

Relatório

Visão Geral

O sistema Tok-Store foi desenvolvido seguindo uma arquitetura web cliente-servidor simplificada, onde toda a lógica de funcionamento é processada diretamente no navegador do usuário, e os dados são armazenados localmente no dispositivo. A aplicação possui uma estrutura bem organizada, dividindo claramente as funcionalidades entre o ambiente do usuário final e o painel administrativo. Essa separação permite oferecer experiências distintas para cada tipo de público, enquanto a organização modular dos scripts e estilos facilita futuras manutenções e atualizações do sistema.

Telas do Usuário

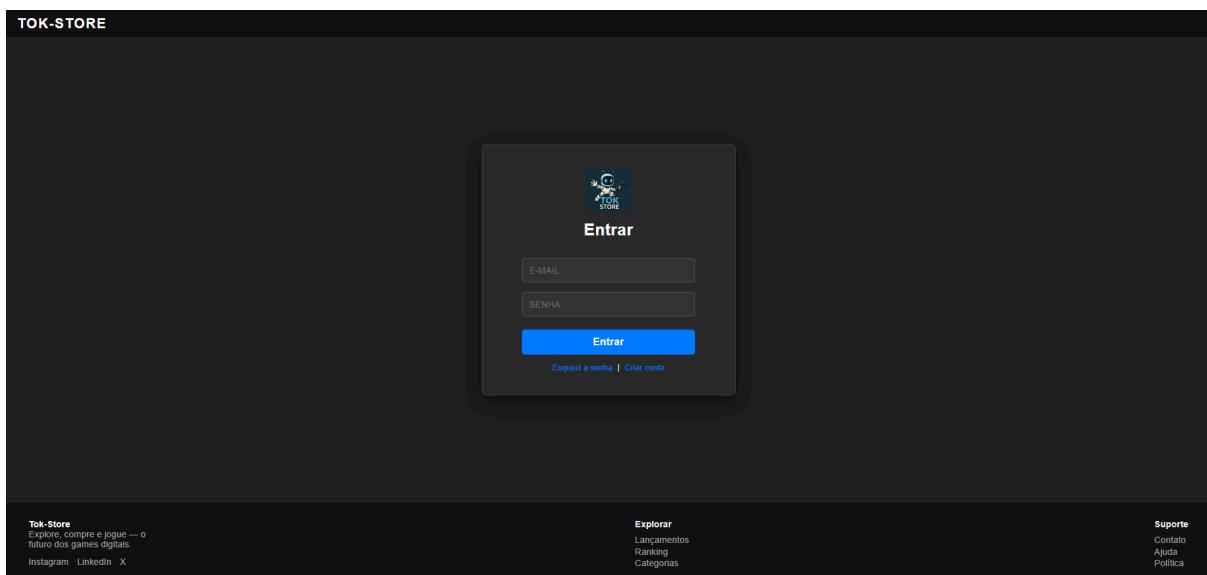
O ambiente destinado aos usuários finais foi projetado com sete telas principais: **Dashboard** (página inicial), **Explorar** (catálogo de jogos), **Descrição** (detalhes dos produtos), **Carrinho** (itens selecionados para compra), **Wishlist** (lista de jogos desejados), **Perfil** (informações da conta) e **Ranking** (classificação entre usuários). Todo o design visual adota uma temática escura consistente, inspirada em plataformas já conhecidas do público gamer, como Steam e Epic Games Store. Essa escolha não é aleatória: ao utilizar uma estética familiar, os usuários se sentem mais confortáveis navegando pela plataforma, o que resulta em uma experiência mais natural e agradável ao usuário.

Telas do Administrador

A área administrativa conta com oito módulos especializados: **Dashboard Administrativo** (visão geral do sistema), **Gerenciamento de Empresas** (controle de desenvolvedoras e publicadoras), **Gerenciamento de Categorias** (organização do catálogo), **Gerenciamento de Jogos** (cadastro e edição de produtos), **Carrinho Administrativo** (acompanhamento de compras), **Histórico de Compras** (registro de transações), **Avaliações** (controle de comentários dos usuários) e **Relatórios** (análise de dados da plataforma). O design dessa seção segue padrões estabelecidos por painéis administrativos conhecidos, como o AdminLTE, proporcionando uma interface profissional e funcional. A uniformidade visual é mantida através do arquivo admin.css, enquanto os comportamentos comuns são centralizados no script main.js, garantindo que todas as páginas administrativas funcionem de forma integrada.

Telas do usuário:

Tela de login



A tela de login, é a que inicia tudo, possuindo a opção de inserir suas credenciais seja de admin ou usuário, além das opções de “esqueci a senha” para recuperar sua senha e “criar conta” para que possa fazer login futuramente.

Heurísticas

Visibilidade do status do sistema: Depois que o usuário faz o login, ele recebe um feedback imediato através de um popup com a seguinte mensagem: “Bem-vindo de volta, user@gmail.com!”.

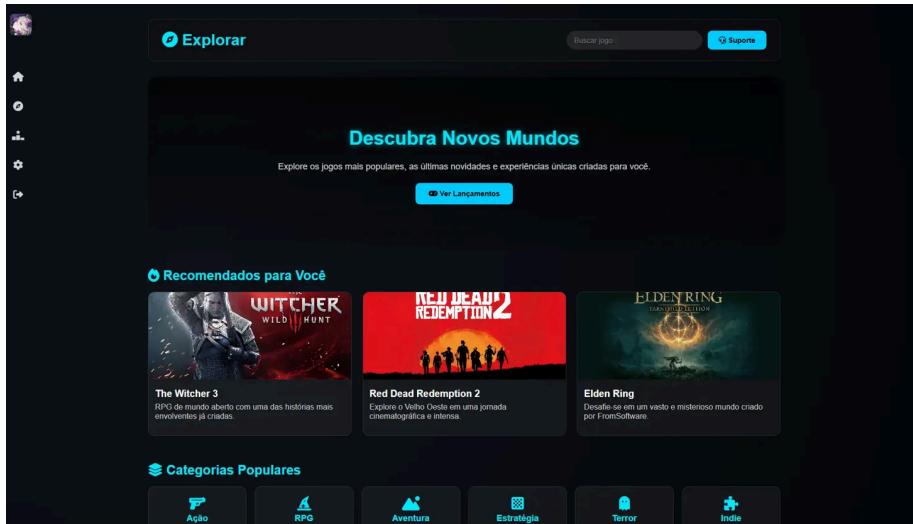
Reconhecimento em vez de recordação: Nos campos de texto de email e senha é usado um placeholder para que o usuário saiba o que deve ser colocado em cada campo ao invés dele precisar se lembrar.

Estética e design minimalista: A tela de login é clara e objetiva, contém apenas as informações necessárias para o usuário fazer o login.

Ajuda para o usuário reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros: Se o usuário esquecer qual a sua senha, basta ele clicar em “esqueci a senha” que será redirecionado para outra página para redefinir a senha.

Consistência e padrões: O formato da tela de login com o campo de email e senha, botão de entrar e link escrito esqueci senha e criar conta é um padrão de interface bem estabelecido.

Tela de Explorar



A tela de "Explorar" apresenta interface para pesquisa e descoberta de jogos , exibindo barra de pesquisa centralizada para localização rápida de títulos e botão "Suporte" em destaque para atendimento ao cliente. Menu lateral esquerdo oferece cinco ícones de navegação: home (página inicial), explorar (descoberta), estatísticas (rankings), configurações (ajustes do sistema) e compartilhar (divulgação). A seção central apresenta banner "Descubra Novos Mundos", texto descriptivo "Explore os jogos mais populares, as últimas novidades e experiências únicas criadas para você" e botão "Ver Lançamentos" que direciona para títulos recentes da plataforma. Logo abaixo, seção "Recomendados para Você" exibe três cards horizontais com jogos selecionados: The Witcher 3 , Red Dead Redemption 2 e Elden Ring, cada card contendo imagem , título em destaque e descrição resumida do gameplay. Na parte inferior, seção "Categorias Populares" disponibiliza seis botões de filtragem : Ação, RPG, Aventura, Estratégia, Terror e Indie. A tela permite ao usuário buscar jogos específicos pela barra de pesquisa, navegar entre diferentes seções da plataforma através do menu lateral, visualizar recomendações personalizadas baseadas em preferências, acessar os lançamentos mais recentes clicando no botão dedicado, filtrar o catálogo por gênero específico usando os botões de categoria e obter assistência através do botão de suporte no cabeçalho.

Heurísticas

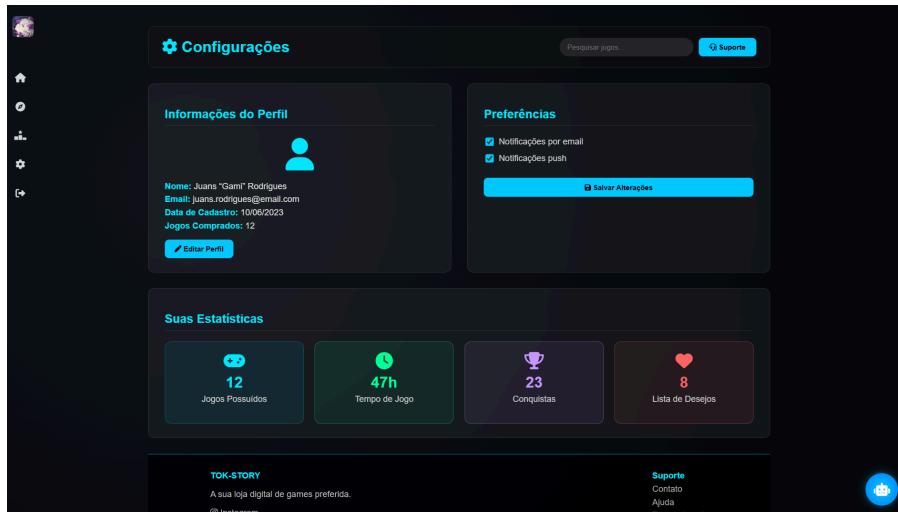
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: Ao lado do nome explorar, tem um ícone de bússola para representar descobrimentos de novos jogos por parte do usuário e mais embaixo as categorias com ícones familiares aos usuários.

Reconhecimento em vez de memorização: As "Categorias Populares" são listadas com ícones e nomes (Ação, RPG etc.), de modo que o usuário reconhece a categoria em vez de ter que se lembrar de quais categorias estão disponíveis ou de digitar algo específico.

Design estético e minimalista: O design é limpo, focando nas capas dos jogos e nos títulos das seções, evitando informações irrelevantes que possam distrair o usuário.

Auxílio e documentação: Também é possível ver um botão de suporte, com o intuito do usuário procurar ajuda caso precise.

Tela de Configuração



A tela de "Configurações" da plataforma "TOK-STORE" apresenta um design escuro e organizado, dividido em três seções principais. No topo, a seção "Informações do Perfil" exibe os dados do usuário, como nome e email, e oferece um botão para edição. Ao lado, o card "Preferências" permite ao usuário ativar ou desativar notificações por email e push, com um botão para salvar as mudanças. Abaixo, a seção "Suas Estatísticas" exibe um resumo da atividade da conta em quatro blocos: Jogos Possuídos, Tempo de Jogo, Conquistas e Lista de Desejos. A página também inclui um cabeçalho com barra de pesquisa, um rodapé e um ícone de chatbot flutuante.

Heurísticas

Visibilidade do status do sistema: As checkbox de notificação quando não selecionadas ficam cinzas, quando selecionadas ficam azul e com um v, dando um feedback imediato para o usuário.

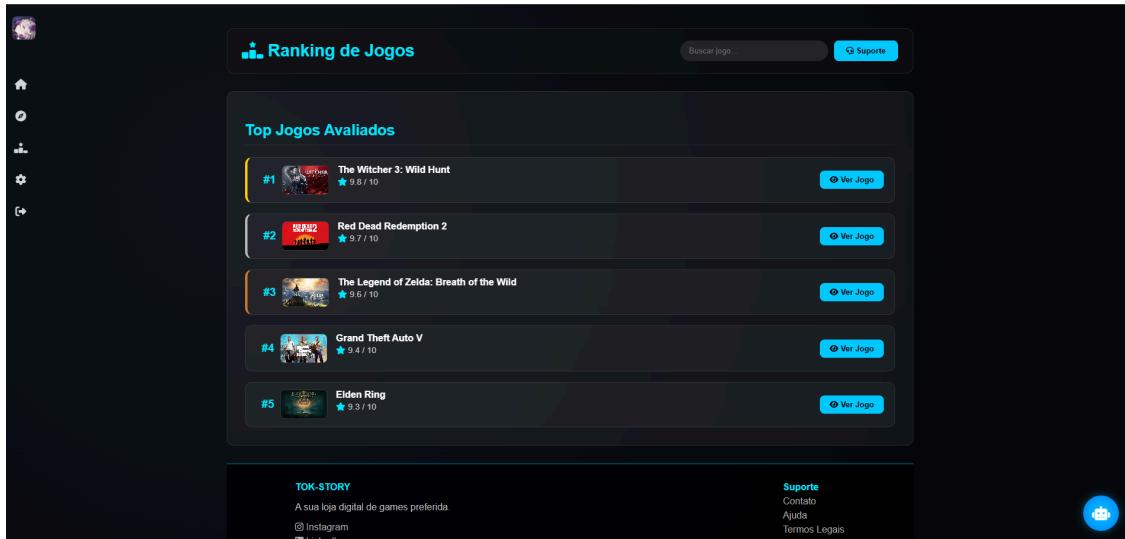
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: Em "Suas Estatísticas" há elementos familiares para os usuários, como por exemplo o ícone de tempo de jogo (um relógio), conquistas (um troféu), um coração (representando os jogos na lista de desejos) e um controle de videogame (representando os jogos adquiridos).

Controle e liberdade do usuário: O botão "Editar Perfil" dá ao usuário o controle de modificar suas informações.

Consistência e padrões: O design geral é consistente, conta com esquema de cores escuro, caixas de conteúdo e ícones. Esses elementos têm um certo padrão de tamanho, espaçamento e tipografia, por exemplo.

Estética e design minimalista: A página como todas as outras é limpa e sucinta, as informações são aplicadas em blocos, dando um aspecto de organização.

Tela de Ranking



A tela de "Ranking de Jogos" apresenta um layout limpo e escuro, condizente com a identidade visual do site "TOK-STORE". No topo, um cabeçalho exibe o título da página, uma barra de busca e um botão de suporte. A seção principal de conteúdo é a lista "Top Jogos Avaliados", que classifica os jogos do #1 ao #5. Cada item da lista mostra a posição, a capa, o título do jogo e sua nota de avaliação. A principal funcionalidade desta tela é o botão "Ver Jogo" presente em cada item, que permite ao usuário navegar diretamente para a página de detalhes daquele título. A página é complementada pelo rodapé padrão e o ícone flutuante do chatbot.

Heurísticas

Visibilidade do status do sistema: A avaliação dos jogos estão visíveis para o usuário, assim ele sabe o status de popularidade ou qualidade.

Consistência e padrões: Todos os itens da lista de jogos seguem o mesmo padrão visual com rank, imagem, título, nota e o botão azul “ver jogo”.

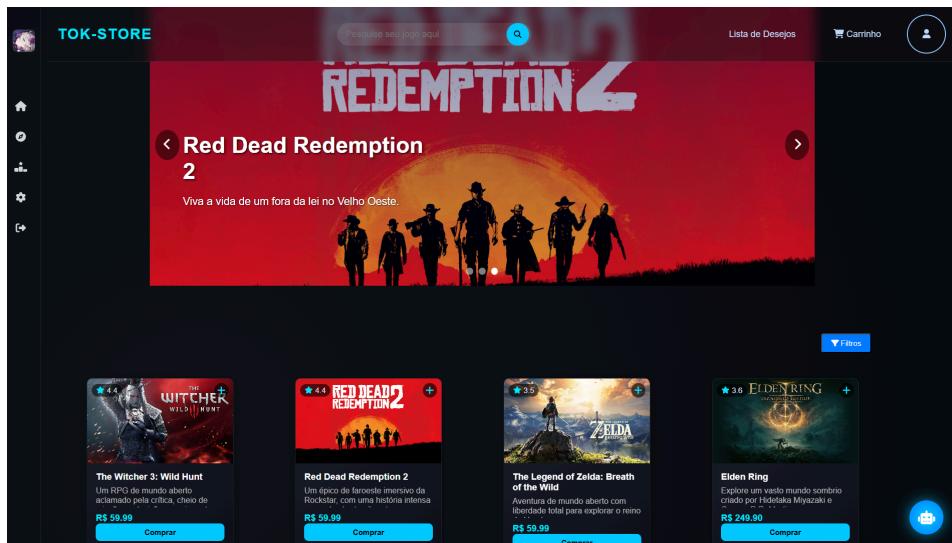
Reconhecimento em vez de memória: Todas as informações essenciais estão na listagem, o usuário não precisa clicar para lembrar qual jogo é.

Estética e design minimalista: Apenas os elementos essenciais para um ranking são exibidos, evitando poluição visual.

Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: O uso do ícone de estrela para representar a nota é um exemplo de elemento familiar para os usuários.

Ajuda e documentação: Na tela, é possível ver um botão de suporte, com o intuito do usuário procurar ajuda caso precise.

Tela de Dashboard



A tela do “Dashboard” exibe jogos disponíveis para compra, apresentando cabeçalho com logo, barra de pesquisa e menu de navegação (Lista de Desejos, Carrinho e Perfil), menu lateral esquerdo com cinco ícones de acesso rápido (home, explorar, rankings, configurações e logout), e banner promocional rotativo em destaque mostrando Red Dead Redemption 2 com descrição “Viva a vida de um fora da lei no Velho Oeste” e setas de navegação lateral. Abaixo, grade de produtos exibe quatro cards de jogos: The Witcher 3: Wild Hunt (R\$ 59,99, 4.4 estrelas), Red Dead Redemption 2 (R\$ 59,99, 4.4 estrelas), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (R\$ 59,99, 3.5 estrelas) e Elden Ring (R\$ 249,90, 3.6 estrelas). Cada card contém imagem de capa, título, avaliação em estrelas, descrição breve do jogo, preço destacado, botão “Comprar” em azul ciano e botão + no canto superior para adicionar à wishlist. No canto direito, botão “Filtros” permite refinar a busca e ícone de chatbot oferece suporte. A tela permite ao usuário navegar pelo catálogo completo de jogos, visualizar banners promocionais rotativos, ler descrições e comparar preços, verificar avaliações de outros usuários, adicionar jogos à lista de desejos para compra futura, realizar compra immediata através do botão “Comprar”, aplicar filtros personalizados por categoria/preço/nota, buscar jogos específicos pela barra de pesquisa e obter assistência via chatbot. O design dark mode destaca as capas coloridas dos jogos e utiliza botões em azul ciano para chamadas de ação principais.

Heurísticas

Liberdade e controle do usuário: A barra de pesquisa ajuda os usuários a ter uma "saída de emergência", assim eles podem navegar por conta própria, pesquisar o que desejam e se recuperar de erros ou ações não intencionais na navegação.

Visibilidade do status do sistema: Ao clicar no botão comprar ou no botão de adicionar à lista de desejos, o usuário recebe um feedback imediato através de um popup escrito “Adicionado ao carrinho!” ou “(Nome do jogo aqui) foi adicionado à wishlist.” Ao filtrar uma categoria de jogo, a opção muda de cor e tem uma animação para o usuário saber que foi selecionado.

Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: Uso de ícones familiares ao usuário como a lupa da barra de pesquisa para representar o local de pesquisa, o carrinho onde os itens selecionados para comprar ficam, ícone de usuário para acessar a conta, os ícones do filtro, o termo “lista de desejos” do mundo real aplicado no site.

Consistência e padronização: Os cards dos jogos possuem o mesmo tamanho, espaçamento, tipografia, o botão de compra é sempre azul, a nota de avaliação sempre a esquerda, o botão de adicionar à lista de desejos sempre a direita, todos os cards possuem uma imagem de capa, uma breve descrição e título.

O design e a posição da sidebar é sempre a mesma em todas as telas.

Os filtros também seguem uma padronização, todos tem o mesmo tamanho, mesma cor, mesma animação e um texto no centro.

Reconhecimento em vez de recordação: As imagens e títulos dos jogos nas capas dos cards permitem que o usuário reconheça rapidamente o jogo que está procurando.

Estética e design minimalista: A interface apresenta apenas as informações essenciais para a compra, focando a atenção no conteúdo e evitando poluição visual.

Controle e liberdade para o usuário: O usuário tem controle do que está fazendo, ele pode explorar as categorias no filtro e usar o botão “todos” como escape para o estado original da tela.

Tela de descrição



A tela de “descrição” é um ambiente único para descrever as principais informações de cada jogo como: preço, resumo, ano de lançamento, preço, desenvolvedor, esta tela também conta com a função de avaliação dos jogos, dando ao usuário a liberdade e expressar sua opinião e experiência com o jogo, além de também ter as funções de “comprar” e “adicionar a lista de desejos ”

Heurísticas

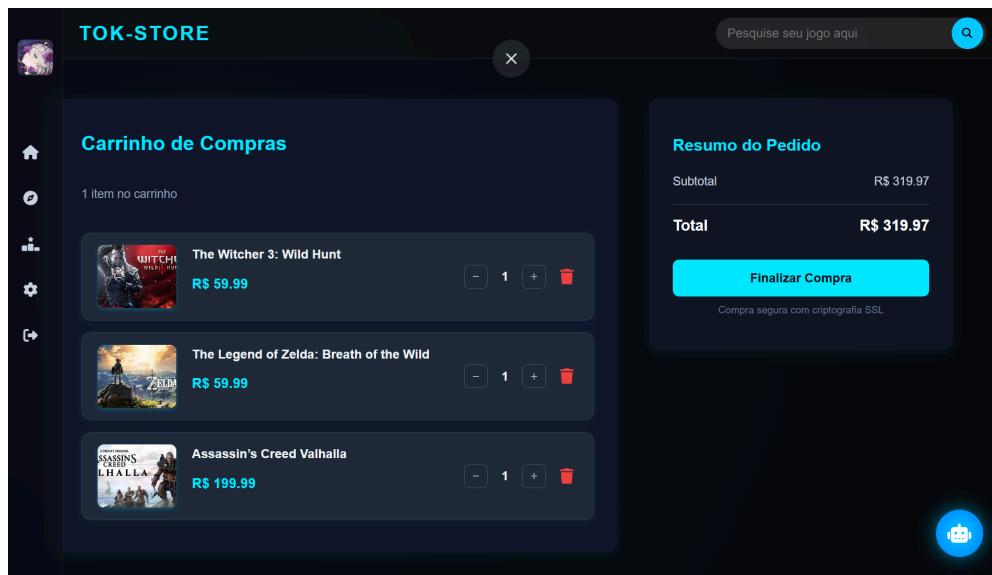
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: É usada a linguagem do dia a dia do usuário e uso de ícones familiares.

Design estético e minimalista: as telas de descrição têm apenas as informações necessárias para que o usuário complete a ação, que é comprar o jogo. Tem uma pequena descrição sobre o jogo, desenvolvedor, categoria, ano de lançamento, preço, botão de comprar, botão de adicionar na lista de desejos e avaliação.

Visibilidade do status do sistema: Ao selecionar as imagens do jogo, fica destacada e acontece uma animação, clicar no botão adicionar à lista de desejos faz com que aparece um feedback através de um popup com uma mensagem confirmando a ação, tentar avaliar o jogo sem selecionar as estrelas também faz aparecer um feedback através de um popup pedindo para selecionar as estrelas.

Consistência e padrões: O layout da página segue um padrão comum a sites de vendas de jogos.

Tela de carrinho de compras



A tela do "Carrinho de Compras", onde o usuário visualiza e gerencia os jogos que deseja comprar, apresenta menu lateral de navegação para acesso rápido a outras seções, cabeçalho com barra de pesquisa para encontrar novos produtos, e área central exibindo exemplo de três itens já adicionados (The Witcher 3, The Legend of Zelda: Breath of the Wild e Assassin's Creed Valhalla). Para cada jogo no carrinho, o usuário pode aumentar ou diminuir a quantidade usando os botões + e -, ou remover completamente o item clicando no ícone de lixeira. No painel lateral direito, é exibido o "Resumo do Pedido" com o cálculo automático do subtotal (soma de todos os produtos), valor total a pagar e botão "Finalizar Compra" em destaque para prosseguir com o pagamento. A tela permite ao usuário revisar sua seleção antes de comprar, ajustar quantidades de cada jogo conforme desejado, remover itens que não quer mais adquirir, ver claramente quanto vai gastar no total e finalizar o pedido quando estiver satisfeito.

Heurísticas

Visibilidade do status do sistema: Depois que o usuário clica no botão finalizar compra, aparece um feedback em forma de popup indicando que a compra foi finalizada com sucesso.

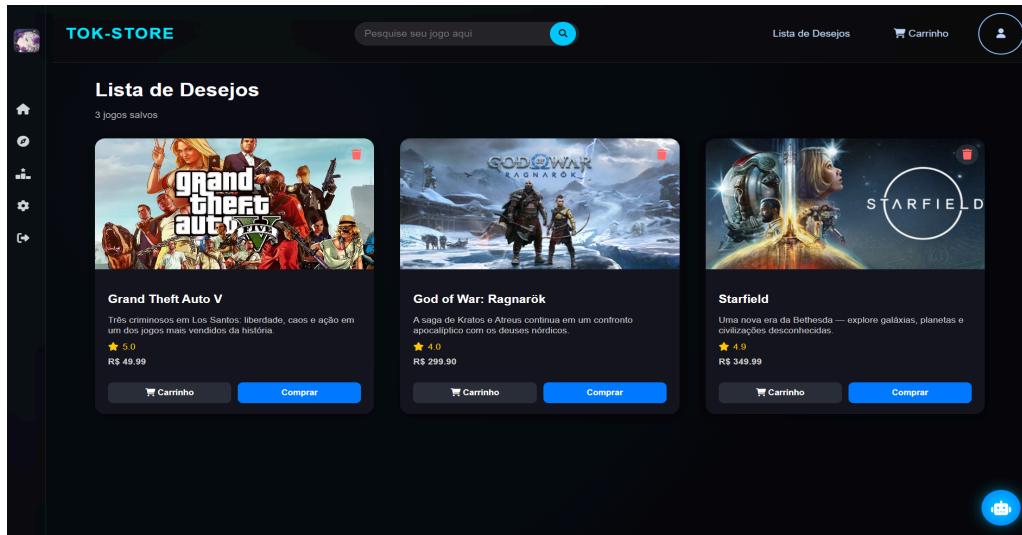
Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: O conceito de carrinho de compra é uma metáfora dos carrinhos usados nas lojas físicas, para colocar os produtos que serão comprados.

Consistência e padrões: O design da interface segue as convenções de lojas virtuais, com a lista de produtos na esquerda e o resumo do pedido com o botão de compra na direita.

Reconhecimento em vez de memorização: A tela mostra todos os itens que o usuário adiciona e os preços, para que ele não precise lembrar.

Estética e design minimalista: O carrinho de compras tem um design limpo e é objetivo e claro, tem apenas as informações necessárias para o usuário realizar a compra.

Tela de lista de desejos



A tela da "Lista de Desejos", onde o usuário salva jogos de interesse para compra futura, funciona como uma lista de favoritos pessoais. A área principal é organizada em grade de três colunas mostrando exemplos de jogos salvos (Grand Theft Auto V, God of War: Ragnarök e Starfield). Cada card de jogo exibe imagem de capa, título do produto, descrição breve, sistema de avaliação por estrelas mostrando a nota do jogo, preço atualizado, botão de lixeira no canto superior para remover da lista de desejos, e dois botões de ação que oferecem maior flexibilidade: "Carrinho" (azul escuro) para adicionar o jogo ao carrinho sem comprar ainda, permitindo continuar navegando e adicionar mais produtos, ou "Comprar" (azul ciano brilhante) para ir direto ao checkout e finalizar a compra daquele item específico imediatamente. Esta tela permite ao usuário organizar jogos que despertaram interesse mas que não quer comprar no momento, acompanhar mudanças de preço dos produtos favoritos, ter acesso rápido a jogos que pretende adquirir futuramente, compartilhar a lista como sugestão de presentes, e decidir entre adicionar produtos ao carrinho para compra múltipla ou realizar checkout direto para compra individual.

Heurísticas

Visibilidade do status do sistema: Ao clicar em carrinho ou comprar, o usuário recebe um feedback, se o usuário tentar excluir um jogo da lista de desejos ele também recebe um feedback, o texto escrito a quantidade de jogos salvos muda se tirar ou adicionar jogos.

Prevenção de erros: se o usuário tentar excluir um jogo da lista de desejos, aparece uma mensagem perguntando se ele realmente quer excluir.

Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: Uso de ícones familiares e linguagem do dia a dia do usuário.

Consistência e padrões: O uso de ícones segue as convenções de design da web.

Estética e design minimalista: A tela é visualmente limpa, contendo apenas os cards dos jogos para que o usuário interaja, o fundo escuro deixa os jogos em destaque.

Reconhecimento em vez de memorização: Os ícones e a interface estão expostos para o usuário e possuem elementos familiares, dando a ele formas de reconhecer padrões.

Menu



Compatibilidade entre o sistema e o mundo real: Os ícones são metáforas universais, facilitando a compreensão instantânea e contam com a linguagem do dia a dia do usuário.

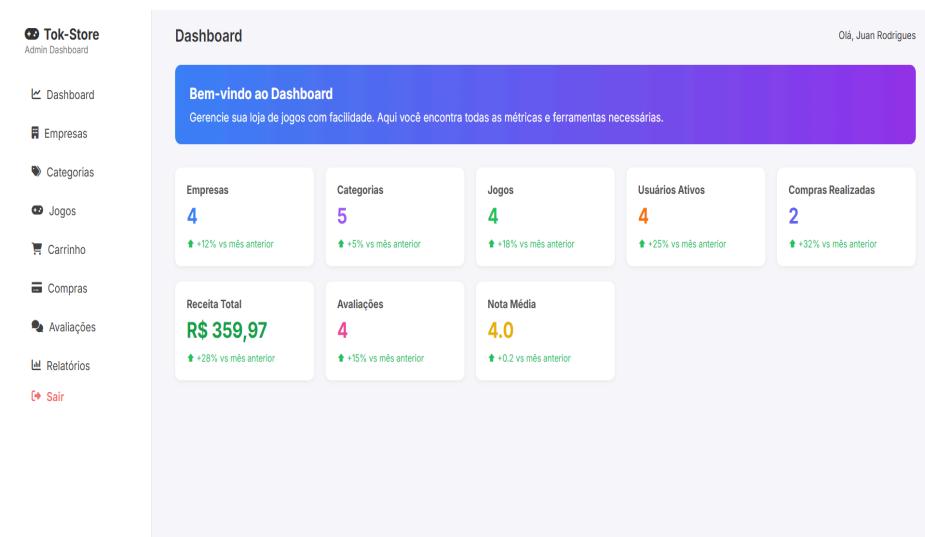
Consistência e padrões: O design do menu é o mesmo em todas as telas e tem coerência nos seus elementos.

Reconhecimento em vez de recordação: Todas as opções de navegação importantes estão visíveis e rotuladas, sendo assim, o usuário não precisa memorizar comandos ou o caminho para as demais páginas.

Estética e design minimalista: O menu é limpo, com um bom espaçamento e sem informações irrelevantes. O foco está apenas nas opções de navegação.

Telas admin:

Tela de “dashboard administrativo”



A tela inicial do “Dashboard Administrativo” que funciona como central de controle do sistema. A interface exibe um resumo completo do desempenho da loja através de oito indicadores principais em formato de cards: quantidade de empresas parceiras (4), categorias de jogos disponíveis (5), jogos no catálogo (4), usuários ativos na plataforma (4), compras realizadas (2), receita total acumulada (R\$ 359,97), número de avaliações recebidas (4) e nota média geral (4.0). Cada indicador mostra o crescimento percentual em relação ao mês anterior, permitindo que o administrador identifique rapidamente se o negócio está crescendo ou apresentando queda. A tela serve para o gestor ter uma visão geral e instantânea de como a loja está funcionando, quais áreas estão crescendo mais e onde pode ser necessário tomar ações para melhorar os resultados. O menu lateral permite navegar rapidamente para qualquer outra seção do sistema administrativo.

Tela de “gerenciamento de empresas”

The screenshot shows the Tok-Store Admin Dashboard with the following interface elements:

- Left Sidebar:** Includes links for Dashboard, Empresas, Categorias, Jogos, Carrinho, Compras, Avaliações, Relatórios, and Sair.
- Header:** Shows "Tok-Store Admin Dashboard".
- Form (Top Center):** A search bar labeled "Nome da Empresa" and a text input labeled "CNPJ", followed by a blue "Salvar" button.
- Table (Main Content):** Titled "Empresas Cadastradas", it lists various game companies with their CNPJs and actions (Edit and Delete).

Nome	CNPJ	Ações
CD Projekt Red	12.345.678/0001-90	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Rockstar Games	98.765.432/0001-55	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Nintendo	56.123.987/0001-77	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Mojang	78.456.321/0001-12	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
ConcernedApe	11.222.333/0001-44	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Valve	22.333.444/0001-88	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Innersloth	33.444.555/0001-22	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Dumativa	44.555.666/0001-33	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Guerrilla Games	55.666.777/0001-44	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>

A tela de "Gerenciamento de Empresas" onde o administrador cadastra e gerencia as empresas desenvolvedoras e distribuidoras de jogos que fornecem produtos para a loja TOK-STORE. Na parte superior, há um formulário simples onde se preenche o nome da empresa (como "Nintendo" ou "Rockstar Games") e seu CNPJ, clicando em "Salvar" para adicionar ao sistema. Abaixo, uma tabela mostra todas as empresas já cadastradas com seus respectivos CNPJs formatados. Para cada empresa listada, existem dois botões: um azul "Editar" para corrigir ou atualizar informações, e um vermelho "Excluir" para remover empresas que não são mais parceiras. Esta tela é essencial para organizar quem fornece os jogos vendidos na plataforma e manter os dados das empresas sempre atualizados, facilitando posteriormente a associação de cada jogo ao seu desenvolvedor correto no momento do cadastro de produtos.

Tela de “gerenciamento de categorias”

Nome	Ações
RPG	Editar Excluir
Ação	Editar Excluir
Aventura	Editar Excluir
Puzzle	Editar Excluir
Simulação	Editar Excluir
Sandbox	Editar Excluir
Terror	Editar Excluir
Tiro	Editar Excluir
VR	Editar Excluir
Social	Editar Excluir

A tela de “Gerenciamento de Categorias” contém formulário de cadastro no topo com campo “Nome da Categoria” e botão “Adicionar”. Abaixo, apresenta a tabela “Categorias Existentes” listando como exemplo dez gêneros de jogos: RPG, Ação, Aventura, Puzzle, Simulação, Sandbox, Terror, Tiro, VR e Social. Cada categoria é identificada por ícone temático colorido e possui botões de ação “Editar” (azul) e “Excluir” (vermelho) na coluna direita. O menu lateral oferece navegação entre módulos do sistema. A funcionalidade permite cadastro, edição e exclusão de categorias para organização do catálogo de jogos da plataforma.

Tela “gerenciamento de jogos”

Nome	Ano	Preço	Descrição	Empresa	Categoria	Ações
The Witcher 3: Wild Hunt	2015	59,99	RPG aclamado pela crítica.	CD Projekt Red	RPG	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Grand Theft Auto V	2013	29,99	Ação em mundo aberto.	Rockstar Games	Ação	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Red Dead Redemption 2	2018	59,99	Épico de faroeste moderno.	Rockstar Games	Aventura	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	2017	59,99	Vasto mundo para explorar.	Nintendo	Aventura	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Minecraft	2011	26,95	Construa qualquer coisa imaginável.	Mojang	Sandbox	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Stardew Valley	2016	14,99	Simulação de fazenda.	ConcernedApe	Simulação	<button>Editar</button> <button>Excluir</button>
Portal 2	2011	9,99	Jogo de quebra-cabeça.	Valve	Puzzle	<button>Editar</button>

A tela de “Gerenciamento de Jogos” contém formulário de cadastro no topo com cinco campos (Nome do Jogo, seletores de Categoria e Empresa, Preço e Descrição) e botão “Salvar”. Abaixo, apresenta a tabela “Jogos Cadastrados” com sete colunas exibindo informações completas de sete produtos: The Witcher 3, GTA V, Red Dead Redemption 2, Zelda: Breath of the Wild, Minecraft, Stardew Valley e Portal 2. Cada registro inclui nome, ano de lançamento, preço, descrição breve, empresa desenvolvedora, categoria e botões de ação “Editar” (azul) e “Excluir” (vermelho) empilhados verticalmente. O menu lateral oferece navegação entre módulos do sistema, permitindo gerenciamento CRUD completo do catálogo de jogos da plataforma.

Tela de “histórico de compras”

Data	Jogos	Total
22/10/2025	The Witcher 3, GTA V	R\$ 119,98
15/10/2025	Cyberpunk 2077, Skyrim	R\$ 119,98
10/10/2025	Red Dead Redemption 2	R\$ 59,99
01/10/2025	Stardew Valley, Minecraft	R\$ 41,94
28/09/2025	Resident Evil 7	R\$ 39,99
20/09/2025	Horizon Zero Dawn	R\$ 49,99
15/09/2025	Yakuza: Like a Dragon	R\$ 59,99
12/09/2025	Bloodborne, Sekiro	R\$ 119,98

A tela de “Histórico de Compras” exibe o registro de transações realizadas. A tela contém tabela com três colunas (Data, Jogos e Total) apresentando como exemplo oito pedidos efetuados entre 12/09/2025 e 22/10/2025. Os registros mostram compras individuais e

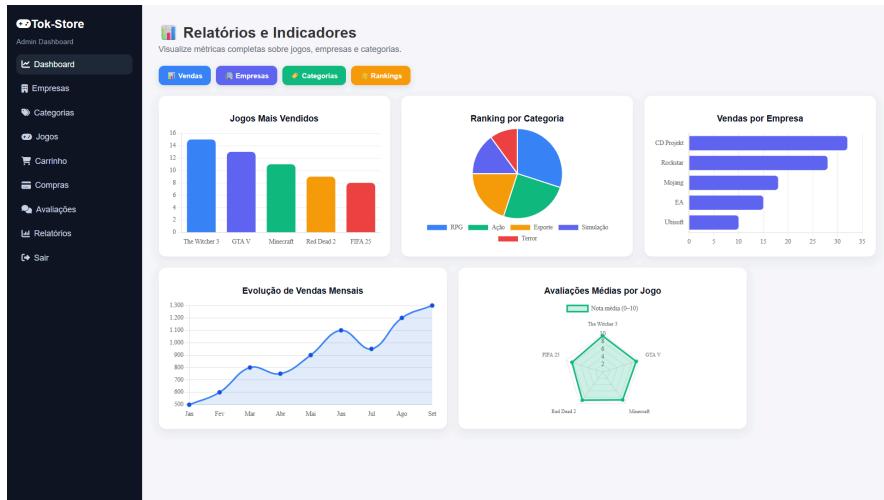
múltiplas, com valores variando de R\$39,99 a R\$119,98. O menu lateral oferece navegação entre módulos do sistema. A funcionalidade permite aos administradores visualizar histórico completo de vendas, incluindo data da transação, jogos adquiridos em cada pedido e valor total pago, facilitando controle financeiro e auditoria de vendas da plataforma.

Tela de “avaliação de jogos”

Data	Jogos	Total
22/10/2025	The Witcher 3, GTA V	R\$ 119,98
15/10/2025	Cyberpunk 2077, Skyrim	R\$ 119,98
10/10/2025	Red Dead Redemption 2	R\$ 59,99
01/10/2025	Stardew Valley, Minecraft	R\$ 41,94
28/09/2025	Resident Evil 7	R\$ 39,99
20/09/2025	Horizon Zero Dawn	R\$ 49,99
15/09/2025	Yakuza: Like a Dragon	R\$ 59,99
12/09/2025	Bloodborne, Sekiro	R\$ 119,98

A tela de "Avaliações de Jogos" exibindo o gerenciamento de reviews de produtos. A tela contém formulário de submissão no topo com dropdown de seleção de jogo, campo de comentário de texto livre, campo de nota (1-5) e botão "Enviar Avaliação". Abaixo, apresenta tabela "Comentários Recentes" com três colunas listando cinco avaliações como exemplo: The Witcher 3 (5 estrelas), Cyberpunk 2077 (4 estrelas), Stardew Valley (5 estrelas), Bloodborne (5 estrelas) e Yakuza: Like a Dragon (4 estrelas), cada uma com comentário descriptivo. O menu lateral oferece navegação entre módulos. A funcionalidade permite cadastrar novas avaliações e visualizar feedback recente dos usuários sobre os jogos da plataforma.

Tela de “relatórios e indicadores”



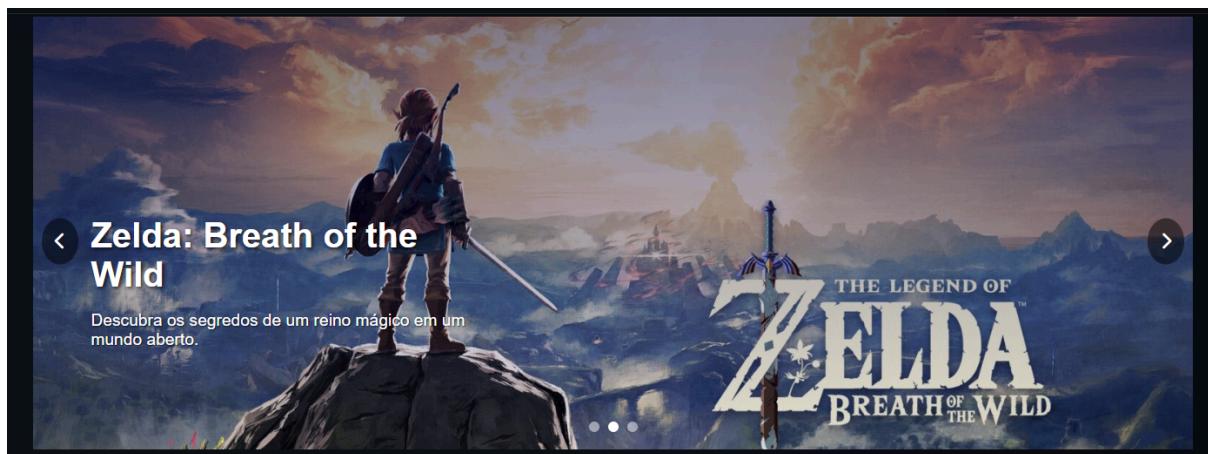
A tela de "Relatórios e Indicadores" exibindo cinco visualizações analíticas principais. A tela contém botões de filtro (Vendas, Empresas, Categorias, Rankings) e grade com gráficos: barras verticais dos jogos mais vendidos (The Witcher 3 lidera com 16 unidades), pizza de ranking por categoria (RPG domina com ~35%), barras horizontais de vendas por empresa (CD Projekt em primeiro), linha temporal de evolução mensal (crescimento de 500 a 1.300 unidades Jan-Set) e radar de avaliações médias (The Witcher 3 com nota máxima 10). O menu lateral oferece navegação completa. A funcionalidade proporciona visão estratégica consolidada do desempenho comercial, preferências dos usuários e tendências de mercado da plataforma de jogos.

Inspirações:

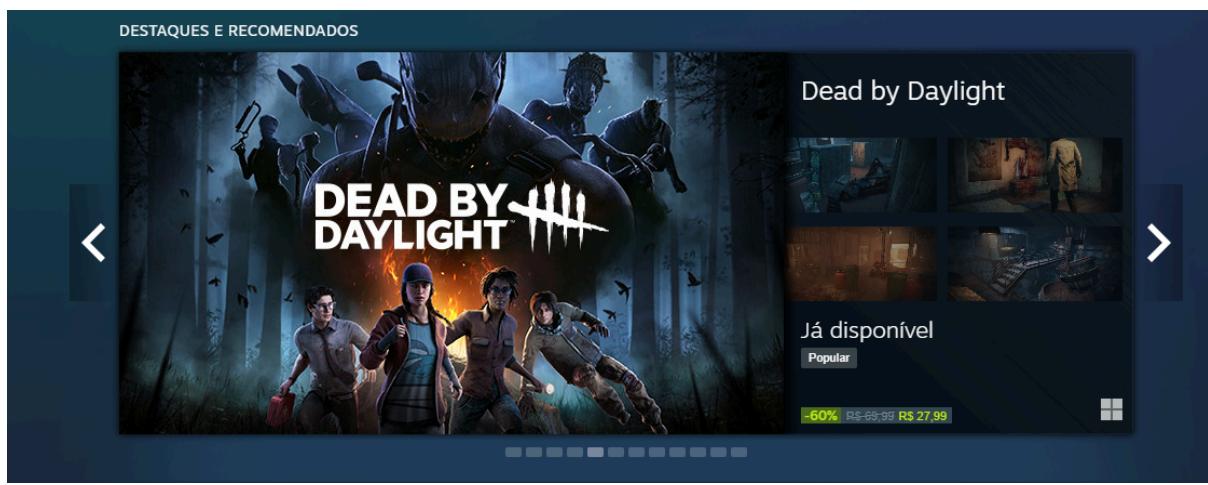
Dashboard:

A tela de dashboard possui um banner inspirado na loja de jogos online steam, que utiliza deste recurso para apresentar os principais e mais populares produtos de maneira atrativa com os jogos passando em sua tela de forma automática ou manual.

Tok-Store

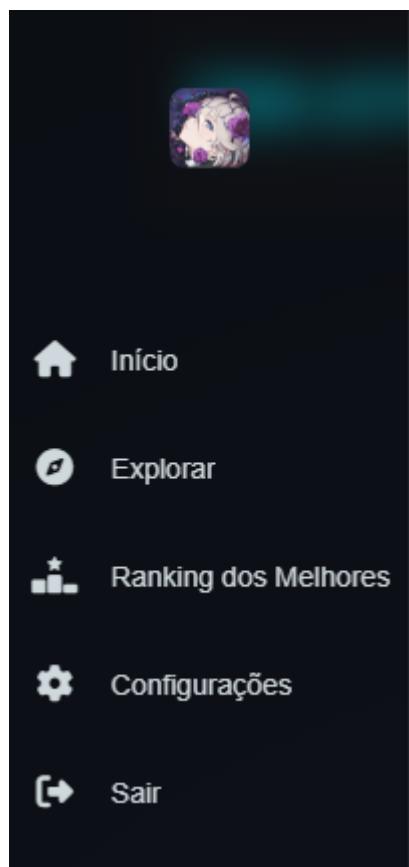


Steam

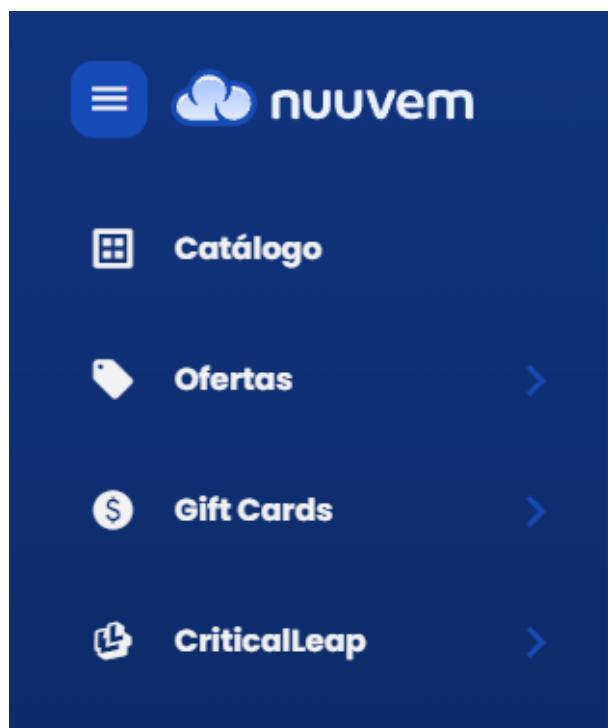


Esta tela também possui uma sidebar que foi inspirada na loja online nuvem, trazendo vários atalhos que facilitam e tornam a navegação mais dinâmica e intuitiva.

Tok-Store

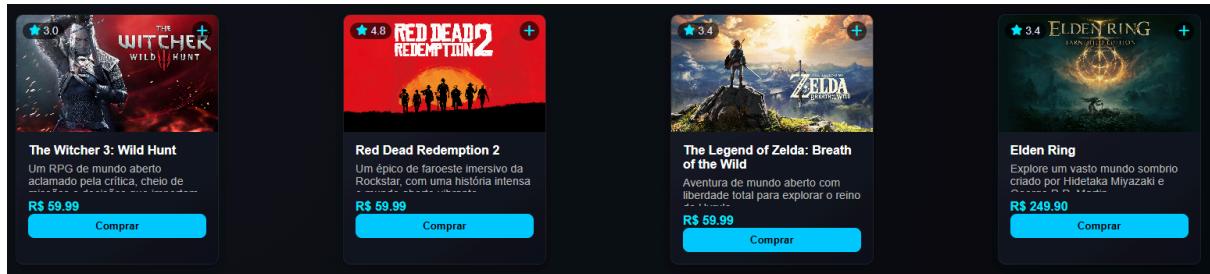


Nuvem

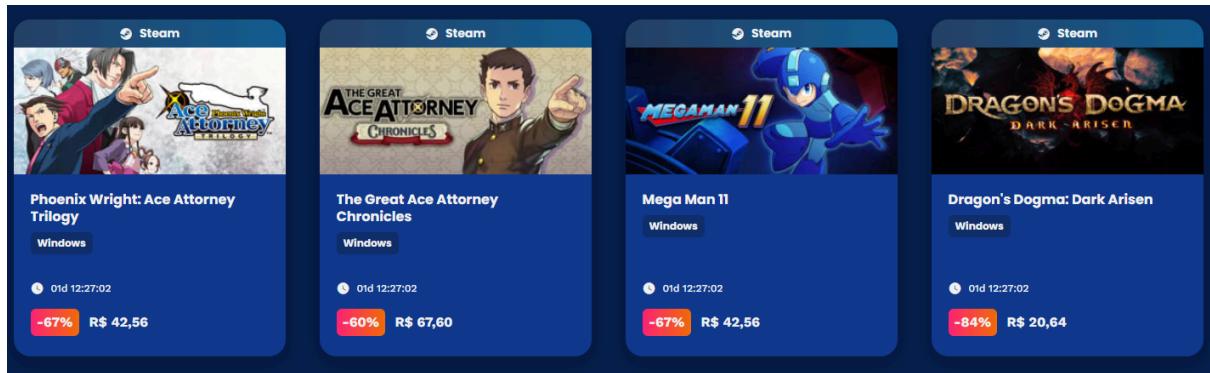


O site da nuvem também inspirou os cards que ajudam a organizar visualmente os produtos em blocos bem definidos, dando destaque visual a cada produto.

Tok-Store

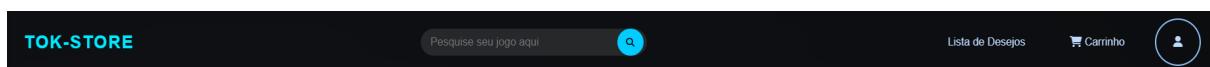


Nuvem



O cabeçalho da amazon foi utilizado como base para o da Tok-Store devido a popularidade. A intenção é causar familiaridade e identificação visual para os novos usuários.

Tok-Store



Amazon



Protótipo de alta fidelidade e wireframe

<https://www.figma.com/site/sL08f4nJDSHtoglh0Qj13x/Tok-store?node-id=0-1&t=dwOCpEEa3rOJ0ujf-1>