

InLock

1. StoryTelling

Uma empresa do ramo de games, a **InLock**, deseja realizar a criação de sua base de dados para armazenar os jogos que são vendidos em sua loja. Além disso, como eles já possuem um desenvolvedor front-end atuando na empresa, não será necessário construir a interface com o usuário final. Para isto, deverá ser desenvolvida uma API (trabalhando com JSON), para que o front-end (seja web ou mobile) realize a construção com base nas informações fornecidas.

Os jogos deverão ter as seguintes características:

Nome, Descrição, Data de Lançamento e Valor. Além disso, o jogo deverá ter um **estúdio** pelo qual foi desenvolvido.

Por exemplo:

O **Diablo 3** foi lançado em **15 de maio de 2012**, é um jogo que contém bastante ação e é viciante, seja você um novato ou um fã. Além disso, seu estúdio é a **Blizzard**. E o jogo custa **R\$ 99,00**.

Red Dead Redemption II é um jogo eletrônico de ação-aventura western desenvolvido pela **Rockstar Studios**. Lançado mundialmente em **26 de outubro de 2018**. E o jogo custa **R\$ 120,00**.

Além disso, somente usuários com o perfil de **ADMINISTRADOR** poderão cadastrar um novo jogo. Qualquer usuário autenticado, com o perfil de **ADMINISTRADOR** ou **CLIENTE**, poderá realizar a listagem de jogos.

Roteiro BD

Primeiro arquivo: inlock_01_DDL.sql

- Criar um banco de dados chamado inlock_games_manha/tarde;
- Criar uma tabela de estúdios com os campos de idEstudio e nomeEstudio;
- Criar uma tabela de jogos com os campos idJogo, nomeJogo, descrição, dataLancamento, valor e idEstudio;
- Criar uma tabela de tipos de usuários contendo os campos idTipoUsuario e titulo;
- Criar uma tabela de usuários contendo os campos de idUsuario, email, senha e idTipoUsuario;

Obs.: Atente-se na definição dos tipos de dados.

Segundo arquivo: inlock_02_DML.sql

- Inserir um usuário do tipo **ADMINISTRADOR** que tenha o e-mail igual a **admin@admin.com** e a senha igual a **admin**;
- Inserir um usuário do tipo **CLIENTE** que tenha o e-mail igual a cliente@cliente.com e a senha igual a **cliente**;
- Inserir três estúdios: um com o nome de **Blizzard**, outro com o nome de **Rockstar Studios** e o último com o nome de **Square Enix**;
- Inserir um jogo com o nome de: **Diablo 3**, com data de lançamento de: **15 de maio de 2012**, que contenha a descrição de: **é um jogo que contém bastante ação e é viciante, seja você um novato ou um fã**. Seu estúdio é a **Blizzard**. E o jogo custa **R\$ 99,00**;
- Inserir um jogo com o nome de: **Red Dead Redemption II**, com a descrição de: **jogo eletrônico de ação-aventura western**. Seu estúdio será a **Rockstar Studios**. Lançado mundialmente em **26 de outubro de 2018**. E o jogo custa **R\$ 120,00**;

Terceiro arquivo: inlock_03_DQL.sql

- Listar todos os usuários;
- Listar todos os estúdios;
- Listar todos os jogos;
- Listar todos os jogos e seus respectivos estúdios;
- Buscar e trazer na lista todos os estúdios com os respectivos jogos. Obs.: Listar todos os estúdios mesmo que eles não contenham nenhum jogo de referência;
- Buscar um usuário por e-mail e senha (login);
- Buscar um jogo por idJogo;
- Buscar um estúdio por idEstudio;

Roteiro API

Criar um novo projeto do tipo WebAPI com o seguinte nome: **senai.inlock.webApi**.

Sua API deverá ter as seguintes funcionalidades:

- O usuário do tipo **ADMINISTRADOR** poderá realizar o cadastro dos jogos;
- O usuário do tipo **CLIENTE** ou **ADMINISTRADOR** poderá visualizar a lista de todos os jogos e seus respectivos estúdios;
- Sua autenticação deverá ser feita utilizando JWT (não esquecer de criar um endpoint para gerar o token);
- Utilizar o Swagger para a documentação de sua API;

Desafio extra da API

Mostrar a lista de todos os estúdios e incluir a lista de jogos daquele determinado estúdio;

O que deverá ser entregue?

Deverá ser compartilhado o link do GitHub com a pasta do exercício criada dentro do repositório da sprint 2 – back-end, contendo a seguinte estrutura de pastas e respectivos arquivos:

BD

- inlock_01_DDL.sql;
- Inlock_02_DML.sql;
- Inlock_03_DQL.sql;
- Exportar o diagrama do banco de dados e incluir a imagem dentro deste diretório;

Back-end

Solução do Projeto (não esqueça que o arquivo .sln **não** armazena os demais arquivos do seu projeto, é preciso entregar toda a estrutura criada);

Postman

Exportar a coleção de requisições criada com estrutura de pastas:

- Estudios
- Jogos
- Login

Planejamento

Faça a entrega também do link do quadro do Trello com todo o planejamento das tarefas desenvolvidas.