**InLock**

# 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.

Para que o jogo tenha início, HROADS disponibilizou um conteúdo com algumas informações sobre como ele quer que o jogo seja construído.

## Classes

* Bárbaro (Lança Mortal, Escudo Supremo)
* Cruzado (Escudo Supremo)
* Caçadora de Demônios (Lança Mortal)
* Monge (Recuperar Vida, Escudo Supremo)
* Necromante (começa sem habilidades)
* Feiticeiro (Recuperar Vida)
* Arcanista (começa sem habilidades)

## Habilidades

* Lança Mortal (tipo de habilidade: ataque)
* Escudo Supremo (tipo de habilidade: defesa)
* Recuperar Vida (tipo de habilidade: cura)

## Tipos de Habilidades

* Ataque
* Defesa
* Cura
* Magia

## 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**](mailto: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 na lista 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.