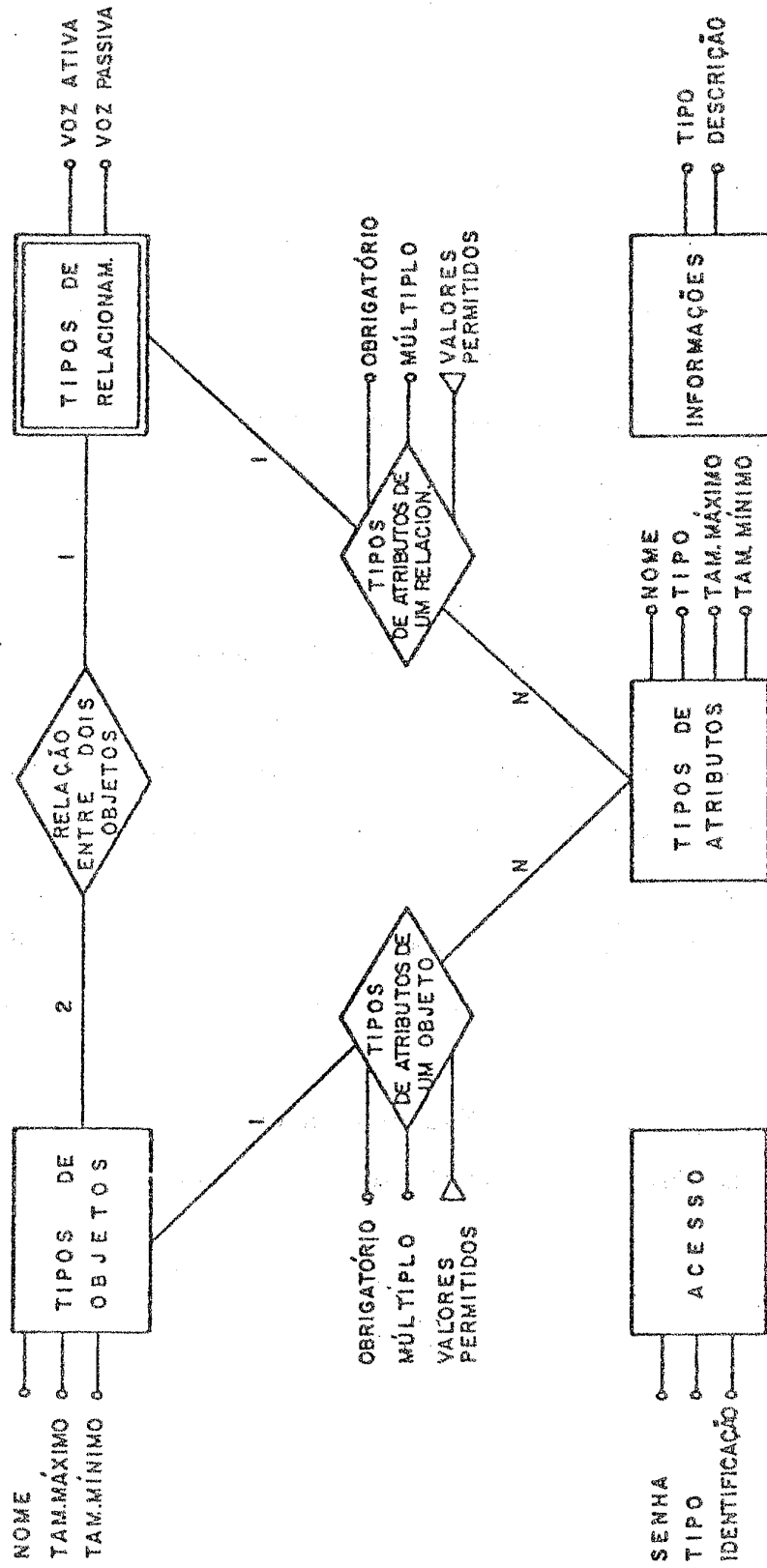


FIG. 1

DIAGRAMA DE ENTIDADES E RELACIONAMENTOS DE DICIONÁRIO DE DADOS SDDPUC

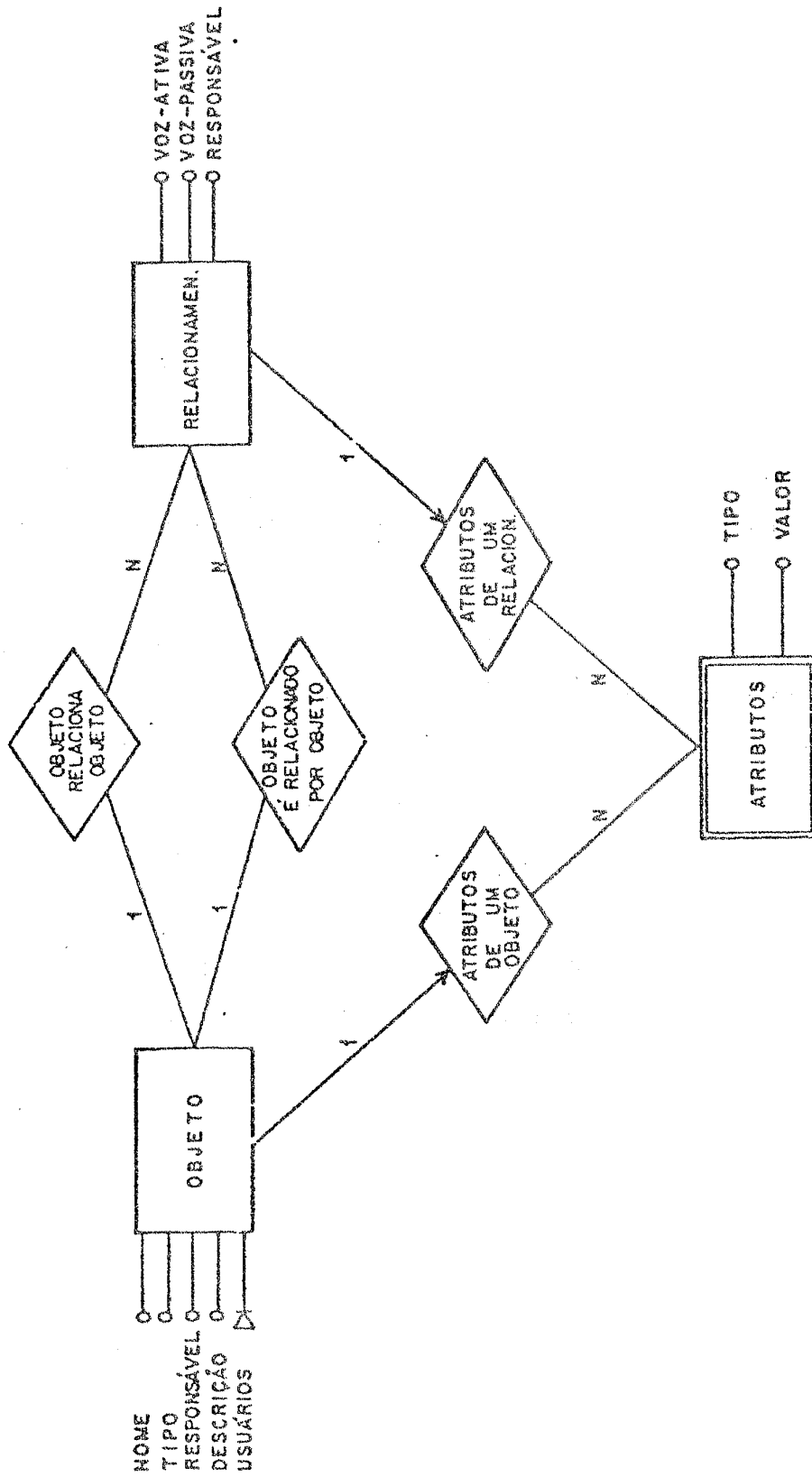


FIG. 2

3. IMPLEMENTAÇÃO

O SDDPUC implementado está na versão 2.2 e encontra-se implantado no computador IBM /370-165 do Rio Datacentro da PUC-RJ.

A versão atual esta escrita em COBOL ANS para a maior portabilidade.

A versão anterior 2.1 foi desenvolvida em PL/1, com seu uso interativo em Time-Sharing (TSO) sob o sistema operacional OS/IBM utilizando como método de acesso de telecomunicações o TCAM e como SGBD o DBTGinho desenvolvido também no Departamento de Informática da PUC/RJ, baseado na proposta CODASYL.

O sistema foi especificado de forma a ser um SDD automatizado de uso primário, com estrutura altamente flexível, e enfoque de apoio gerencial.

É orientado para uso interativo como componente do SIBER e utiliza uma linguagem quase natural semelhante ao português.

4. COMANDOS

O sistema pode ser usado em BATCH ou de forma interativa sob TSO, através de terminais compatíveis com a série IBM - 370 ou de tele-impressora do tipo IBM 2741, através de uma linguagem com sintaxe semelhante ao português.

Os comandos possuem formato livre, com as palavras delimitadas por um ou mais brancos, podendo ocupar um máximo de 6 linhas na versão 2.2.

Um comando sempre termina por um caracter ";" não considerado nenhum comando que exista na mesma linha após o ";".

Os comandos "armazenar" e "descrever" exigem que seja fornecido um texto em formato livre de qualquer tamanho. Estes textos são encerrados por dois caracteres ";" consecutivos nas colunas 1 e 2.

Todas as palavras conhecidas pelo sistema e que sejam escritas com mais de quatro letras, podem ser abreviadas com as suas quatro primeiras letras (por exemplo,

"sele" "selecionadas", ou "liga" "ligam" ou "ligadas")

O aparecimento do caracter "@" (arroba) interrompe a análise sintática do comando, impedindo que este seja executado.

Os comandos dividem-se em tres grupos, correspondentes aos seus tres subsistemas:

LINGUAGEM DE MANIPULAÇÃO DO META-DICIONÁRIO - utilizada para atualização do meta-dicionário.

LINGUAGEM DE MANIPULAÇÃO DO DICIONÁRIO - utilizada para atualização do dicionário.

LINGUAGEM DE EXTRAÇÃO DE INFORMAÇÕES - utilizada na consulta ao meta-dicionário e ao dicionário.

4.1 - LINGUAGEM DE MANIPULAÇÃO DO SMDD

Comando: FIM

Permite desativar o sistema normalmente.

Comando: INCLUIR tipo objeto objeto;

Permite incluir novos objetos no Dicionário

Comando: EXPANDIR opção COM atributo = valor;

onde opção: <OBJETO objeto> ou

<RELACIONAMENTO objeto relação

objeto>

Permite dar novo atributo para um objeto do Dicionário

Comando: DESCRIVER objeto;

Permite a inclusão de uma descrição textual para um objeto

Comando: EXCLUIR objeto;

Permite excluir objeto do Dicionário de Dados

Comando: LIGAR objeto1 relação objeto2;
Estabelece um relacionamento entre dois objetos do Dicionário

Comando: DESLIGAR objeto1 relação objeto2;
Permite desfazer relacionamento existente entre dois objetos.

4.2 - LINGUAGEM DE MANIPULAÇÃO DO SMMD

Comando: ARMAZENAR INFORMAÇÕES SOBRE nome;
Armazena informações sobre detalhes do sistema.

Comando: AUTORIZAR OBJETO tipo;
Autoriza novo tipo de objeto e suas características.

Comando: AUTORIZAR RELACIONAMENTO tipo1 voz ativa e tipo2 voz passiva;
Autoriza novo tipo de relacionamento entre objetos.

Comando: AUTORIZAR LIGAÇÃO DE atributo COM OBJETO tipo1;
Permite estabelecer ligações entre objeto e atributo.

Comando: AUTORIZAR LIGAÇÃO DE atributo COM RELACIONAMENTO tipo1 relação tipo2;
Permite estabelecer ligações entre relacionamento e atributo.

Comando: DESAUTORIZAR OBJETO tipo;

Desautoriza o uso de determinado tipo de objeto.

Comando: DESAUTORIZAR RELACIONAMENTO tipo1 voz ativa tipo2;

Desautoriza o uso de determinado tipo de relacionamento.

Comando: DESAUTORIZAR LIGACAO DE atributo COM OBJETO objeto;

Desautoriza uso de um atributo por um tipo de objeto.

Comando: DESAUTORIZAR LIGACAO DE atributo COM RELACIONAMENTO objeto relacionamento objeto;

Desautoriza uso de um atributo por um tipo de relacionamento.

4.3 - LINGUAGEM DE MANIPULAÇÃO DO SEI

Comando: SELECIONAR OBJETO opcao-objeto #1;

onde opcao-objeto #1: <TIPO tipo> ou <QUALQUER> ou
<CHAMADO nome-do-objeto>

Permite selecionar objetos segundo qualificação simples.

Comando: SELECIONAR OBJETOS opcao-objeto#2

que opcao-rel OBJETOS opcao-objeto#3;

onde opcao-objeto#2: <TIPO tipo> ou <QUALQUER>

ou <SELECIONADOS>

onde opcao-objeto#3: <TIPO tipo> ou <QUALQUER>
ou <CHAMADO nome-do-objeto>
ou <SELECIONADOS>

onde opcao-rel :<relacionamento>ou<SAO
relacionamento POR>ou<LIGAM>ou
<SAO LIGADOS POR>

Permite selecionar objetos segundo qualifica-
ções complexas, envolvendo dois objetos e seus
relacionamentos.

Comando: RECUPERAR SELECAO ANTERIOR;

Permite retornar a lista de objetos seleciona-
dos pelo comando "SELECIONE" anterior, ou re-
tornar para a lista mais recente.

Comando: LISTAR DESCRICAO RELACIONAMENTO ATRIBUTOS ;
Gera relatório dos objetos selecionados e suas
características.

Comando: INFORMAR<nome>

Fornece informações sobre o uso do sistema,
guardadas pelo comando "ARMAZENE".

Comando: EXAMINAR TIPOS;

Lista os tipos de objetos autorizados.

Comando: EXAMINAR OBJETO tipo;

Lista relacionamentos e atributos autorizados
para um tipo de objeto.

5 - EXEMPLO

Este exemplo foi escolhido com alguns objetivos importantes:

- . atestar a simplicidade de uso do SDDPUC,
- . evidenciar a flexibilidade do SDDPUC em permitir a definição de objetos, atributos e relacionamentos pertinentes ao problema, ao invés de obrigar que a realidade se adapte a ferramenta,
- . usar um exemplo que por não se relacionar com a área de processamento de dados, ressalta a imensa aplicabilidade de um sistema flexível de dicionário de dados a áreas para as quais a atenção dos pacote de software esteja pouco voltada.

O exemplo se baseia nas necessidades de dados de uma galeria de arte, um museu ou um colecionador de obras de arte. Escolheu-se uma solução particular para representar as informações, outras são possíveis.

Tres tipos de objetos foram definidos:

- . OBRA cujos atributos são NOME, DATA, AUTOR e LOCAL,
- . TEC (técnica) cujos atributos são NOME e COD (código),
- . TEMA cujos atributos são NOME e COD (código)

Entre estes objetos foram definidos relacionamentos:

- . OBRA USA TECNICA (e TECNICA e USADA em OBRA);
- . OBRA ENFOCA TEMA (e TEMA e ENFOCADO por OBRA);
- . TEMA ABORDA TEMA (e TEMA e ABORDADO por TEMA),

note que a voz passiva será necessária nas consultas.

6. BIBLIOGRAFIA

- [LOBEL 81] - LOBEL, Lucia "ESPECIFICAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO DE UMA LINGUAGEM DE CONSULTA BASEADA NO MODELO DE ENTIDADES E RELACIONAMENTOS". PUC/RJ, jan. 1981.
- [LOBEL 81] - LOBEL, Robert E. "UMA CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DE ESTRUTURAS FLEXÍVEIS PARA SISTEMAS DE DICIONÁRIO DE DADOS". PUC/RJ, jan. 1981.
- [LOBEL/SILVA 82] - LOBEL; Robert E.; LOBEL, Lucia e SILVA, José G. "PROJETO DE BANCO DE DADOS, PROJETO DE SISTEMAS: APLICAÇÕES PARA UM DICIONÁRIO DE DADOS FLEXÍVEL". XV Congresso SUCESU, RJ, out. 1982.
- [MELLO 83] - MELLO, Scheila R.V. "UMA FACILIDADE DE VERIFICAÇÃO DE ESPECIFICAÇÃO DE SISTEMAS PARA O SDDPUC", PUC/RJ, abr. 1983.
- [MELO/LOBEL 81] - LOBEL, Robert E. e MELO, Rubens N. "SDDPUC- UM SISTEMA FLEXÍVEL DE DICIONÁRIO DE DADOS". XIV Congresso SUCESU, SP, out. 1981.
- [OPPENHEIMER 82] - OPPENHEIMER, Marly. "UMA FACILIDADE PARA O USUÁRIO FINAL DO SDDPUC". PUC/RJ, dez.1982.
- [SILVA 82] - SILVA, José G. "UM MÉTODO SISTEMÁTICO DE PROJETO DE ESTRUTURA DE BANCO DE DADOS". PUC/RJ, dez.1982.

SDDPUC - SISTEMA DE DICCIONARIO DE DADOS DA PUC
 DESENVOLVIDO NO DEPARTAMENTO DE INFORMATICA
 DA PONTIFICIA UNIVERSIDADE CATOLICA DO RIO DE JANEIRO.

INFORMAR SISTEMA;

** HELPS **

EXISTE UMA LINHA DE PESQUISA EM TORNO DO "MODELO DE ENTIDADES E RELACOES" NO DEPARTAMENTO DE INFORMATICA DA PUC/RJ, SENDO PARTE DESTA PESQUISA O DESENVOLVIMENTO DE "SISTEMA INTEGRADO BASEADO NO MODELO DE ENTIDADES E RELACOES" - "SIBER".

O "SISTEMA DE DICCIONARIO DE DADOS DA PUC" - "SDDPUC" E O SISTEMA DE DICCIONARIO DE DADOS DO SISTEMA "SIBER", CUJA PRINCIPAL CARACTERISTICA E A FLEXIBILIDADE NA DESCRICAO DO MODELO INFOLOGICO DE UMA EMPRESA.

O "SDDPUC" PERMITE MANTER UM CONJUNTO DE INFORMACOES SOBRE O USO DO SISTEMA, COMANDOS DISPONIVEIS E SUA SINTAXE, PARA SABER QUE INFORMACOES ESTAO DISPONIVEIS, ENTRE COM O COMANDO "INFORMAR;". O COMANDO "INFORMAR INFORMACAO;" POSSIBILITA A RECUPERACAO DA INFORMACAO DESEJADA, O COMANDO "INFORMAR USO;" DESCREVE A UTILIZACAO DO SISTEMA, E O COMANDO "INFORMAR COMANDOS;" DESCREVE A UTILIZACAO DOS COMANDOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INFORMAR USO;

O SISTEMA PODE SER USADO EM "BATCH" OU DE FORMA INTERATIVA SOB "TSO", ATRAVES DE TERMINAIS COMPATIVELIS COM A SERIE IBM-3270 OU DE TELE-IMPRESSURAS DO TIPO IBM-2741, ATRAVES DE UMA LINGUAGEM COM SINTAXE SEMELHANTE AO PORTUGUES.

OS COMANDOS POSSUEM FORMATO LIVRE, COM AS PALAVRAS DELIMITADAS POR UM OU MAIS BRANCOS, PODENDO OCUPAR UM MAXIMO DE 6 LINHAS NA VERSAO 2.2.

UM COMANDO SEMPRE TERMINA POR UM CARACTER ";" NAO SENDO CONSIDERADO NENHUM COMANDO QUE EXISTA NA MESMA LINHA APDS O ";".

OS COMANDOS "ARMAZENAR" E "DESCREVER" EXIGEM QUE SEJA FORNECIDO UM TEXTO EM FORMATO LIVRE DE QUALQUER TAMANHO, ESTES TEXTOS SAO ENCERRADOS POR DOIS CARACTERES ";" CONSECUTIVOS NAS COLUNAS 1 E 2.

TODAS AS PALAVRAS CONHECIDAS PELO SISTEMA E QUE SEJAM ESCRITAS COM MAIS DE QUATRO LETRAS, PODEM SER ABREVIADAS COM AS SUAS QUATRO PRIMEIRAS LETRAS (POR EXEMPLO, "SELE" -> "SELECONADAS", OU "LIGA" -> "LIGAM" OU "LIGADAS").

O APARECIMENTO DO CARACTER "@" (ARROBA) INTERROMPE A ANALISE SINTATI-

CA DO COMANDO, IMPEDINDO QUE ESTE SEJA EXECUTADO.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXAMINAR TIPOS;

ENTIDADE

ITEM

MODULO

PROGRAMA

RELAT.

SET

SISTEMA

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR OBJETO TEC; ** CARGA DO META DD **

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR OBJETO OBRA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR OBJETO TEMA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXAMINAR TIPOS;

ENTIDADE

ITEM

MODULO

OBRA

PROGRAMA

RELAT.

SET

SISTEMA

TEC

TEMA

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR RELACIONAMENTO OBRA USA E TEC USADA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR RELACIONAMENTO OBRA ENFOCA E TEMA ENFOCADO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR RELACIONAMENTO TEMA ABORDA E TEMA ABORDADO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR LIGACAO DE NOME COM OBJETO TEC;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR LIGACAO DE COD COM OBJETO TEC;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR LIGACAO DE NOME COM OBJETO OBRA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR LIGACAO DE DATA COM OBJETO OBRA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR LIGACAO DE AUTOR COM OBJETO OBRA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR LIGACAO DE LOCAL COM OBJETO OBRA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR LIGACAO DE NOME COM OBJETO TEMA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

AUTORIZAR LIGACAO DE COD COM OBJETO TEMA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXAMINAR OBJETO TEC;

TEC

ATRIBUTOS:

COD

NOME

RELACIONAMENTOS:

OBRA	USA	E TEC	USADA
------	-----	-------	-------

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXAMINAR OBJETO OBRA;

OBRA

ATRIBUTOS:

AUTOR

DATA

LOCAL

NOME

RELACIONAMENTOS:

OBRA	ENFOCA	E TEMA	ENFOCADO
------	--------	--------	----------

OBRA	USA	E TEC	USADA
------	-----	-------	-------

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXAMINAR OBJETO TEMA;

TEMA

ATRIBUTOS:

COD

NOME

RELACIONAMENTOS:

OBRA	ENFOCA	E TEMA	ENFOCADO
TEMA	ABORDA	E TEMA	ABORDADO
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR TEC CANVAS; ** CARGA DO DD **			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR TEC PANEL;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR TEC FRESCO;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR TEC TEMPERA;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR TEC GUACHE;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR TEC ACRILICO;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR OBRA TRINDADE;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR OBRA RESSUREI;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR OBRA TEMPESTO;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR OBRA TENTACAO;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR OBRA JARDINEI;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR OBRA CACHORRO;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR OBRA DWELLER;			
SDD00	->	COMANDO EXECUTADO	NORMALMENTE
INCLUIR OBRA CIGADOMR;			

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR OBRA ANTIPAPA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR OBRA GUILTELL;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR OBRA VENUS;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR OBRA MUSICA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR TEMA REALISMO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR TEMA ALEGORIA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR TEMA RELIGIAO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR TEMA FANTASIA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR TEMA GOTICO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR TEMA LANDSCAP;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

INCLUIR TEMA RENASCEN;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO CANVAS COM COD = TC1;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO PANEL COM COD = TC2;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO FRESCO COM COD = TC3;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TEMPERA COM COD = TC4;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO GUACHE COM COD = TC5;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TRINDADE COM DATA = 1500;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO RESSUREI COM DATA = 1500;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TEMPESTO COM DATA = 1500;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TENTACAO COM DATA = 1510;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO JARDINEI COM DATA = 1580;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO CACHORRO COM DATA = 1820/3;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO DWELLER COM DATA = 1886;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO CIGADOMR COM DATA = 1897;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO ANTIPAPA COM DATA = 1941/2;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO GUILTELL COM DATA = 1933;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO VENUS COM DATA = 1944;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO MUSICA COM DATA = 1911;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TRINDADE COM AUTOR = ANONIMO;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO RESSUREI COM AUTOR = SIGNORLL;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TEMPESTO COM AUTOR = GIORGION;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TENTACAO COM AUTOR = BOSCH;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO JARDINEI COM AUTOR = ARCIMBDO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO CACHORRO COM AUTOR = GOYA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO DWELLER COM AUTOR = WATTS;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO CIGADCMR COM AUTOR = ROUSSEAU;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO ANTIPAPA COM AUTOR = MAXERNST;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO GUILTELL COM AUTOR = DALI;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO VENUS COM AUTOR = DELVAUX;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO MUSICA COM AUTOR = RUSSOLO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TRINDADE COM LOCAL = EUA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO RESSUREI COM LOCAL = FLORENCA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TEMPESTO COM LOCAL = VENEZA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO TENTACAO COM LOCAL = LISBOA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO JARDINEI COM LOCAL = CREMONA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO CACHORRO COM LOCAL = MADRID;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO DWELLER COM LOCAL = LONDRES;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO CIGADCMR COM LOCAL = N.Y.;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO ANTIPAPA COM LOCAL = VENEZA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO GUILTELL COM LOCAL = ESTOCOLM;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO VENUS COM LOCAL = LONDRES;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO MUSICA COM LOCAL = LONDRES;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO REALISMO COM COD = TM1;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO ALEGORIA COM COD = TM2;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO RELIGIAO COM COD = TM3;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO FANTASIA COM COD = TM4;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO GOTICO COM COD = TM5;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO LANDSCAP COM COD = TM6;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

EXPANDIR OBJETO RENASCEN COM COD = TM7;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR TRINDADE USA PANEL;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR RESSUREI USA FRESCO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR TEMPESTD USA CANVAS;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR TENTACAD USA PANEL;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR JARDINEI USA CANVAS;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR CACHORRO USA FRESCO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR DWELLER USA CANVAS;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR CIGADOMR USA CANVAS;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR ANTIPAPA USA CANVAS;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR GUILTELL USA CANVAS;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR VENUS USA CANVAS;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR MUSICA USA CANVAS;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR TRINDADE ENFOCA ALEGORIA;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR RESSUREI ENFOCA RELIGIAO;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR TEMPESTO ENFOCA LANDSCAP;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR TENTACAO ENFOCA RELIGIAO;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR JARDINEI ENFOCA FANTASIA;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR CACHORRO ENFOCA REALISMO;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR DWELLER ENFOCA FANTASIA;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR CIGADOMR ENFOCA FANTASIA;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR ANTIPAPA ENFOCA RELIGIAO;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR GUILTELL ENFOCA FANTASIA;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR VENUS ENFOCA FANTASIA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR MUSICA ENFOCA FANTASIA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR REALISMO ABORDA ALEGORIA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR ALEGORIA ABORDA FANTASIA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR RELIGIAO ABORDA GOTICO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR FANTASIA ABORDA ALEGORIA;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR LANDSCAP ABORDA REALISMO;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LIGAR RENASCEN ABORDA LANDSCAP;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER TRINDADE;

ESTA PEQUENA PINTURA E DE UM ANCNIMO FLAMENGO, QUE TEM UM ESTILO ALTAMENTE ACABADO QUE O ESTABELECE COMO UM SEGUIDOR DOS IRMADS DE VAN EYCK. POR MAIS FANTASTICA QUE PARECA, ELA DEVERIA TALVEZ SER OLHADA COMO UMA SOLUCAO TOTALMENTE LOGICA, EMBORA BIZARRA, DA REPRESENTACAO DA IMAGEM CRISTA DA TRINDADE, O CONCEITO DA UNIDADE INDIVISIVEL DE DEUS PAI, FILHO E ESPIRITO SANTO.

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NCRMALMENTE

DESCREVER CACHORRO;

GOYA FOI INDUBITAVELMENTE O MAIS IMPORTANTE, E O MAIS COMPLEXO, PINTOR DO SECULO XVIII ESPANHOL. ELE TRABALHOU NUMA GRANDE VARIEDADE DE ESTILOS E TIPOS DE PINTURA COMBINANDO REALISMO E FANTASIA. "O CACHORRO" E UMA DAS CHAMADAS "BLACK PAINTINGS", EXECUTADA EM AFRESCO NA SUA CASA, A "QUINTA DEL SORDO", QUE E GERALMENTE VIOLENTAMENTE EXPRESSIONISTA. E DESCRITA EM ESPANHOL COMO

"PERRO SEMI-HUNDIDO", O CAO SEMI-SUBMERSO. E' IMPOSSIVEL SE TER CERTEZA SOBRE O QUE A PINTURA DESCREVE.

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER DWELLER;

WATTS FOI UM LIDER DOS PINTORES INGLESES SIMBOLISTAS NO SECULO XIX. ELE ERA UM HOMEM RESERVADO, MELANCOLICO, MISTICO. A FIGURA DE "DWELLER IN THE INNERMOST" SEGURA A TROMBETA DE PRATA DA VERDADE, QUE SIMBOLIZA CONSCIENCIA. O PROPRIO PINTOR SUGERIU QUE NENHUMA INTERPRETACAO SIMPLES DO QUADRO PODIA SER FEITA, AO SE REFERIR A SUAS IDEIAS COMO VAGOS MURMURIOS QUE O TIRAVAM DO SEU TRABALHO.

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER MUSICA;

RUSSOLO FOI UM MEMBRO FUNDADOR DO MOVIMENTO FUTURISTA ITALIANO QUE VISLUMBROU, SOB A INFLUENCIA DO ESCRITOR FRANCES HENRI BERGSON, PRODUZIR EQUIVALENTES, NA PINTURA, AOS NOSSOS SENSOS DE TEMPO E MOVIMENTO. NO CASO DE RUSSOLO ISTO TAMBEM INVOLVEU UMA TENTATIVA DE CONDUZIR A PERCEPCAO DE MUSICA E CHEIRO. "MUSICA", ENTAO, TENTOU EXPRESSAR A DURACAO DE UMA PECA DE MUSICA. ISTO O CONDUZIU REALMENTE A EXPERIMENTAR COM A IDEIA DE MUSICA FUTURISTA.

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER RESSUREI;

OS AFRESCOS QUE SIGNORELLI PINTOU NA "CATEDRAL DE ORVIETO" ENTRE 1499 E 1503 CONSTITUEM O MELHOR DA SUA CARREIRA. DISCIPULO DE PIERO DE LA FRANCESCA, ELE ABANDONOU O ESTILO GOTICO CONVENCIONAL DO MESTRE, POREM MANTENDO UMA QUALIDADE DE AUSTERIDADE IMPASSIVEL. OS TEMAS DA REDENCAO E PUNIMENTO ETERNO SAO TRATADOS DE UMA FORMA NAO NARRATIVA, QUE E' A FANTASTICA QUALIDADE DE SEU TRABALHO SE DEVENDO PRINCIPALMENTE DO TRATAMENTO LITERAL DO SEU AMBIENTE MEDIEVAL DINAMICO.

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER JARDINEI;

ARCIMBOLDO FOI UM PINTOR MILANES AGREGADO A A CURTE DOS IMPERADORES DA AUSTRIA. ELE SE ESPECIALIZOU NUM PINTURA DE FORMA CURIOSA BASTANTE ORIGINAL PARA ATRAIR SEUS PATROES ARISTOCRATICOS. "O JARDINEIRO" E' UM EXEMPLO TIPICO DO SEU TRABALHO, NO QUAL A FACE OU FIGURA COMPLETA E' MAGICAMENTE MONTADA, PELU USO DA NOTAVEL TECNICA "TROMPE L'OEUIL", A PARTIR DE MATERIAIS INUMANOS, NO CASO VEGETAIS.

;;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER VENUS;

DELVAUX FOI UM PINTOR BELGA DA DECADA DE 30 PROFUNDAMENTE INFLUENCIADO POR MARGRITTE E DE CHIRICO. A MAIOR PARTE DE SEUS QUADROS ENVOLVE NUS FEMININOS REODEADOS POR ARQUITETURA CLASSICA. "VENUS ADORMECIDA" FOI PINTADO EM BRUXELAS DURANTE ATAQUES DE BOMBAS VOADORAS NO FIM DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. ELE ESCREVEU QUE ESPERAVA CCNSTRATAR O DRAMA E ANGUSTIA DA SITUACAO COM A CALMA DE VENUS. EXISTE CERTAMENTE UM AMBIENTE INQUIETANTA EM TORNO DA FIGURA DA DEUSA ADORMECIDA, GUARDADA PELO FANTASMA DE UMA ESTILISTA DE NEGRO E POR UM ESQUELETO.

;;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER ANTIPAPA;

MAX ERNST FOI UM ARTISTA AUTO-DIDATA QUE FOI INSTRUMENTAL NA FORMACAO DE AMBOS OS GRUPOS "COLOGNE DADA" E "PARISIAN SURREALIST". COMO PINTOR ELE FOI O PIONEIRO DE VARIAS NOVAS TECNICAS QUE PRETENDIAM DISCUTIR NOSSAS RESPONSABILIDADES COMUNS COM O MUNDO NATURAL A FIM DE REVELAR A EXISTENCIA DE UMA ORDEM ALTERNATIVA E ESCONDIDA. O "ANTI PAPA" PERTENCE A UMA SERIE DE QUADROS QUE LIDAM COM O TEMA DE METAMORFOSE E TRANSFORMACAO. FOI PINTADO NA EPOCA DO SEU CASAMENTO COM PEGGY GUGGENHEIM.

;;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER CANVAS;

OLEO SOBRE TELA

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER PANEL;

OLEO SOBRE SUPERFICIE DURA (MADEIRA, PAREDE, PAPELÃO, ETC.)

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER FRESCO;

AFRESCO (PAREDE)

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER TEMPERA;

GUACHE

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER GUACHE;

TEMPERA

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

DESCREVER ACRILICO;

OLEO SOBRE ACRILICO (TECNICA MODERNA)

::

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS TIPO TEC; ** RECUPERACAO DE INFORMACAO **

SDD92 -> 6 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR;

TEC ACRILICO

TEC CANVAS

TEC FRESCO

TEC GUACHE

TEC PANEL

TEC TEMPERA

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR ATRIBUTOS:

TEC ACRILICO

TEC CANVAS
ATRIBUTOS:
COD =TC1

TEC FRESCO
ATRIBUTOS:
COD =TC3

TEC GUACHE
ATRIBUTOS:
COD =TC5

TEC PANEL
ATRIBUTOS:
COD =TC2

TEC TEMPERA
ATRIBUTOS:
COD =TC4

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR RELACIONAMENTOS:

TEC ACRILICO

TEC CANVAS

RELACIONAMENTOS:

OBRA	ANTIPAPA	USA	E	TEC	CANVAS	USADA
OBRA	CIGADOMR	USA	E	TEC	CANVAS	USADA
OBRA	DWELLER	USA	E	TEC	CANVAS	USADA
OBRA	GUILTELL	USA	E	TEC	CANVAS	USADA
OBRA	JARDINEI	USA	E	TEC	CANVAS	USADA
OBRA	MUSICA	USA	E	TEC	CANVAS	USADA
OBRA	TEMPESTO	USA	E	TEC	CANVAS	USADA
OBRA	VENUS	USA	E	TEC	CANVAS	USADA

TEC FRESCO

RELACIONAMENTOS:

OBRA	CACHORRO	USA	E	TEC	FRESCO	USADA
OBRA	RESSUREI	USA	E	TEC	FRESCO	USADA

TEC GUACHE

TEC PANEL

RELACIONAMENTOS:

OBRA	TENTACAO	USA	E	TEC	PANEL	USADA
OBRA	TRINDADE	USA	E	TEC	PANEL	USADA

TEC TEMPERA

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS TIPO OBRA:

SDD92 -> 12 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR:

OBRA ANTIPAPA

OBRA CACHORRO

OBRA CIGADOMR

OBRA DWELLER

OBRA GUILTELL
 OBRA JARDINEI
 OBRA MUSICA
 OBRA RESSUREI
 OBRA TEMPESTO
 OBRA TENTACAO
 OBRA TRINDADE
 OBRA VENUS

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR DESCRICAO:

OBRA ANTIPAPA

DESCRICAO:

MAX ERNST FOI UM ARTISTA AUTÓ-DIDATA QUE FOI INSTRUMENTAL NA FORMAÇÃO DE AMBOS OS GRUPOS "COLOGNE DADA" E "PARISIAN SURREALIST". COMO PINTOR ELE FOI O PIONEIRO DE VARIAS NOVAS TECNICAS QUE PRETENDIAM DISCUTIR NOSSAS RESPONSABILIDADES COMUNS COM O MUNDO NATURAL A FIM DE REVELAR A EXISTENCIA DE UMA ORDEM ALTERNATIVA E ESCONDIDA. O "ANTI PAPA" PERTENCE A UMA SERIE DE QUADROS QUE LIDAM COM O TEMA DE METAMORFOSE E TRANSFORMAÇÃO. FOI PINTADO NA EPOCA DO SEU CASAMENTO COM PEGGY GUGGENHEIM.

OBRA CACHORRO

DESCRICAO:

GOYA FOI INDOBITAVELMENTE O MAIS IMPORTANTE, E O MAIS COMPLEXO, PINTOR DO SÉCULO XVIII ESPANHOL. ELE TRABALHOU NUMA GRANDE VARIEDADE DE ESTILOS E TIPOS DE PINTURA COMBINANDO REALISMO E FANTASIA. "O CACHORRO" É UMA DAS CHAMADAS "BLACK PAINTINGS", EXECUTADA EM AFRESCO NA SUA CASA, A "QUINTA DEL SORDO", QUE É GERALMENTE VIOLENTAMENTE EXPRESSIONISTA. É DESCRITA EM ESPANHOL COMO "PERRO SEMI-HUNDIDO", O CÃO SEMI-SUBMERSO. É IMPOSSIVEL SE TER CERTEZA SOBRE O QUE A PINTURA DESCREVE.

OBRA CIGADDMR

OBRA DWELLER

DESCRICAO:

WATTS FOI UM LÍDER DOS PINTORES INGLESES SIMBOLISTAS NO SÉCULO XIX. ELE ERA UM HOMEM RESERVADO, MELANCOLICO, MISTICO. A FIGURA DE "DWELLER IN THE INNERMOST" SEGURA A TROMBETA DE PRATA DA VERDADE, QUE SIMBOLIZA CONSCIENCIA. O PRÓPRIO PINTOR SUGERIU QUE NENHUMA INTERPRETAÇÃO SIMPLES DO QUADRO PODIA SER FEITA, AO SE REFERIR A SUAS IDEIAS COMO VAGOS MURMÚRIOS QUE O TIRAVAM DO SEU TRABALHO.

OBRA GUILTELL

OBRA JARDINEI

DESCRICAO:

ARCIMBOLDO FOI UM PINTOR MILANES AGREGADO À CORTE DOS IMPERADORES DA ÁUSTRIA. ELE SE ESPECIALIZOU NUM PINTURA DE FORMA CURIOSA BASTANTE ORIGINAL PARA ATRAIR SEUS PATRÕES ARISTOCRÁTICOS. "O JARDINEIRO" É UM EXEMPLO TÍPICO DO SEU TRABALHO, NO QUAL A FACE DO FIGURA COMPLETA É MÁGICAMENTE MONTADA, PELO USO DA NOTÁVEL TÉCNICA "TROMPE L'OEUIL", A PARTIR DE MATERIAIS INUMANOS, NO CASO VEGETAIS.

OBRA MUSICA

DESCRICAO:

RUSSOLO FOI UM MEMBRO FUNDADOR DO MOVIMENTO FUTURISTA ITALIANO QUE VISLUMBROU, SOB A INFLUÊNCIA DO ESCRITOR FRANCÊS HENRI BERGSON, PRODUIR EQUIVALENTES, NA PINTURA, AOS NOSSOS SENSOS DE TEMPO E MOVIMENTO. NO CASO DE RUSSOLO ISTO TAMBÉM INVOLVEU UMA TENTATIVA DE CONDUZIR À PERCEPÇÃO DE MÚSICA E CHEIRO. "MUSICA", ENTÃO, TENTOU EXPRESSAR A DURAÇÃO DE UMA PEÇA DE MÚSICA. ISTO O CONDUZIU REALMENTE A EXPERIMENTAR COM A IDEIA DE MÚSICA FUTURISTA.

OBRA RESSUREI

DESCRICAO:
OS AFRESCOS QUE SIGNORELLI PINTOU NA "CATEDRAL DE ORVIETO"
ENTRE 1499 E 1503 CONSTITUEM O MELHOR DA SUA CARREIRA.
DISCIPULO DE PIERO DE LA FRANCESCA, ELE ABANDONOU O ESTILO
GOTICO CONVENCIONAL DO MESTRE, POREM MANTENDO UMA QUALIDADE
DE AUSTERIDADE IMPASSIVEL. OS TEMAS DA REDENCAO E PUNIMENTO
ETERNO SAO TRATADOS DE UMA FORMA NAO NARRATIVA, QUE E A
FANTASTICA QUALIDADE DE SEU TRABALHO SE DEVENDO PRINCIPALMENTE
DO TRATAMENTO LITERAL DO SEU AMBIENTE MEDIEVAL DINAMICO.

OBRA TEMPESTO

OBRA TENTACAO

OBRA TRINDADE

DESCRICAO:
ESTA PEQUENA PINTURA E DE UM ANCNIMO FLAMENGO, QUE TEM
UM ESTILO ALTAMENTE ACABADO QUE O ESTABELECE COMO UM
SEGUIDOR DOS IRMAOS DE VAN EYCK, POR MAIS FANTASTICA QUE
PARECA, ELA DEVERIA TALVEZ SER OLHADA COMO UMA SOLUCAO
TOTALMENTE LOGICA, EMBORA BIZARRA, DA REPRESENTACAO DA
IMAGEM CRISTA DA TRINDADE, O CONCEITO DA UNIDADE
INDIVISIVEL DE DEUS PAI, FILHO E ESPIRITO SANTO.

OBRA VENUS

DESCRICAO:
DELVAUX FOI UM PINTOR BELGA DA DECADE DE 30 PROFUNDAMENTE
INFLUENCIADO POR MARGRITTE E DE CHIRICO. A MAIOR PARTE DE
SEUS QUADROS ENVOLVE NUS FEMININOS REDEADOS POR ARQUITETURA
CLASSICA. "VENUS ADORMECIDA" FOI PINTADO EM BRUXELAS DURANTE
ATAQUES DE BOMBAS VOADORAS NO FIM DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.
ELE ESCREVEU QUE ESPERAVA CONSTRATAR O DRAMA E ANGUSTIA DA
SITUACAO COM A CALMA DE VENUS. EXISTE CERTAMENTE UM AMBIENTE
INQUIETANTA EM TORNO DA FIGURA DA DEUSA ADORMECIDA, GUARDADA
PELO FANTASMA DE UMA ESTILISTA DE NEGRO E POR UM ESQUELETO.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR ATRIBUTOS:

OBRA ANTIPAPA

ATRIBUTOS:
AUTOR =MAXERNST
DATA =1941/?
LOCAL =VENEZA

OBRA CACHURRO

ATRIBUTOS:
AUTOR =GOYA
DATA =1820/3
LOCAL =MADRID

OBRA CIGADOMR

ATRIBUTOS:
AUTOR =ROUSSEAU
DATA =1397
LOCAL =N.Y.

OBRA DWELLER

ATRIBUTOS:
AUTOR =WATTS
DATA =1386
LOCAL =LONDRES

OBRA GUILTELL

ATRIBUTOS:
AUTOR =DALI
DATA =1933
LOCAL =ESTOCOLM

OBRA JARDINEI

ATRIBUTOS:
AUTOR =ARCIMBDO
DATA =1580
LOCAL =CREMONA

OBRA MUSICA

ATRIBUTOS:
AUTOR =RUSSOLO
DATA =1911

LOCAL =LONDRES

OBRA RESSUREI
 ATRIBUTOS:
 AUTOR =SIGNORLL
 DATA =1500
 LOCAL =FLORENCA

OBRA TEMPESTO
 ATRIBUTOS:
 AUTOR =GIORGION
 DATA =1500
 LOCAL =VENEZA

OBRA TENTACAO
 ATRIBUTOS:
 AUTOR =BOSCH
 DATA =1510
 LOCAL =LISBOA

OBRA TRINDADE
 ATRIBUTOS:
 AUTOR =ANONIMO
 DATA =1500
 LOCAL =EUA

OBRA VENUS
 ATRIBUTOS:
 AUTOR =DELVAUX
 DATA =1944
 LOCAL =LONDRES

SD000 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR RELACIONAMENTO:

OBRA	ANTIPAPA				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	ANTIPAPA	ENFOCA	E TEMA	RELIGIAO	ENFOCAO
OBRA	ANTIPAPA	USA	E TEC	CANVAS	USADA
OBRA	CACHORRO				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	CACHORRO	ENFOCA	E TEMA	REALISMO	ENFOCAO
OBRA	CACHORRO	USA	E TEC	FRESCO	USADA
OBRA	CIGADOMR				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	CIGADOMR	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCAO
OBRA	CIGADOMR	USA	E TEC	CANVAS	USADA
OBRA	DWELLER				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	DWELLER	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCAO
OBRA	DWELLER	USA	E TEC	CANVAS	USADA
OBRA	GUILTELL				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	GUILTELL	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCAO
OBRA	GUILTELL	USA	E TEC	CANVAS	USADA
OBRA	JARDINEI				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	JARDINEI	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCAO
OBRA	JARDINEI	USA	E TEC	CANVAS	USADA
OBRA	MUSICA				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	MUSICA	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCAO
OBRA	MUSICA	USA	E TEC	CANVAS	USADA
OBRA	RESSUREI				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	RESSUREI	ENFOCA	E TEMA	RELIGIAO	ENFOCAO
OBRA	RESSUREI	USA	E TEC	FRESCO	USADA
OBRA	TEMPESTO				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	TEMPESTO	ENFOCA	E TEMA	LANDSCAP	ENFOCAO
OBRA	TEMPESTO	USA	E TEC	CANVAS	USADA

OBRA	TENTACAO				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	TENTACAO	ENFOCA	E TEMA	RELIGIAO	ENFOCA
OBRA	TENTACAO	USA	E TEC	PANEL	USADA
OBRA	TRINDADE				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	TRINDADE	ENFOCA	E TEMA	ALEGORIA	ENFOCA
OBRA	TRINDADE	USA	E TEC	PANEL	USADA
OBRA	VENUS				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	VENUS	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCA
OBRA	VENUS	USA	E TEC	CANVAS	USADA

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS TIPO TEMA;

SDD92 -> 7 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR;

TEMA ALEGORIA

TEMA FANTASIA

TEMA GOTICO

TEMA LANDSCAP

TEMA REALISMO

TEMA RELIGIAO

TEMA RENASCEN

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR ATRIBUTOS;

TEMA ALEGORIA

ATRIBUTOS:

COD =TM2

TEMA FANTASIA

ATRIBUTOS:

COD =TM4

TEMA GOTICO

ATRIBUTOS:

COD =TM5

TEMA LANDSCAP

ATRIBUTOS:

COD =TM6

TEMA REALISMO

ATRIBUTOS:

COD =TM1

TEMA RELIGIAO

ATRIBUTOS:

COD =TM3

TEMA RENASCEN

ATRIBUTOS:

COD =TM7

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR RELACIONAMENTOS;

TEMA ALEGORIA
RELACIONAMENTOS:

OBRA	TRINDADE	ENFOCA	E TEMA	ALEGORIA	ENFOCADO
TEMA	ALEGORIA	ABORDA	E TEMA	FANTASIA	ABORDADO
TEMA	FANTASIA	ABORDA	E TEMA	ALEGORIA	ABORDADO
TEMA	FANTASIA			ALEGORIA	ABORDADO
TEMA	FANTASIA				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	CIGADOMR	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCADO
OBRA	DWELLER	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCADO
OBRA	GUILTELL	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCADO
OBRA	JARDINEI	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCADO
OBRA	MUSICA	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCADO
OBRA	VENUS	ENFOCA	E TEMA	FANTASIA	ENFOCADO
TEMA	ALEGORIA	ABORDA	E TEMA	FANTASIA	ABORDADO
TEMA	FANTASIA	ABORDA	E TEMA	ALEGORIA	ABORDADO
TEMA	GOTICO				
RELACIONAMENTOS:					
TEMA	RELIGIAO	ABORDA	E TEMA	GOTICO	ABORDADO
TEMA	LANDSCAP				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	TEMPESTO	ENFOCA	E TEMA	LANDSCAP	ENFOCADO
TEMA	LANDSCAP	ABORDA	E TEMA	REALISMO	ABORDADO
TEMA	RENASCEN	ABORDA	E TEMA	LANDSCAP	ABORDADO
TEMA	REALISMO				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	CACHORRO	ENFOCA	E TEMA	REALISMO	ENFOCADO
TEMA	LANDSCAP	ABORDA	E TEMA	REALISMO	ABORDADO
TEMA	REALISMO	ABORDA	E TEMA	ALEGORIA	ABORDADO
TEMA	RELIGIAO				
RELACIONAMENTOS:					
OBRA	ANTIPAPA	ENFOCA	E TEMA	RELIGIAO	ENFOCADO
OBRA	RESSUREI	ENFOCA	E TEMA	RELIGIAO	ENFOCADO
OBRA	TENTACAO	ENFOCA	E TEMA	RELIGIAO	ENFOCADO
TEMA	RELIGIAO	ABORDA	E TEMA	GOTICO	ABORDADO
TEMA	RENASCEN				
RELACIONAMENTOS:					
TEMA	RENASCEN	ABORDA	E TEMA	LANDSCAP	ABORDADO

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS TIPO TEMA QUE ABORDA OBJETOS TIPO TEMA;

SDD92 -> 6 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR;

TEMA ALEGORIA

TEMA FANTASIA

TEMA LANDSCAP

TEMA REALISMO

TEMA RELIGIAO

TEMA RENASCEN

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS TIPO OBRA QUE USA OBJETOS TIPO TEC;

SDD92 -> 12 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR;

OBRA ANTIPAPA

OBRA CACHORRO
 OBRA CIGADOMR
 OBRA DWELLER
 OBRA GUILTELL
 OBRA JARDINEI
 OBRA MUSICA
 OBRA RESSUREI
 OBRA TEMPESTD
 OBRA TENTACAO
 OBRA TRINDADE
 OBRA VENUS

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS SELECIONADOS QUE LIGAM OBJETOS CHAMADO FANTASIA;

SDD92 -> 6 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NCRMALMENTE

LISTAR:

OBRA CIGADOMR
 OBRA DWELLER
 OBRA GUILTELL
 OBRA JARDINEI
 OBRA MUSICA
 OBRA VENUS

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETO CHAMADO DWELLER;

SDD92 -> 1 OBJETOS FORAM SELECICNADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR DESCRICAO;

OBRA DWELLER

DESCRICAO:

WATTS FOI UM LIDER DOS PINTORES INGLESES SIMBOLISTAS NO SEculo XIX. ELE ERA UM HOMEM RESERVADO, MELANCOLICO, MISTICO. A FIGURA DE "DWELLER IN THE INNERMOST" SEGURA A TROMBETA DE PRATA DA VERDADE, QUE SIMBOLIZA CONSCIENCIA. O PROPRIO PINTOR SUGERIU QUE NENHUMA INTERPRETACAO SIMPLES DO QUADRO PODIA SER FEITA, AO SE REFERIR A SUAS IDEIAS COMO VAGOS MURMURIOS QUE O TIRAVAM DO SEU TRABALHO.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS TIPO OBRA QUE LIGAM OBJETOS CHAMADO REALISMO;

SDD92 -> 1 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NCRMALMENTE

LISTAR DESCRICAO;

OBRA CACHORRO

DESCRICAO:

GOYA FOI INDUBITAVELMENTE O MAIS IMPORTANTE, E O MAIS COMPLEXO, PINTOR DO SECULO XVIII ESPANHOL. ELE TRABALHOU NUMA GRANDE VARIEDADE DE ESTILOS E TIPOS DE PINTURA COMBINANDO REALISMO E FANTASIA. "O CACHORRO" E UMA DAS CHAMADAS "BLACK PAINTINGS", EXECUTADA EM AFRESCO NA SUA CASA, A "QUINTA DEL SURDO", QUE E GERALMENTE VIOLENTAMENTE EXPRESSIONISTA. E' DESCRITA EM ESPANHOL COMO "PERRO SEMI-HUNDIDO", O CAD SEMI-SUBMERSO. E' IMPOSSIVEL SE TER CERTEZA SOBRE O QUE A PINTURA DESCREVE.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS TIPO TEMA QUE SAO LIGADOS POR OBJETOS CHAMADO ANJO;

SDD92 -> 0 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR;

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

SELECIONAR OBJETOS QUALQUER;

SDD92 -> 40 OBJETOS FORAM SELECIONADOS.

SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NORMALMENTE

LISTAR;

ENTIDADE PARTES

ENTIDADE SUPRIDOR

ITEM PNOOME

ITEM PNUMBER

ITEM QUANTIDADE

ITEM SNUMBER

OBRA ANTIPAPA

OBRA CACHORRO

OBRA CIGADUMR

OBRA DWELLER

OBRA GUILTELL

OBRA JARDINEI

OBRA MUSICA

OBRA RESSUREI

OBRA TEMPESTO

OBRA TENTACAO

OBRA TRINDADE

OBRA VENUS

PROGRAMA PROG-SDDKWOC

PROGRAMA PRDG-SDDPUC

RELAT. REL_EXAM_OBJETO

RELAT. REL_EXAM_TIPOS

RELAT. REL_INFORME

RELAT. REL_KWOC
RELAT. REL_LISTA_SEL
SET SUPRIMENTO
SISTEMA SDDPUC
TEC ACRILICO
TEC CANVAS
TEC FRESCO
TEC GUACHE
TEC PANEL
TEC TEMPERA
TEMA ALEGORIA
TEMA FANTASIA
TEMA GOTICO
TEMA LANDSCAP
TEMA REALISMOC
TEMA RELIGIAO
TEMA RENASCEN
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NCRMALMENTE

FIM;
SDD00 -> COMANDO EXECUTADO NCRMALMENTE