

Sistema de Gerenciamento de Jogos de Cartas

Ryan Gonçalves S. Araújo, Gabriel Alves Pessoa, Bruno da Silva L. Melo
Universidade Federal do Ceará (UFC) – Quixadá, CE – Brasil

1. Descrição

Sistema que gerencia os jogos de uma empresa que trabalha com jogos de cartas, nele podem ser vistos os lucros de cada produto, o número de cartas produzidas, é possível adicionar novos jogos, decks e cartas.

2. Objetivo

Tem objetivo de acompanhar quanto de cada carta foi produzido, os tipos de cartas existentes, a popularidade de cada jogo relativo aos outros e as vendas de cada um dos produtos, estes sendo pacotes de cartas pertencentes a um certo deck que pertence a um certo jogo.

3. Entidades

Jogo: Entidade que representa um jogo, que pode ser jogado com determinados decks de cartas. Cada jogo possui um nome, regras, edição e pode ter adicionais.

Produto: Entidade que representa os itens vendidos por uma Loja, tem nome, identificador e quantidade de vendidos e produzidos.

Deck: Um conjunto de cartas, usadas para jogar um jogo. Cada Deck possui identificador, tamanho e mecânica. Deck é um subtipo de Produto.

Carta: São o que constituem um Deck. Cada carta possui um identificador, nome, quantidade produzida e atributos, que são divididos entre Custo, Ataque e Defesa.

Grupo: É um conjunto de cartas que têm características em comum. Cada grupo tem nome, identificador, tamanho, características e pode ter uma habilidade associada.

Habilidade: A habilidade é um movimento especial que cartas podem realizar. Cada habilidade tem nome, efeito e descrição, um identificador e o identificador do grupo em que ela está associada.

Loja: Loja será o ambiente em que irão vender os produtos. Cada Loja tem nome, identificador, tipo e um endereço composto de rua e número.