

**FACULDADE PROJEÇÃO**

**TECNOLOGIA E ANÁLISE EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

ALUNO

**TEMA**

Brasília, Junho de 2020



**FACULDADE PROJEÇÃO**

**TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**TEMA**

Projeto do Curso de Tecnologia em Análise e desenvolvimento de sistamas da Faculdade Projeção, como requisito complementar na disciplina de projeto integrado e obrigatório à obtenção de aprovação na disciplina.

Brasília, 26 de Junho de 2020.

Professor Rosa Maria Diekn de Queiroz, Mestre

**Orientador**

**Agradecimentos**

* **SUMÁRIO**

**RESUMO 5**

**CAPÍTULO I 6**

**VISÃO INICIAL 6**

**1. INTRODUÇÃO 6**

**2. Contextualização 6**

**3. Problemática 6**

**4. Solução Proposta 6**

**5. O que se esperar 7**

**6. Objetivo Geral 7**

6.1 Objetivos Específicos 7

**7. Estrutura do Projeto 7**

**CAPÍTULO II 8**

**MODELAGEM DE DADOS 8**

**1. Diagrama de Entidade Relacional 8**

**2. Modelo de Entidade Relacional 8**

**3.1 Dicionário de Dados 9**

3.1.1 Tabela [Nome da Tabela] 9

**CAPÍTULO III 10**

**CONCLUSÃO 11**

* **RESUMO**

ITrade é uma plataforma que possibilita usuários de todo o brasil negociarem seus artigos virtuais de maneira rápida, ágil e segura. A plataforma tem como objetivo, agilizar e garantir a segurança daqueles que querem negociar algum objeto virtual (normalmente em jogos) e garantir a segurança da trandação. Pois infelizmente, existem pessoas de má índole, que tentam se aproveitar de oportunidades, para cometer crimes. Desta forma, a Itrade visa diminuir os números de golpes e tornar o comércio entre jogadores, ou usuários bem mais acessível e viável.

**Palavras-Chave:** Artigos Virtuais, ITrade, segurança.

* **CAPÍTULO I**
* **VISÃO INICIAL**

O mercado de artigos virtuais de games é imenso, milhares de dólares são movimentados todos os dias. Porém, em certos momentos, não possuímos garantia em nossas trocas ou vendas. Eu mesmo já fui enganado e tive meus artigos roubados. Pensando nisso, resolvi criar um ambiente em que os jogadores, negociadores ou colecionadores de jogos e artigos de jogos pudessem interagir, vender, comprar e anunciar de maneira 100% segura, sem que nenhum de ambos os lados tenha que se expor, ou se arriscar. Tornando assim, o mercado dos jogos ainda melhor e mais atrativo.

* **1. INTRODUÇÃO**

O mercado de artigos virtuais é gigante. Porém, como em qualquer lugar no mundo, no universo dos jogos também existem pessoas mal intencionadas, interessadas em roubar aquilo que não é de sua propriedade. Pensando nisso e também na possibilidade de melhorar os preços de mercado e torná-los mais acessíveis para qualquer um, de maneira rápida e segura, tive a ideia deste projeto.

* **2. Contextualização**

Todo ano o mercado de jogos e artigos virtuais cresce exponencialmente em todo o mundo. Milhares de transações são feitas, itens são comprados, vendidos e alguns, infelizmente, roubados. Tendo em vista o avanço deste mercado, e a possibilidade de atuação direta no mesmo, esta plataforma online além de ser segura para os usuários pois atuará como mediadora das trocas entre os usuários, requisitará dados de cadastro, evitando assim, possíveis golpistas ou aproveitadores.

* **3. Problemática**

Devido ao tamanho da indústria dos jogos, pessoas que possuem artigos raros dentro dos jogos, costumam se aproveitar e cobrar preços exorbitantes, tentando se aproveitar dos não conhecedores ou leigos.

* **4. Solução Proposta**

Com o crescimento contínuo do mundo dos jogos, minha proposta é fornecer um local onde os consumidores e os vendedores de produtos digitais possam encontrar aquilo que procuram, sempre com o melhor preço, de maneira rápida e segura.

* **5. O que se esperar**

Ao final deste trabalho, espero ter um ambiente virtual que auxilie as pessoas, não somente a economizar, mas a se sentirem mais seguras em relação às suas compras ou trocas de artigos virtuais.

* **6. Objetivo Geral**

O objetivo geral deste projeto é viabilizar interações, compras, vendas e trocas, de maneira segura entre usuários dos mesmos jogos.

* **6.1 Objetivos Específicos**

Visando atender ao objetivo geral têm-se os seguintes objetivos específicos:

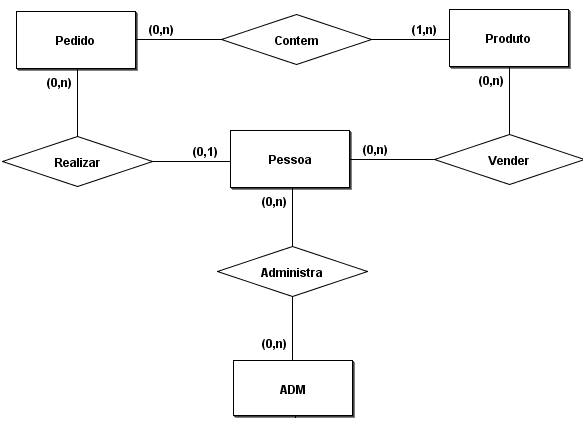
* Solucionar preços altos e falta de segurança em compra e vendas de artigos online;
* Disponibilizar um ambiente virtual de interação entre usuários de um mesmo jogo, onde a compra e a venda possam ser feitas de maneira rápida e segura de qualquer lugar do mundo;
* Criar um site onde anunciantes e vendedores se sintam seguros para vender seus artigos virtuais...
* **7. Estrutura do Projeto**

Este projeto foi dividido em quatro capítulos, onde se tentou apresentar de forma sucinta

* O Capítulo I trata sobre o mercado de jogos e artigos virtuais;
* O Capítulo II discorre sobre a segurança em trocas ou compras e vendas de artigos de jogos;
* O Capítulo III detalha o Documento de Visão;
* O Capítulo IV trata sobre a função de mediador da plataforma e sua aplicação;
* Ao final há a Conclusão, Referências Bibliográficas, Glossário Anexos e Apêndices.

* **CAPÍTULO II**
* **Aluno: Pedro Henrique Muniz de Matos**

**MODELAGEM DE DADOS**

* **1. Diagrama de Entidade Relacional**
* 
* **2. Diagrama de Entidade Relacional**

|  |
| --- |
|  |

* **3.1 Dicionário de Dados**
* idPedido: Número id do pedido;
* qtd\_pedido: Quantidade de itens no pedido;
* valor\_pedido: Valor total do pedido;
* data\_pedido: Data da realização do pedido;
* idProduto: Número id do produto;
* categoria: Categoria do produto;
* qtd\_produto: Quantidade do produto;
* valor\_unt: Valor unitário;
* nome\_produto: Nome do produto;
* modelo: modelo do produto;
* idPessoa: Número id do usuário;
* nome: Nome do usuário;
* data\_nasc: Data de nascimento;
* e-mail: E-mail do usuário;
* nacionalidade: Nacionalidade do usuário;
* sexo: Sexo do usuário;
* cpf: CPF do cadastrante;
* endereco: Endereço do usuário;
* telefone: Telefone do usuário;
* idADM: Número id do Administrador(ADM);
* login\_adm: Login do ADM;
* senha\_adm: Senha do ADM.
* **3.1.1 Tabela [pedido]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo/Tamanho** | **Obrigatório** | **Comentário** |
| idPedido | INT | s | número do pedido |
| qtd\_pedido | INT | s | quantidade de produtos do pedido |
| valor\_pedido | DECIMAL (7,2) | s | Valor total do pedido |
| data\_pedido | DATE | s | data do pedido |
| **RELACIONAMENTOS** | | | |
| **Tabela** | **Descrição** | | |
| Pedido | Tabela responsável por armazenar as informações do pedido realizado. | | |

**Tabela [pessoa]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo/Tamanho** | **Obrigatório** | **Comentário** |
| idPessoa | INT | s | número id do usuário |
| nome | VARCHAR(60) | s | nome |
| data\_nasc | DATE | s | data de nascimento do cadastrante |
| e-mail | VARCHAR(45) | s | email de contato do usuário |
| nacionalidade | VARCHAR(20) | n | nacionalidade do usuário |
| sexo | ENUM('M', 'F', '-') | n | sexo do usuário |
| cpf | INT(11) | s | CPF do cadastrante |
| endereco | VARCHAR(45) | n | endereço |
| telefone | INT(15) | s | telefone do usuário |
| **RELACIONAMENTOS** | | | |
| **Tabela** | **Descrição** | | |
| pessoa | Tabela responsável por informações de cadastro de todos os usuários, desde clientes a administradores. | | |

**Tabela [adm]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo/Tamanho** | **Obrigatório** | **Comentário** |
| idADM | INT | s | número id do administrador |
| login\_adm | VARCHAR(45) | s | login do administrador |
| senha\_adm | VARCHAR(45) | s | senha do administrador |
| **RELACIONAMENTOS** | | | |
| **Tabela** | **Descrição** | | |
| adm | Tabela responsável pelas informações de cadastro dos administradores. | | |

**Tabela [produto]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo/Tamanho** | **Obrigatório** | **Comentário** |
| idProduto | INT | s | Número id do produto |
| categoria | VARCHAR(30) | s | identificar a categoria do produto |
| qtd\_produto | INT | s | Quantidade do produto disponível pra venda |
| valor\_unt | DECIMAL(6,2) | s | Valor unitário de venda do produto |
| nome\_produto | VARCHAR(45) | s | Nome do produto |
| modelo | VARCHAR(45) | n | modelo do produto |
| **RELACIONAMENTOS** | | | |
| **Tabela** | **Descrição** | | |
| produto | Tabela que possui todas as informações dos produtos cadastrados para venda no site, como categoria, valor, modelo, dentre outras características. | | |

* **CAPÍTULO III**

|  |  |
| --- | --- |
| **Manter Processos** | |
| **Caso de Uso:** | Index, página inicial |
|  | |
| **Funcionalidades:** | |
| * RF001 – Dar acessibilidade à todas as demais funcionalidades da plataforma; * RF002 – Redirecionar para as demais páginas secundárias; * RF003 – Demonstrar anúncios por categoria e valor; * RF004 – Demonstrar as Recomendações de clientes; * RF005 – Demonstrar as Redes sociais. | |
| Esta tela tem como funcionalidade servir como entrada para acesso ao site e às demais funcionalidades da plataforma. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Manter Processos** | |
| **Caso de Uso:** | Cadastrar Usuário | |
|  | | |
| **Funcionalidades:** | | |
| RF001 – Cadastrar Usuários | | |
| Esta tela tem como funcionalidade servir como entrada de dados para cadastrar usuários que queiram usar a plataforma para vender, comprar ou trocar. | | |
| |  |  | | --- | --- | | **Manter Processos** | | | **Caso de Uso:** | Cadastrar Produto | | |  | | | | | **Funcionalidades:** | | | | | * RF001 – Cadastrar Produto. | | | | | Esta tela tem como funcionalidade fazer a entrada de dados relacionados à produtos que serão anunciados no site. | | | | | | |
| **Manter Processos** | |
| **Caso de Uso:** | Fazer login | |
|  | | |
| **Funcionalidades:** | | |
| * RF001 – Dar acessibilidade à area de usuário através de login e senha. | | |
| Esta tela tem como funcionalidade servir como entrada para acesso ao site e às demais funcionalidades da plataforma através de login e senha de usuário cadastrado. | | |

* **CONCLUSÃO**

Após a realização deste projeto, conclui-se que a realização desta plataforma, viabiliza uma melhora na maneira como as negociações de artigos online acontecem. Ela torna a interação entre compradores, vendedores e usuários mais eficaz, rápida e segura. Os usuários podem se sentir seguros de que receberão ou o valor, ou o produto pelo qual esperam.