

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
SÃO PAULO**

PEDRO HENRIQUE DA COSTA CHAVES

**LOJA VIRTUAL DE JOGOS, VIDEOGAMES E SEUS EQUI-
PAMENTOS
ADS**

Prof. Paulo Giovani Banco de Dados

**CAMPOS DO JORDÃO
ANO 2024**

RESUMO

O mercado de jogos é uma das áreas de maior crescimento na atualidade, por este motivo irei detalhar neste documento um projeto de um site de vendas de jogos, videogames e seus equipamentos que visa ofertar a seus clientes uma melhor experiência ao jogar através de recomendações feitas pelo sistema baseado na coleta de dados dos usuários e suas preferências, para isso será aplicado ao site um sistema de criação e catalogação de ofertas em base dos gostos do usuário, avaliações de usuários e críticos, históricos de compras e os equipamentos não possuídos que podem melhorar a experiência de jogar.

Palavras-Chave: Jogos Eletrônicos; Loja Virtual; Hardware.

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Requerimentos do sistema	7
TABELA 2 – Dicionário de dados	11

LISTA DE SIGLAS

IFSP Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO _____	4
1.1	Objetivos _____	4
1.2	Justificativa _____	4
1.3	Aspectos Metodológicos _____	4
2	METODOLOGIA _____	5
2.1	Ferramenta de Modelagem _____	5
2.2	Requisitos _____	6
2.3	Projeto de dados _____	8
2.4	Coleta de Regras de Negócios _____	8
3	RESULTADOS OBTIDOS _____	9
3.1	Modelo Conceitual _____	9
3.2	Dicionário de Dados _____	12
3.3	Modelo Físico _____	14
	3.3.1 Código de Criação _____	14
	3.3.2 Query de Teste _____	19
4	CONCLUSÃO _____	28
	REFERÊNCIAS _____	28

1. INTRODUÇÃO

Neste capítulo serão introduzidos todos os assuntos abordados por este documento. Pretende-se apresentar a motivação, os objetivos e a organização do texto.

1.1 Objetivo

Este trabalho tem por objetivo propor um projeto de loja virtual dedicada ao setor de jogos de videogame e computador.

1.2 Justificativa

A relevância do trabalho se dá a o crescimento do já grande mercado de jogos e das possibilidades criadas por tal mercado.

1.3 Aspectos Metodológicos

O presente estudo fez uso das pesquisas de natureza bibliográfica, para o queremete à parte escrita, e de campo, para o que se refere à parte prática.

2. METODOLOGIA

Nesta seção serão apresentadas detalhadamente a metodologia utilizada neste trabalho, porque esta foi a escolhida, como eles foram elaborados e demais artefatos referentes a este projeto.

2.1.Ferramenta de Modelagem

Como ferramenta de modelagem será usado o programa Draw.io.

Draw.io é uma pilha de tecnologias para a construção de aplicativos de diagramação e o software de diagramação de usuário final baseado em navegador mais usado no mundo.

Draw.io é uma marca registrada da JGraph Ltd e draw.io AG. JGraph Ltd é uma empresa registrada na Inglaterra, draw.io AG é uma empresa registrada na Suíça. Juntas, essas empresas desenvolvem e são proprietárias do software, administram os sites diagrams.net e draw.io e são proprietárias das marcas diagrams.net e draw.io.

Para a modelação será utilizada a notação pé de galinha.

2.2.Requisitos

ID	Nome	Descrição	Prioridade	Categoria
RF01	Cadastro usuário	O sistema deve manter cadastro de usuários (Nome, e-mail, senha, ID, contas de plataformas de jogos (Steam, Psn, Xbox Live, Nintendo, Google Play))	1	BDD
RF02	Cadastro Jogos	O sistema deve manter cadastro de jogos (Nome, preço, tipo, data de lançamento, desenvolvedor(empresa), indicação etária, plataforma(s))	1	BDD
RF03	Histórico de compras	O sistema deve analisar o histórico de jogos comprados em cada plataforma possuída pelo usuário	2	ADD
RF04	Análise de consumo de jogos	O sistema deve analisar as horas contadas de uso em jogos (mensalmente, semanalmente, diariamente / Gerais, por plataforma, por tipo de jogo)	2	ADD
RF05	Ordenação dos catálogos	O sistema deve exibir os catálogos de jogos e equipamentos de forma ordenada (lançamento, nº compras, preço, classificação) para o usuário	2	CLA
RF06	Classificação de jogos	O sistema deve coletar classificações de jogos dadas por usuários(de uma a cinco estrelas) em mais de uma categoria (história, música, dificuldade, gameplay)	3	CLA
RF07	Ocultação de jogos	O sistema deve ocultar jogos do catálogo em base de configurações definidas pelo usuário (classificação de idade, preço, plataforma, tópicos (drogas, nudez, violência), equipamentos necessários não possuídos)	2	EXB

RF08	Cadastro de Consoles e Equipamento	O sistema deve cadastrar sistemas (PS, Xbox, PC, Nintendo, Smartphone) e seus equipamentos [PC: Processador, Controles /Ps e Xbox: Áudio, sensores de movimento / Nintendo: ControlePRO, RingCon / Smartphone: Pro- cessamento, giroscópio / Equipa-mento de VR para todos) possuí-dos pelo usuário	2	BDD
RF09	Login	O sistema deve permitir entrada de usuários a suas contas através de login com senha	1	SEG
RF10	Exibição de Recomendações	O sistema deve fazer recomendações de jogos em base dos dados coletados	2	REC
RF11	Armazenar jogos desejados	O sistema deve permitir que o usuário salve jogos que quer comprar sob a tag "Quero"	2	CLA
RF12	Exibição de Descontos	O sistema deve exibir os jogos recomendáveis ou salvos sob a tag "Quero" que estão em desconto com maior prioridade	3	EXB
RF13	Comparação de requerimento de	O sistema deve reconhecer as capacidades do sistema usado pelo usuário e compará-lo com os requerimentos dos jogos	3	ADD
RF14	Cadastro de venda de equipamentos	O sistema deve cadastrar equipamentos de jogos para venda	3	BDD
RF15	Exibir eventos	O sistema deve reconhecer eventos de jogos e exibi-los ao usuário	3	EXB
RF16	Vídeos de demonstração	O sistema deve manter fotos e vídeos de demonstração dos jogos	2	EXB
RF17	Compra	O sistema deve efetuar o pagamento de compra do usuário através de débito ou crédito	1	VEN

RF18	Confirmação	O sistema deve realizar a confirmação do pedido através de e-mail	1	VEN
RF19	Preço	O sistema deve calcular o preço total dos produtos selecionados para compra e, caso haja, o preço pós desconto(s)	1	VEN
RF20	Procura	O sistema deve realizar a pesquisa de jogos ou equipamentos por nome de produto ou de desenvolvedor/fabricador	1	EXB
RF21	Críticos	O sistema deve exibir classificações dadas por críticos	3	CLA
RF22	Disponibilidade de produto	O sistema deve pesquisar a disponibilidade e o preço dos produtos em relação a localização do usuário	1	VEN

2.3 Projeto de dados

Para a conclusão deste projeto é necessário a criação de um banco de dados capaz de guardar informações sobre os usuários, suas contas e hardware que usam ao jogar e suas preferências em relação a diferentes categorias de jogos, além de um catálogo de jogos, videogames, computadores e seus respectivos acessórios.

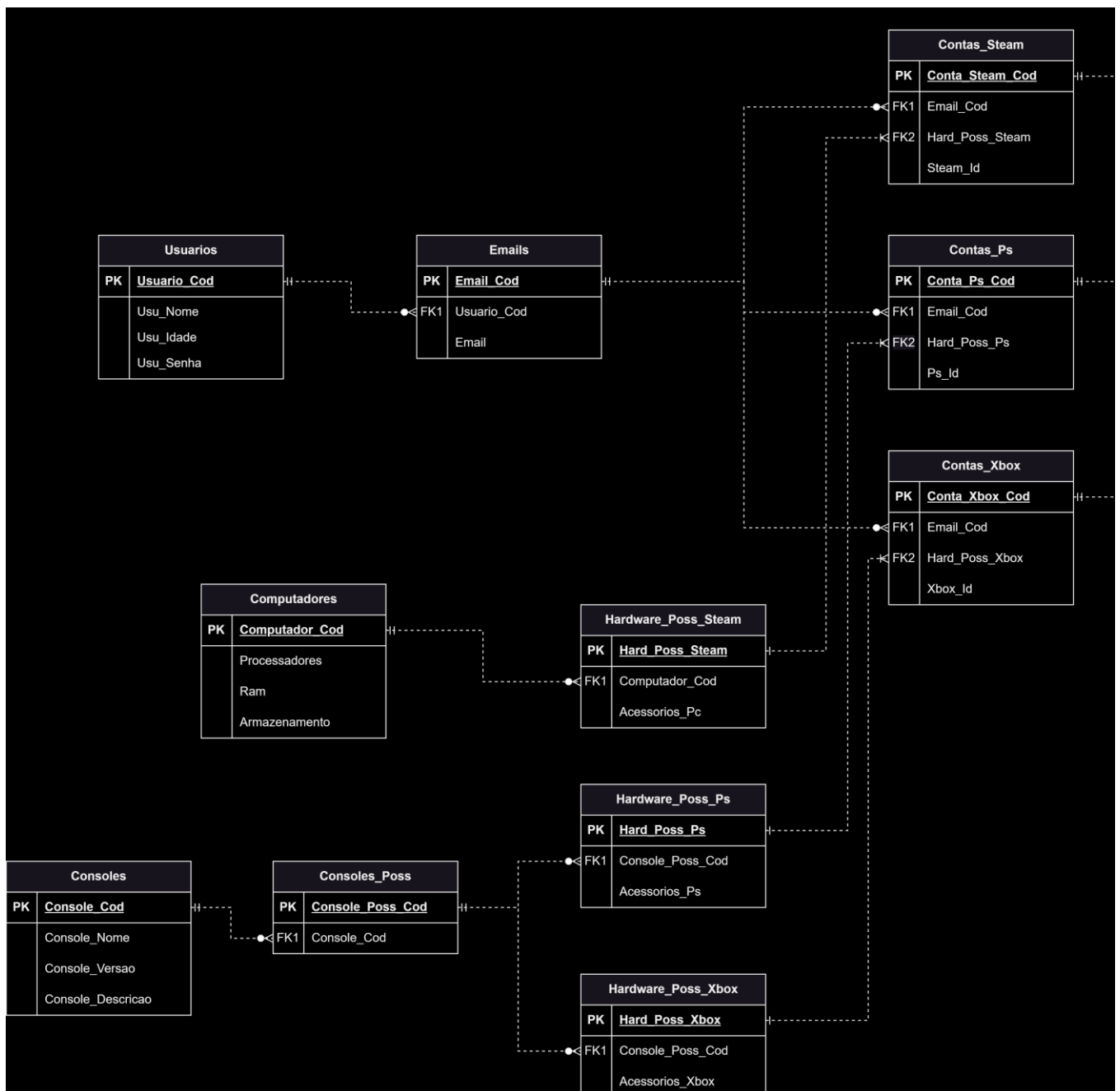
2.4 Coleta de Regras de Negócio

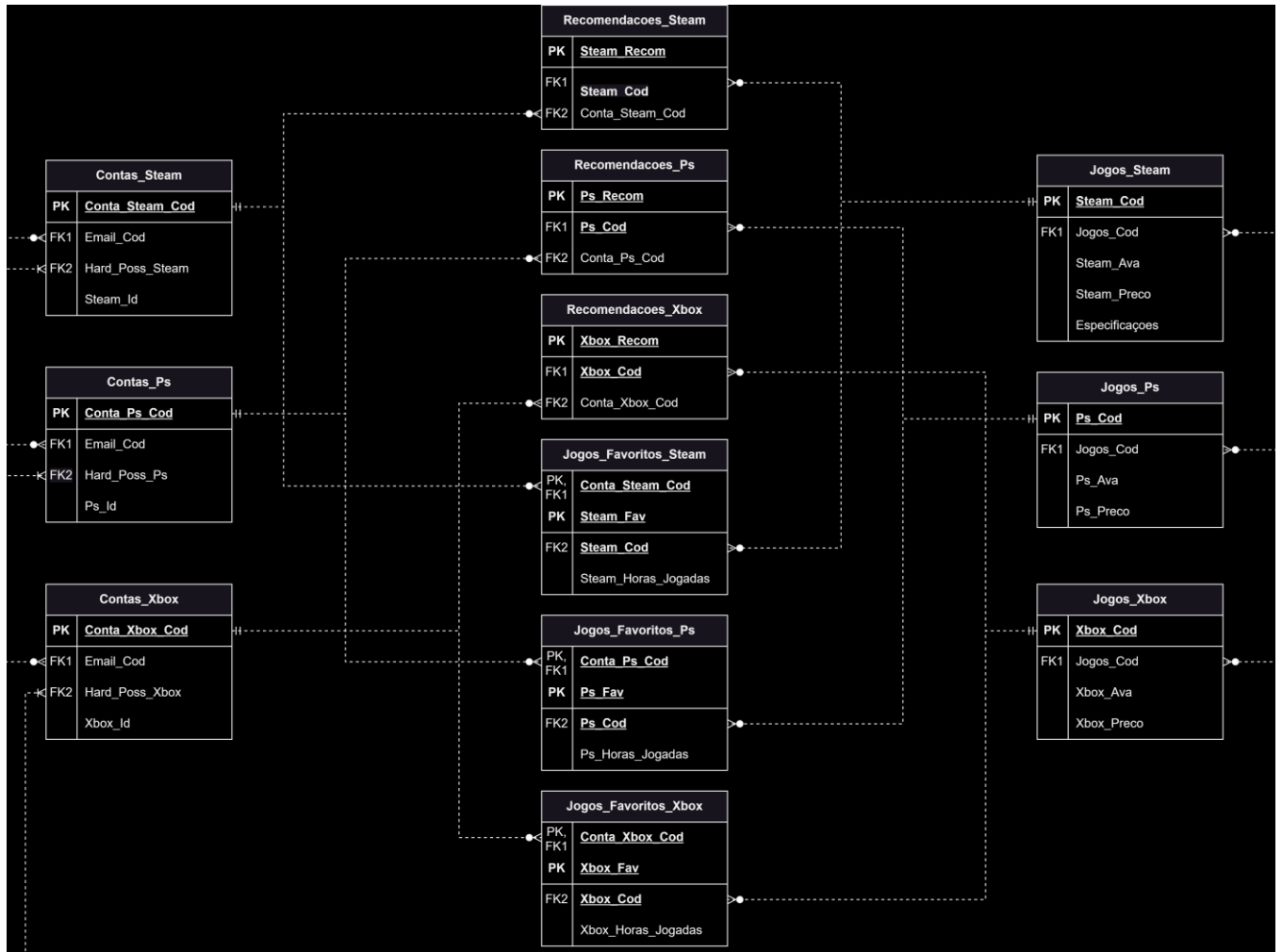
A coleta de regras de negócio foi feita através da pesquisa de documentos de especificações e códigos de sistemas.

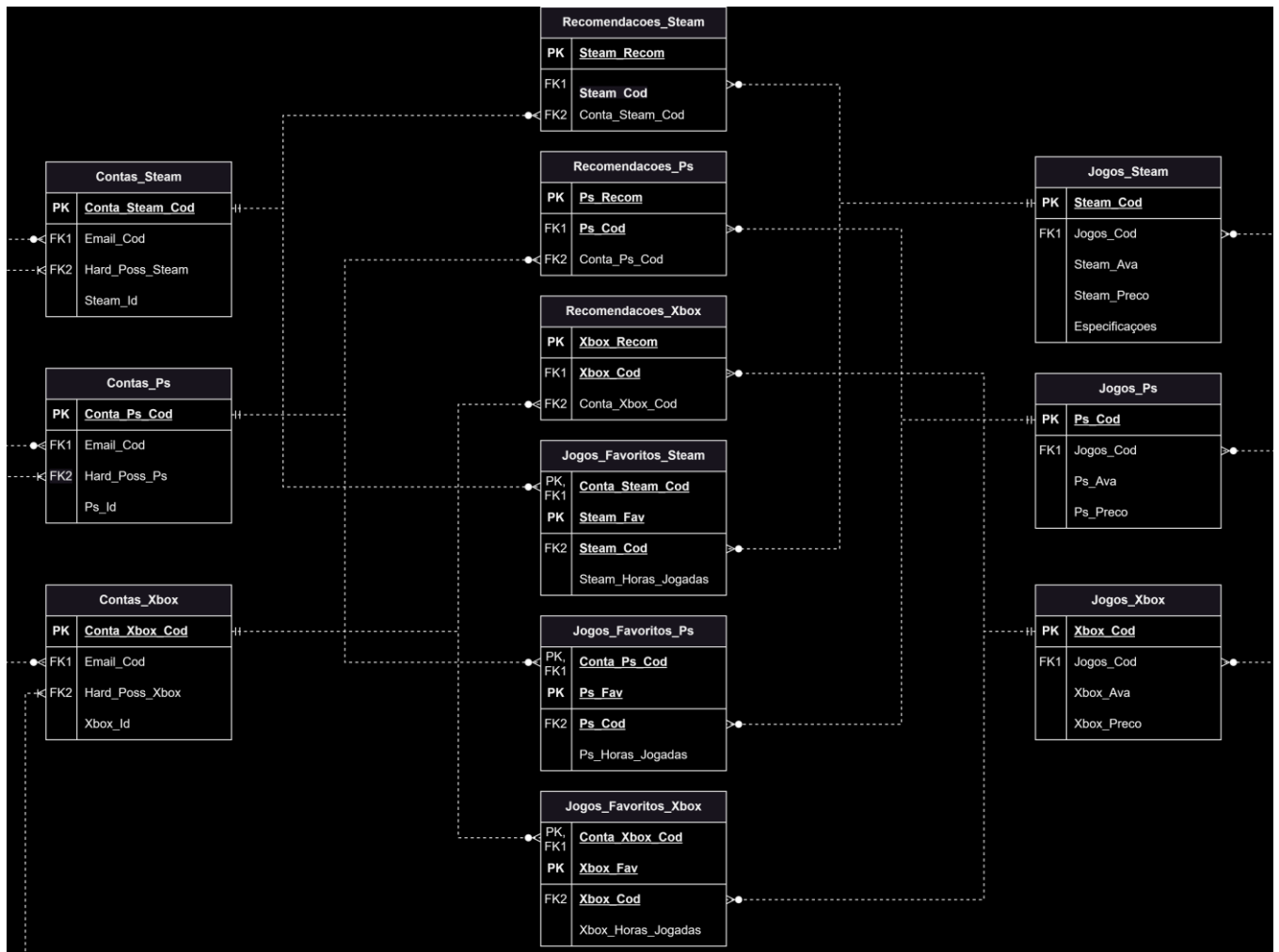
3. RESULTADOS OBTIDOS

Nesta seção será apresentada os resultados obtidos durante o desenvolvimento deste projeto.

3.1. Modelo Conceitual







3.2. Dicionário de dados

Nome	Descrição	Tipo de Dado
Usuario_Cod	Número de Identificação de usuário	Int
Usu_Nome	Nome do usuário	String
Usu_Idade	Idade do usuário	Int
Usu_Senha	Senha de login do usuário	String
Email_Cod	Número de Identificação de e-mail	Int
Email	Email do usuário	String
Conta_Steam_Cod	Número de Identificação da conta Steam	Int
Steam_Id	Nome usado na plataforma Steam	String
Conta_Ps_Cod	Número de Identificação da conta PlayStation	Int

Ps_Id	Nome usado na plataforma PlayStation	String
Conta_Xbox_Cod	Número de Identificação da conta Xbox	Int
Xbox_Id	Nome usado na plataforma Xbox	String
Steam_Recom	Número de Identificação de um jogo na plataforma Steam recomendado ao usuário	Int
Ps_Recom	Número de Identificação de um jogo na plataforma PlayStation recomendado ao usuário	Int
Xbox_Recom	Número de Identificação de um jogo na plataforma Xbox recomendado ao usuário	Int
Steam_Fav	Número de Identificação de um jogo favorito do usuário na plataforma Steam	Int
Steam_Horas_Jogadas	Número de horas jogadas em um jogo favorito do usuário na plataforma Steam	Int
Ps_Fav	Número de Identificação de jogo favorito do usuário na plataforma PlayStation	Int
Ps_Horas_Jogadas	Número de horas jogadas em um jogo favorito do usuário na plataforma PlayStation	Int
Xbox_Fav	Número de Identificação de jogo favorito do usuário na plataforma Xbox	Int
Xbox_Horas_Jogadas	Número de horas jogadas em um jogo favorito do usuário na plataforma Xbox	Int
Steam_Cod	Número de Identificação de um jogo na plataforma Steam	Int
Steam_Ava	Avaliação da versão Steam de um jogo	Int
Steam_Preco	Preço de um jogo na plataforma Steam	Float
Especificacoes	Especificações de armazenamento, processamento e RAM para um jogo na plataforma Steam	String
Ps_Cod	Número de Identificação de um jogo na plataforma PlayStation	Int
Ps_Ava	Avaliação da versão PlayStation de um jogo	Int
Ps_Preco	Preço de um jogo na plataforma PlayStation	Float
Xbox_Cod	Número de Identificação de um jogo na plataforma Xbox	Int
Xbox_Ava	Avaliação da versão Xbox de um	Int

	jogo	
Xbox_Precio	Preço de um jogo na plataforma Xbox	Float
Jogos_Cod	Número de Identificação de um jogo cadastrado no sistema	Int
Jogos_Nome	Nome de um Jogocadas- trado no sistema	String
Plataformas	Plataformas em que o jogo está disponível	String
Indicacao_etaria	Indicação etária de um jogo cadastrado no sis- tema	Int
Categoria_Cod	Número de Identificação de uma categoria de jogos	Int
Categoria_Descricao	Descrição de uma categoria de jogos	String
Hard_Poss_Steam	Código identificador da tabela, separa o hardware de computador possuído pelos clientes	Int
Hard_Poss_Ps	Código identificador da tabela, separa o hardware de PlayStation possuído pelos clientes	Int
Hard_Poss_Xbox	Código identificador da tabela, separa o hardware de Xbox possuído pelos clientes	Int
Acessorios_Pc	Descreve os acessórios para Pc do usuario	String
Acessorios_Ps	Descreve os acessórios para PlayStation do usuario	String
Acessorios_Xbox	Descreve os acessórios para Xbox do usuário	String
Computador_Cod	Código identificador do hardware do usuário	Int
Processadores	Especificações técnicas do processador do Pc do usuário	String
Ram	Especificações técnicas da RAM do Pc do usuário	String
Armazenamento	Especificações técnicas de Armazenamento do Pc do usuário	String
Console_Poss_Cod	Código identificador dos consoles do usuário	Int
Console_Cod	Código identificador dos consoles das companhias suportadas pelo sistema	Int
Console_Nome	Nome do modelo do console	String

Console_Versao	Versão do modelo de console	String
Console_Descricao	Descrição do console	String

3.3. Modelo Físico

3.3.1. Código de Criação

```
CREATE DATABASE Projeto;
GO
```

```
Use Projeto;
GO
```

```
CREATE TABLE USUARIOS (
    usuario_cod int primary key,
    usu_nome char(30) default null,
    usu_idade int not null,
    usu_senha char(20) not null
);
GO
```

```
CREATE TABLE EMAILS(
    email_cod int primary key,
    usuario_cod int,
    email char(40) not null,
    FOREIGN KEY(usuario_cod) REFERENCES USUARIOS(usuario_cod)
);
GO
```

```
CREATE TABLE COMPUTADORES (
    computador_cod int primary key,
    processadores char(60) not null,
    ram char(60) not null,
    armazenamento char(60)not null
);
GO
```

```
CREATE TABLE HARDWARE_POSS_STEAM (
    hard_poss_steam int primary key,
    computador_cod int,
    acessorios_pc char(60),
    FOREIGN KEY (computador_cod) REFERENCES COMPUTADORES(computador_cod)
```



```
);  
GO
```

```
CREATE TABLE CONSOLES (  
  console_cod int primary key,  
  cons_nome char(20) not null,  
  cons-versao char(40) not null,  
  cons_descricao char(60)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE CONSOLES_POSS (  
  console_poss_cod int primary key,  
  console_cod int,  
  FOREIGN KEY(console_cod) REFERENCES CONSOLES(console_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE HARDWARE_POSS_PS (  
  hard_poss_ps int primary key,  
  console_poss_cod int,  
  acessorios_ps char(60),  
  FOREIGN KEY (console_poss_cod) REFERENCES CONSOLES_POSS(console_poss_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE HARDWARE_POSS_XBOX (  
  hard_poss_xbox int primary key,  
  console_poss_cod int,  
  acessorios_xbox char(60),  
  FOREIGN KEY (console_poss_cod) REFERENCES CONSOLES_POSS(console_poss_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE CONTAS_STEAM (  
  conta_steam_cod int primary key,  
  email_cod int,  
  hard_poss_steam int,  
  steam_id char(40),  
  FOREIGN KEY(email_cod) REFERENCES EMAILS(email_cod),  
  FOREIGN KEY(hard_poss_steam) REFERENCES  
  HARDWARE_POSS_STEAM(hard_poss_steam)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE CONTAS_PS (  
  conta_ps_cod int primary key,  
  email_cod int,  
  hard_poss_ps int,  
  ps_id char(40),
```

```
FOREIGN KEY(email_cod) REFERENCES EMAILS(email_cod),  
FOREIGN KEY(hard_poss_ps) REFERENCES HARDWARE_POSS_PS(hard_poss_ps)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE CONTAS_XBOX (  
    conta_xbox_cod int primary key,  
    email_cod int,  
    hard_poss_xbox int,  
    xbox_id char(40),  
    FOREIGN KEY(email_cod) REFERENCES EMAILS(email_cod),  
    FOREIGN KEY(hard_poss_xbox) REFERENCES  
    HARDWARE_POSS_XBOX(hard_poss_xbox)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE CATEGORIAS(  
    categoria_cod int primary key,  
    categoria_descricao char(60)  
);  
GO  
CREATE TABLE JOGOS (  
    jogos_cod int primary key,  
    categoria_cod int,  
    jogo_nome char(40),  
    plataformas char(30),  
    indicacao_etaria char(20),  
    FOREIGN KEY (categoria_cod) REFERENCES CATEGORIAS(categoria_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE JOGOS_STEAM (  
    steam_cod int primary key,  
    jogos_cod int,  
    steam_ava char(20),  
    steam_preco float,  
    especificacoes char(60),  
    FOREIGN KEY (jogos_cod) REFERENCES JOGOS(jogos_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE JOGOS_PS (  
    ps_cod int primary key,  
    jogos_cod int,  
    ps_ava char(20),  
    ps_preco float,  
    FOREIGN KEY (jogos_cod) REFERENCES JOGOS(jogos_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE JOGOS_XBOX (  
xbox_cod int primary key,  
jogos_cod int,  
xbox_ava char(20),  
xbox_preco float,  
FOREIGN KEY (jogos_cod) REFERENCES JOGOS(jogos_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE RECOMENDACOES_STEAM (  
steam_recom int primary key,  
steam_cod int,  
conta_steam_cod int,  
FOREIGN KEY (steam_cod) REFERENCES JOGOS_STEAM(steam_cod),  
FOREIGN KEY (conta_steam_cod) REFERENCES CONTAS_STEAM(conta_steam_cod)  
);  
GO  
CREATE TABLE RECOMENDACOES_PS (  
ps_recom int primary key,  
ps_cod int,  
conta_ps_cod int,  
FOREIGN KEY (ps_cod) REFERENCES JOGOS_PS(ps_cod),  
FOREIGN KEY (conta_ps_cod) REFERENCES CONTAS_PS(conta_ps_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE RECOMENDACOES_XBOX (  
xbox_recom int primary key,  
xbox_cod int,  
conta_xbox_cod int,  
FOREIGN KEY (xbox_cod) REFERENCES JOGOS_XBOX(xbox_cod),  
FOREIGN KEY (conta_xbox_cod) REFERENCES CONTAS_XBOX(conta_xbox_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE JOGOS_FAVORITOS_STEAM (  
conta_steam_cod int,  
steam_fav int,  
steam_cod int,  
steam_horas_jogadas int,  
PRIMARY KEY(conta_steam_cod,steam_fav),  
FOREIGN KEY (steam_cod) REFERENCES JOGOS_STEAM(steam_cod),  
FOREIGN KEY (conta_steam_cod) REFERENCES CONTAS_STEAM(conta_steam_cod)  
);  
GO
```

```
CREATE TABLE JOGOS_FAVORITOS_PS (  
conta_ps_cod int,  
ps_fav int,  
ps_cod int,
```

```

ps_horas_jogadas int,
PRIMARY KEY(conta_ps_cod,ps_fav),
FOREIGN KEY (ps_cod) REFERENCES JOGOS_PS(ps_cod),
FOREIGN KEY (conta_ps_cod) REFERENCES CONTAS_PS(conta_ps_cod)
);
GO

CREATE TABLE JOGOS_FAVORITOS_XBOX (
conta_xbox_cod int,
xbox_fav int,
xbox_cod int,
xbox_horas_jogadas int,
PRIMARY KEY(conta_xbox_cod,xbox_fav),
FOREIGN KEY (xbox_cod) REFERENCES JOGOS_XBOX(xbox_cod),
FOREIGN KEY (conta_xbox_cod) REFERENCES CONTAS_XBOX(conta_xbox_cod)
);
GO

```

3.3.2. Query de teste

Query :

```
SELECT * FROM USUARIOS WHERE usu_idade > 25;
```

Resultado:

usuario_cod	usu_nome	usu_idade	usu_senha
2	Maria Oliveira	30	senha456

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM USUARIOS WHERE usu_nome LIKE 'M%';
```

Resultado:

usuario_cod	usu_nome	usu_idade	usu_senha
2	Maria Oliveira	30	senha456

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM EMAILS WHERE usuario_cod = 1;
GO
```

Resultado:

email_cod	usuario_cod	email
1	1	joao.silva@example.com

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM EMAILS WHERE email LIKE '%example.com';
GO
```

Resultado:

email_cod	usuario_cod	email
1	1	joao.silva@example.com
2	2	maria.oliveira@example.com

(2 rows affected)

Query :

```
SELECT * FROM COMPUTADORES WHERE ram LIKE '%16GB%';
GO
```

Resultado:

computador_cod	processadores	ram	armazenamento
1	Intel Core i7	16GB	512GB SSD

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM COMPUTADORES WHERE armazenamento LIKE '%SSD%';
GO
```

Resultado:

computador_cod	processadores	ram	armazenamento
1	Intel Core i7	16GB	512GB SSD

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM HARDWARE_POSS_STEAM WHERE computador_cod = 1;  
GO
```

Resultado:

hard_poss_steam	computador_cod	acessorios_pc
1	1	Mouse Gamer, Teclado Mecânico

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM HARDWARE_POSS_STEAM WHERE acessorios_pc LIKE '%Teclado  
Mecânico%';  
GO
```

Resultado:

hard_poss_steam	computador_cod	acessorios_pc
1	1	Mouse Gamer, Teclado Mecânico

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM CONSOLES WHERE cons_versao = 'Digital Edition';  
GO
```

Resultado:

console_cod	cons_nome	cons_versao	cons_descricao
1	PlayStation 5	Digital Edition	Console de última geração da Sony

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM CONSOLES WHERE cons_nome LIKE 'Xbox%';  
GO
```

Resultado:

console_cod	cons_nome	cons-versao	cons-descricao
2	Xbox Series X Microsoft	Standard	Console de última geração da

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM CONSOLES_POSS WHERE console_cod = 1;
GO
```

Resultado:

console_poss_cod	console_cod
1	1

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM CONSOLES_POSS WHERE console_poss_cod > 1;
GO
```

Resultado:

console_poss_cod	console_cod
2	2

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM HARDWARE_POSS_PS WHERE console_poss_cod = 1;
GO
```

Resultado:

hard_poss_ps	console_poss_cod	acessorios_ps
1	1	Controle DualSense, Câmera HD

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM HARDWARE_POSS_PS WHERE acessorios_ps LIKE '%Câmera HD%';
GO
```

Resultado:

```
hard_poss_ps console_poss_cod acessorios_ps
```

```
-----
1          1          Controle DualSense, Câmera HD
```

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM HARDWARE_POSS_XBOX WHERE console_poss_cod = 2;
GO
```

Resultado:

```
hard_poss_xbox console_poss_cod acessorios_xbox
```

```
-----
2          2          Controle Elite, Bateria Recarregável
```

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM HARDWARE_POSS_XBOX WHERE acessorios_xbox LIKE '%Adaptador
Wireless%';
GO
```

Resultado:

```
hard_poss_xbox console_poss_cod acessorios_xbox
```

```
-----
1          1          Headset Xbox, Adaptador Wireless
```

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM CONTAS_STEAM WHERE steam_id LIKE '%joao%';
GO
```

Resultado:

```
conta_steam_cod email_cod  hard_poss_steam steam_id
```

```
-----
```


1 1 1 steam_id_joao

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM CONTAS_PS WHERE ps_id LIKE '%maria%';
GO
```

Resultado:

conta_ps_cod	email_cod	hard_poss_ps	ps_id
2	2	2	ps_id_maria

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS WHERE categoria_cod = 1;
GO
```

Resultado:

jogos_cod	categoria_cod	jogo_nome	plataformas	indicacao_etaria
1	1	Jogo de Ação 1	PC, PS5, Xbox	18+

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS WHERE indicacao_etaria = '18+';
GO
```

Resultado:

jogos_cod	categoria_cod	jogo_nome	plataformas	indicacao_etaria
1	1	Jogo de Ação 1	PC, PS5, Xbox	18+

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_STEAM WHERE steam_ava = 'Muito Positivo';
```

GO

Resultado:

steam_cod	jogos_cod	steam_ava	steam_preco	especificacoes
1	1	Muito Positivo	59,99	Requisitos mínimos: 8GB RAM, 50GB espaço livre

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_STEAM WHERE steam_preco < 50;
```

Resultado:

steam_cod	jogos_cod	steam_ava	steam_preco	especificacoes
2	2	Positivo	49,99	Requisitos mínimos: 4GB RAM, 30GB espaço livre

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_PS WHERE ps_ava = 'Excelente';  
GO
```

Resultado:

ps_cod	jogos_cod	ps_ava	ps_preco
1	1	Excelente	69,99

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_PS WHERE ps_preco > 60;  
GO
```

Resultado:

ps_cod	jogos_cod	ps_ava	ps_preco
1	1	Excelente	69,99

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_XBOX WHERE xbox_ava = 'Ótimo';  
GO
```

Resultado:

xbox_cod	jogos_cod	xbox_ava	xbox_preco
1	1	Ótimo	64,99

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_XBOX WHERE xbox_preco BETWEEN 50 AND 60;  
GO
```

Resultado:

xbox_cod	jogos_cod	xbox_ava	xbox_preco
2	2	Bom	54,99

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM RECOMENDACOES_STEAM WHERE conta_steam_cod = 2;  
GO
```

Resultado:

steam_recom	steam_cod	conta_steam_cod
2	2	2

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM RECOMENDACOES_PS WHERE ps_cod = 1;  
GO
```

Resultado:

ps_recom	ps_cod	conta_ps_cod
1	1	1

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM RECOMENDACOES_PS WHERE conta_ps_cod = 2;  
GO
```

Resultado:

ps_recom	ps_cod	conta_ps_cod
2	2	2

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_FAVORITOS_STEAM WHERE steam_horas_jogadas > 100;
GO
```

Resultado:

conta_steam_cod	steam_fav	steam_cod	steam_horas_jogadas
1	1	1	120

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_FAVORITOS_PS WHERE ps_horas_jogadas > 80;
GO
```

Resultado:

conta_ps_cod	ps_fav	ps_cod	ps_horas_jogadas
1	1	1	95

(1 row affected)

Query :

```
SELECT * FROM JOGOS_FAVORITOS_XBOX WHERE xbox_horas_jogadas > 90;
GO
```

Resultado:

conta_xbox_cod	xbox_fav	xbox_cod	xbox_horas_jogadas
1	1	1	100

(1 row affected)

4. CONCLUSÃO

Concluindo o projeto apresentado neste documento criou múltiplas oportunidades de aprendizado, através do uso de programas de modelagem, pesquisas em áreas específicas além de permitir o uso do conhecimento de hobbies e gostos pessoais, contudo este projeto ainda se encontra incompleto e requiere mais trabalho e conhecimento que serão conquistados ao longo do curso.

Algumas sugestões para a melhoria do projeto seriam a continuação do modelo conceitual para abranger as informações necessárias para os requerimentos e uma pesquisa mais profunda em relação as regras de negócio.

REFERÊNCIAS

Draw.io. "About Draw.io". Disponível em: <https://www.drawio.com/about>. Acesso em: 16/11/2023.

