



Documento de Requisitos Rockstar Store

Ficha Técnica

| Equipe Responsável pela Elaboração | |
|------------------------------------|------------|
| Guilherme Fidélis Freire | Full Stack |
| Hugo Prado Lima | Full Stack |
| Lucas Torquato de Melo | Full Stack |

Público Alvo
Este manual destina-se aos desenvolvedores e aos funcionários da empresa Rockstar Games.

Sumário

| | |
|--|---|
| Visão geral deste documento | 1 |
| Glossário, Siglas e Acrogramas | 1 |
| Definições e Atributos de Requisitos | 1 |
| • Identificação dos Requisitos | 1 |
| • Prioridades dos Requisitos | 1 |
| Abrangência e sistemas relacionados | 1 |
| Relação de usuários do sistema | 1 |
| Diagrama de Caso de Uso – Visão do Cliente | 2 |
| Diagrama de Caso de Uso – Visão do Administrador | 2 |
| Login | 1 |
| Visualização | 2 |
| Gerenciamento | 3 |
| Compras e avaliação | 5 |
| Usabilidade | 1 |
| [NF001] Conclusão da compra | 1 |
| Confiabilidade | 1 |
| [NF002] Disponibilidade do sistema | 1 |
| Desempenho | 1 |
| [NF003] Velocidade da confirmação de compra | 1 |
| [NF004] Eficiência na pesquisa | 1 |
| PROTOTIPAÇÃO | 2 |

Introdução

Este documento especifica o sistema Rockstar Store, fornecendo aos desenvolvedores as informações necessárias para o projeto e implementação, assim como para a realização dos testes e homologação do sistema.

Visão geral deste documento

Esta introdução fornece as informações necessárias para fazer um bom uso deste documento, explicitando seus objetivos e as convenções que foram adotadas no texto, além de conter uma lista de referências para outros documentos relacionados. As demais seções apresentam a especificação do sistema Rockstar Store e estão organizadas como descrito abaixo.

- **Capítulo 1** – Descrição geral do sistema: apresenta uma visão geral do sistema, caracterizando qual é o seu escopo e descrevendo seus usuários.
- **Capítulo 2** – Requisitos funcionais (casos de uso): apresenta todos os requisitos funcionais do sistema, descrevendo os fluxos de eventos, prioridades, atores, entradas e saídas de cada caso de uso a ser implementado.
- **Capítulo 3** – Requisitos não funcionais: apresenta todos os requisitos não funcionais do sistema, divididos em requisitos de usabilidade, confiabilidade e desempenho.
- **Capítulo 4** – Descrição da interface com o usuário: apresenta um protótipo das interfaces realizado na plataforma Figma.
- **Capítulo 5** – Dicionário de Dados: apresenta a primeira versão do dicionário de dados especificado durante a elicitação de requisitos e prototipação de interface.

Glossário, Siglas e Acrogramas

Catálogo – É o agrupamento de informações dos jogos, dos jogos que estão em promoção e das avaliações.

Biblioteca – É uma aba do sistema que mostra a coleção de jogos comprados pelo usuário, apenas clientes possuem acesso a essa aba.

Definições e Atributos de Requisitos

• Identificação dos Requisitos

RF é utilizado para identificar Requisitos Funcionais e RNF é utilizado para identificar Requisitos Não Funcionais. Ambas siglas vem acompanhada de um número que é o identificador único do requisito. Por exemplo, o requisito [RF016] indica um requisito funcional de número 16.

• Prioridades dos Requisitos

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- **Essencial** é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. Requisitos essenciais são requisitos imprescindíveis, que têm que ser implementados impreterivelmente.

- **Importante** é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.
- **Desejável** é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis são requisitos que podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

Capítulo 1

Descrição geral do sistema

A empresa Rockstar Games desenvolvedora de jogos contratou nossa empresa CodeWare para criar uma loja online para seus jogos. A empresa precisa de um sistema que permita a venda de seus jogos distribuídos em um catálogo, faça cadastro de seus clientes/usuários, e armazene os jogos comprados por estes. Permitindo também o download dos jogos.

O sistema Rockstar Store visa criar uma loja online própria da Rockstar para que não seja necessário a hospedagem de jogos em outras plataformas.

Abrangência e sistemas relacionados

O sistema será independente interagindo apenas com o banco de dados, as principais funcionalidades serão a visualização do catálogo e as pesquisas de jogos para todos os usuários, mesmo aqueles sem login.

Além dessas funcionalidades gerais, o sistema disponibilizará a venda de produtos para clientes da Rockstar Store, sendo possível comprar os jogos, permitindo a visualização destes na biblioteca, após a compra será possível avaliar o jogo. Também será possível adicionar os jogos à lista de desejos, e verificar quais jogos estão na lista. Os jogos que forem comprados serão possíveis de serem baixados na biblioteca.

Para os administradores será disponibilizado funcionalidades de gerenciamento dos jogos e de promoções, e também obter o relatório das vendas em um determinado período. Porém os administradores não terão as abas da biblioteca e da lista de desejos.

Relação de usuários do sistema

Foram identificados três usuários do sistema Rockstar Store denominados de Usuário, Cliente e Administrador.

- **Usuário**

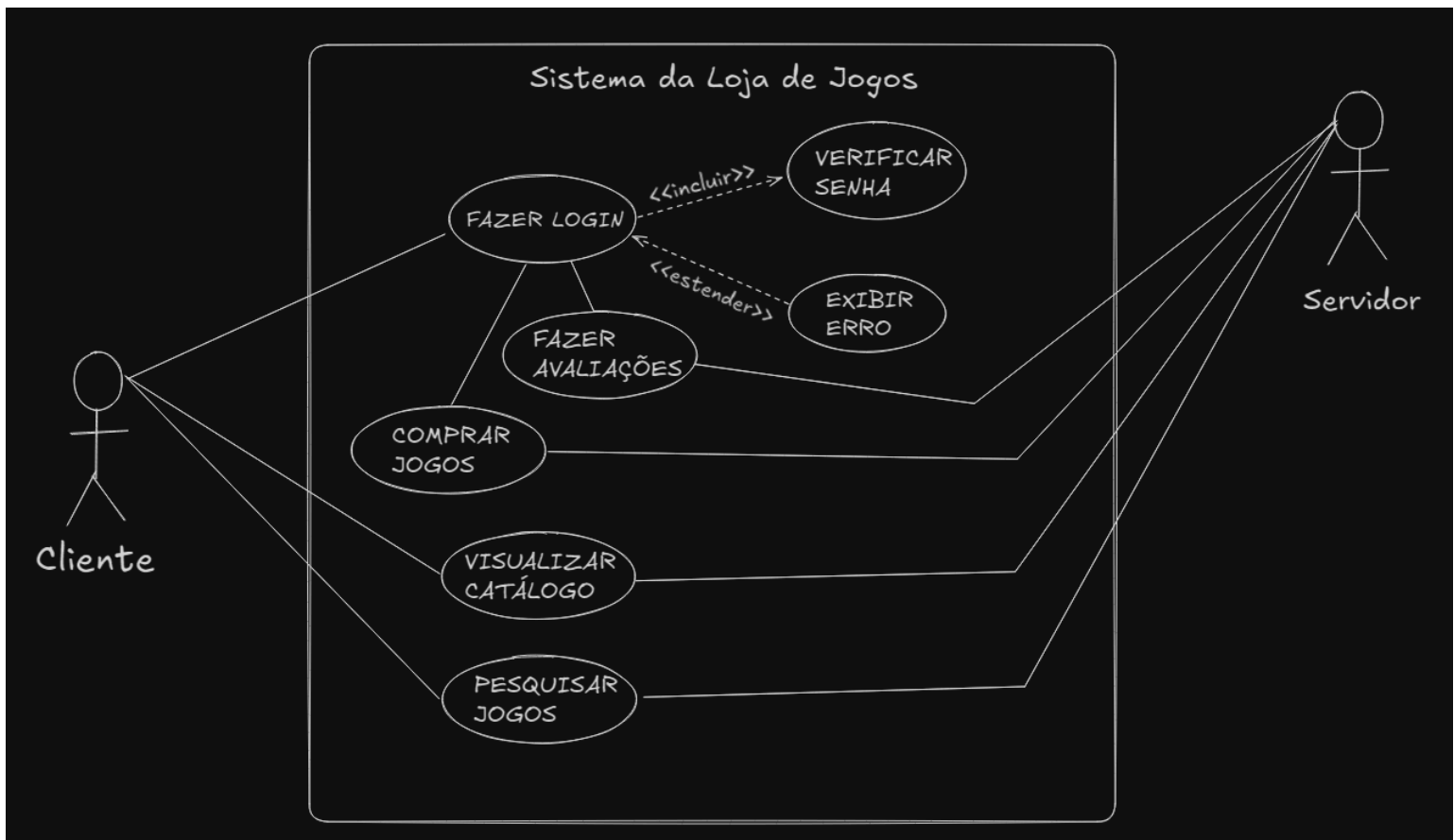
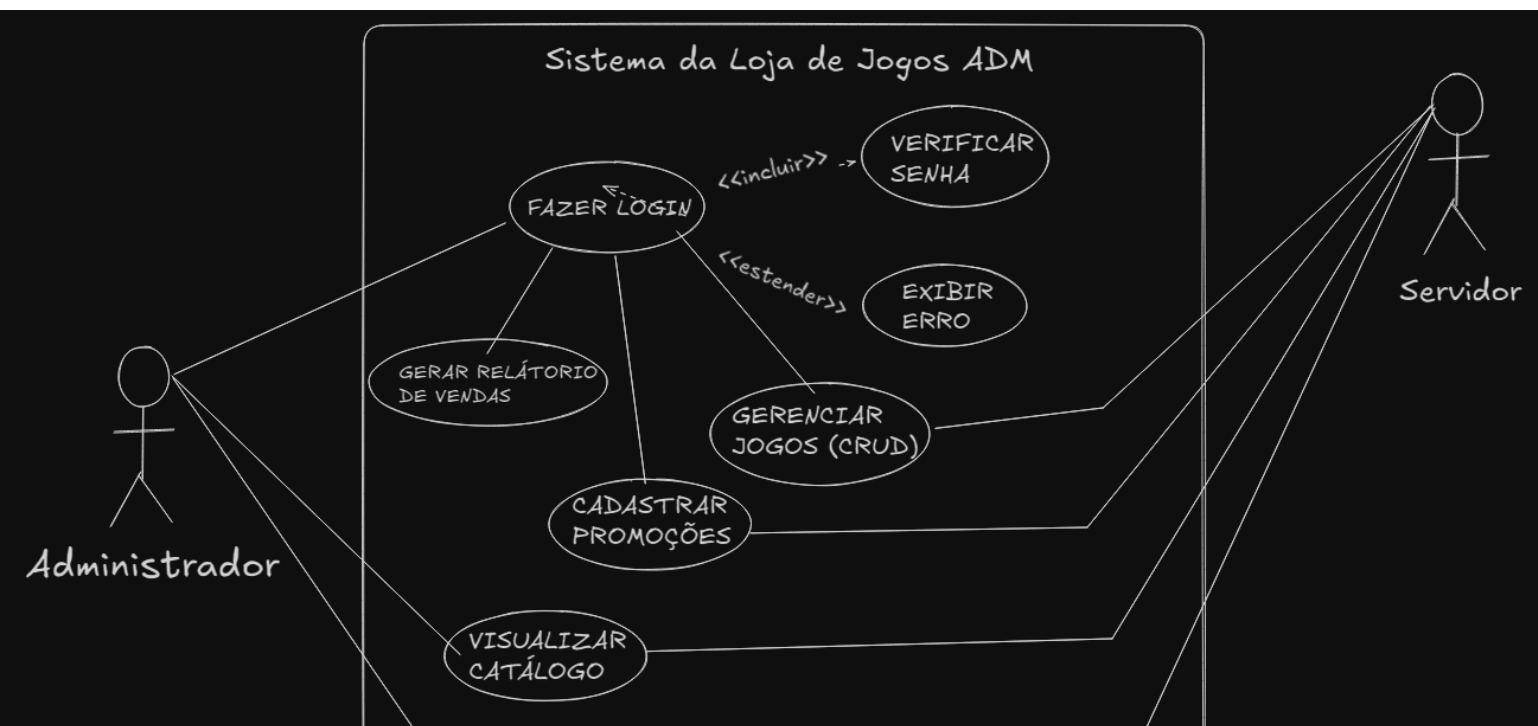
O usuário é qualquer pessoa que entra no sistema web, ele não precisa estar logado no sistema para visualizar o catálogo e pesquisar jogos

- **Cliente**

O cliente é um usuário que não está relacionado a empresa e acessa o sistema web e realiza login, isso permitirá que o usuário acesse outras funcionalidades da loja

- **Administrador**

Um funcionário da empresa Rockstar Games que ficará responsável para gerenciar o conteúdo da loja.

Diagrama de Caso de Uso – Visão do Cliente**Diagrama de Caso de Uso – Visão do Administrador**

Requisitos funcionais (casos de uso)

Capítulo

2

Login

| RF 001 Realizar Login para usuários | | | |
|---|---|---|---|
| Prioridade: | (X) Essencial () Importante () Desejável | | |
| Atores: | Usuários sem login | | |
| Resumo: | Um usuário que queira usufruir de mais funcionalidades do sistema, deve realizar o login | | |
| Pré-condição: | Estar na página web. | | |
| Pós-condição: | O sistema deverá iniciar a conexão do usuário | | |
| Interfaces: | I_Home, I_Login, I_CadatroUsuario, I_EsqueciSenha, I_ELogin, I_HomeAdministrador. | | |
| Fluxo principal: | <table><tr><td>Usuário: 1. Seleciona a opção de fazer login. 3. Coloque o email e a senha do cadastro.</td><td>Sistema: 2. Apresenta a tela de login, com os campos email e senha. 4. Valida os dados do usuário 5. Carregue a aba catálogo novamente.</td></tr></table> | Usuário: 1. Seleciona a opção de fazer login. 3. Coloque o email e a senha do cadastro. | Sistema: 2. Apresenta a tela de login, com os campos email e senha. 4. Valida os dados do usuário 5. Carregue a aba catálogo novamente. |
| Usuário: 1. Seleciona a opção de fazer login. 3. Coloque o email e a senha do cadastro. | Sistema: 2. Apresenta a tela de login, com os campos email e senha. 4. Valida os dados do usuário 5. Carregue a aba catálogo novamente. | | |
| Fluxo alternativo: | <table><tr><td>Usuário: 3. Caso o usuário não tenha um cadastro, e clique na opção cadastrar. 5. O usuário cadastra os seus dados e confirma. 3. Caso o usuário clique na opção esqueci minha senha. 5. Cria uma nova senha e confirma.</td><td>Sistema: 4. Apresenta a tela de cadastro, com os campos nome, cpf, email, telefone (opcional), criar senha, confirmar senha. 6. Valida os dados cadastrados e cria o usuário, retorna a tela de login. 4. Manda o email para o usuário com a opção de trocar a senha. 6. Valida a nova senha, e retorna a tela de login. 3. Caso o usuário digite algum dado inválido, mostre uma mensagem do erro e volta a tela de login.</td></tr></table> | Usuário: 3. Caso o usuário não tenha um cadastro, e clique na opção cadastrar. 5. O usuário cadastra os seus dados e confirma. 3. Caso o usuário clique na opção esqueci minha senha. 5. Cria uma nova senha e confirma. | Sistema: 4. Apresenta a tela de cadastro, com os campos nome, cpf, email, telefone (opcional), criar senha, confirmar senha. 6. Valida os dados cadastrados e cria o usuário, retorna a tela de login. 4. Manda o email para o usuário com a opção de trocar a senha. 6. Valida a nova senha, e retorna a tela de login. 3. Caso o usuário digite algum dado inválido, mostre uma mensagem do erro e volta a tela de login. |
| Usuário: 3. Caso o usuário não tenha um cadastro, e clique na opção cadastrar. 5. O usuário cadastra os seus dados e confirma. 3. Caso o usuário clique na opção esqueci minha senha. 5. Cria uma nova senha e confirma. | Sistema: 4. Apresenta a tela de cadastro, com os campos nome, cpf, email, telefone (opcional), criar senha, confirmar senha. 6. Valida os dados cadastrados e cria o usuário, retorna a tela de login. 4. Manda o email para o usuário com a opção de trocar a senha. 6. Valida a nova senha, e retorna a tela de login. 3. Caso o usuário digite algum dado inválido, mostre uma mensagem do erro e volta a tela de login. | | |
| Regras de Negócio: | 1 – Apenas um usuário pode ser cadastrado por cpf e/ou por email. 2 – Senhas devem ter tamanho mínimo de 8, devem possuir letras, números e caracteres especiais, sendo no mínimo 1 para cada. | | |

Visualização

Atores são os administradores, clientes e usuários sem login, ou seja qualquer usuário consegue executar essas funções básicas da loja.

| RF 002 | Exibir catálogo | |
|---------------------------|--|--|
| Prioridade: | (X) Essencial () Importante () Desejável | |
| Resumo: | Qualquer usuário que entrar na página web, a tela principal será o catálogo de jogos, pode apresentar promoções. | |
| Pré-condição: | O usuário deve acessar a página web. | |
| Pós-condição: | O sistema deverá mostrar o catálogo. | |
| Interfaces: | I_Home, I_HomeAdministrador. | |
| Fluxo principal: | Usuário: 1. Entra na página web | Sistema: 2. Apresenta o catálogo cadastrado no banco de dados. |
| Fluxo alternativo: | Usuário: | Sistema: 2. Caso não seja possível acessar o banco de dados, apresenta uma mensagem de erro, e pede para o usuário reiniciar a página. |
| Regras de Negócio: | Não há regras nesse caso de uso. | |

| RF 003 | Pesquisar por jogos | |
|-------------------------|---|--|
| Prioridade: | (X) Essencial () Importante () Desejável | |
| Resumo: | Qualquer usuário que entrar na página web, e queira procurar por um jogo. | |
| Pré-condição: | O usuário deve acessar a página web. | |
| Pós-condição: | O sistema deverá mostrar o resultado da pesquisa. | |
| Interfaces: | I_Home, I_ResultadoPesquisa. | |
| Fluxo principal: | Usuário: 1. Clique no ícone de pesquisa. | Sistema: 2. Abre a opção de digitar em uma caixa de texto. |

| | | |
|---------------------------|--|--|
| | 3. Digite o nome do jogo e confirme. | 4. Faça a busca no banco de dados e retorne os dados da busca. |
| Fluxo alternativo: | Usuário: | Sistema: 4. Caso a busca não tenha sucesso, retorne uma mensagem informando o usuário. |
| Regras de Negócio: | 1 – A busca não precisa ter o nome completo do jogo, e não deve avaliar caracteres maiúsculos ou minúsculos. | |

Gerenciamento

Atores são apenas os administradores.

Esses requisitos estão relacionados a gerência do conteúdo da loja.

| | | |
|---------------------------|--|--|
| RF 004 | Cadastrar jogos | |
| Prioridade: | (X) Essencial () Importante () Desejável | |
| Resumo: | A empresa Rockstar Games publica um jogo novo, e o administrador precisa cadastrá-lo. | |
| Pré-condição: | O usuário deve ser um administrador e estar logado no sistema, e estar na aba de gerenciamento. | |
| Pós-condição: | O sistema deverá cadastrar o novo jogo. | |
| Interfaces: | I_Gerenciamento, I_CadastrarJogos, IE_CadastroJogo, IS_CadastroJogo. | |
| Fluxo principal: | Usuário: 1. Clique na opção de cadastrar novo jogo. 3. Insira os dados do novo jogo e confirma. | Sistema: 2. Apresenta a tela de cadastros de jogos. 4. Valida os dados e insira-os no banco. 5. Apresenta a tela de sucesso da inserção. |
| Fluxo alternativo: | Usuário: | Sistema: 4. Se os dados não estiverem de acordo com as regras de negócio, apresenta a tela de falha na inserção. |
| Regras de Negócio: | 1 – Os títulos dos jogos devem ser únicos. 2 – Todos os campos da tela de cadastro devem ser preenchidos para fazer a inserção. | |

| RF 005 | Cadastrar promoções | |
|---------------------------|--|--|
| Prioridade: | (X) Essencial () Importante () Desejável | |
| Resumo: | A empresa Rockstar Games quer dar uma promoção no preço dos seus jogos para seus clientes, um administrador ficou responsável pela tarefa. | |
| Pré-condição: | O usuário deve ser um administrador e estar logado no sistema, e estar na aba de gerenciamento. | |
| Pós-condição: | O sistema deverá cadastrar a nova promoção. | |
| Interfaces: | I_Gerenciamento, I_CadastrarPromoções, IE_CadastroPromoção, IS_CadastroPromoção. | |
| Fluxo principal: | Usuário: 1. Clique na opção de cadastrar nova promoção. 3. Insira os dados da promoção. | Sistema: 2. Apresenta a tela de cadastros de promoções. 4. Valida os dados e insira-os no banco. 5. Apresenta a tela de sucesso da inserção. |
| Fluxo alternativo: | Usuário: | Sistema: 4. Se os dados não estiverem de acordo com as regras de negócio, apresenta a tela de falha na inserção. |
| Regras de Negócio: | 1 – A data de início da promoção deve ser do dia da inserção no banco de dados ou alguma data mais a frente. 2 – A data final da promoção deve ser uma data que vem depois da data inicial. | |

| RF 006 | Gerar relatório de vendas | |
|----------------------|---|--|
| Prioridade: | (X) Essencial () Importante () Desejável | |
| Resumo: | Um administrador deseja verificar e avaliar as vendas da empresa. | |
| Pré-condição: | O usuário deve ser um administrador e estar logado no sistema, e estar na aba de gerenciamento. | |
| Pós-condição: | O sistema deverá mostrar o relatório de vendas. | |
| Interfaces: | I_Gerenciamento, I_DefinirPeríodo, I_Relatório, IE_DeinirPeríodo, IE_Relatório. | |

| | | |
|---------------------------|---|---|
| Fluxo principal: | Usuário: <ol style="list-style-type: none"> 1. Clique na opção de gerar relatório de vendas. 3. Define o período das vendas. | Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta a tela para definir o período das vendas. 4. Apresenta os dados presentes na tabela de vendas dentro do período determinado. |
| Fluxo alternativo: | Usuário: | Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 4. Se a tabela estiver vazia, ou não foi realizada a venda em determinado período, apresenta uma mensagem de não ter vendas no período. 4. Se o período não for válido, mostra uma mensagem de erro e volta a tela para definir o período. |
| Regras de Negócio: | <ol style="list-style-type: none"> 1 – O usuário pode escolher o período das vendas, dando a responsabilidade do sistema fazer a busca de acordo com o período. 2 – O período não pode ser de dias futuros. | |

Compras e avaliação

Atores são apenas os clientes.

Esses requisitos são relacionados às funcionalidades da loja para os clientes.

| | | |
|-------------------------|--|---|
| RF 007 | Comprar jogos | |
| Prioridade: | (X) Essencial () Importante () Desejável | |
| Resumo: | Um cliente deseja comprar um jogo do catálogo. | |
| Pré-condição: | O usuário deve estar logado, e na tela do catálogo. | |
| Pós-condição: | O sistema deve armazenar o jogo comprado na biblioteca. | |
| Interfaces: | I_Home, I_AdicionarCarrinho, IS_AdicionarCarrinho, I_Carrinho, I_FormaPagamento, I_Compra, IE_Compra, IS_Compra. | |
| Fluxo principal: | Usuário: <ol style="list-style-type: none"> 1. Clique na opção de adicionar ao carrinho. 3. Clique na opção de ir para o carrinho. 5. Clique na opção de comprar o jogo desejado. 7. Escolher a opção de pagamento. | Sistema: <ol style="list-style-type: none"> 2. Apresenta a interface de sucesso ao adicionar ao carrinho, dando opção de ir para o carrinho. 4. Vá para a tela do carrinho. 6. Apresenta a tela para definir a opção de pagamento. 8. Apresentar a tela para colocar os dados do usuário do determinado método de pagamento. |

| | | |
|---------------------------|--|---|
| | <p>9. Inserir os dados e clicar em confirmar.</p> <p>11. Confirmar a compra.</p> | <p>10. Enviar uma mensagem de confirmação da compra para o usuário.</p> <p>12. Valida os dados do usuário em relação ao pagamento.</p> <p>13. Armazenar os dados da venda na tabela direcionada a esta tarefa.</p> <p>14. Adiciona o jogo na biblioteca do usuário.</p> |
| Fluxo alternativo: | <p>Usuário:</p> <p>7. Clica na opção de cancelar na confirmação do método de pagamento.</p> <p>11. Clica na opção de cancelar na confirmação da compra.</p> | <p>Sistema:</p> <p>8. Volta à tela principal.</p> <p>12. Volta à tela principal.</p> <p>12. Se os dados forem inválidos, envia uma mensagem de erro ao usuário.</p> <p>13. Retorna a tela de colocar os dados do usuário.</p> |
| Regras de Negócio: | 1 – Os dados definidos pelo usuário devem ser de uma conta no banco válida. | |

| | | |
|---------------------------|---|---|
| RF 008 | Avaliar jogos | |
| Prioridade: | () Essencial (X) Importante () Desejável | |
| Resumo: | Um cliente deseja avaliar a qualidade do jogo adquirido. | |
| Pré-condição: | O usuário deve ter comprado o jogo, e estar na tela da biblioteca. | |
| Pós-condição: | O sistema deverá armazenar a avaliação. | |
| Interfaces: | I_Biblioteca, I_CadastrarAvaliação, IE_CadastrarAvaliação, IS_CadastrarAvaliação. | |
| Fluxo principal: | <p>Usuário:</p> <p>1. Clique na opção de avaliar no jogo desejado.</p> <p>3. Avalie o jogo e insira comentários de desejo.</p> | <p>Sistema:</p> <p>2. Apresenta a tela para cadastrar a avaliação.</p> <p>4. Valida os dados da avaliação e armazena no banco de dados.</p> <p>5. Apresenta a mensagem de sucesso ao usuário e retorna a biblioteca.</p> |
| Fluxo alternativo: | Usuário: | Sistema: |

| | | |
|---------------------------|---|--|
| | | 4. Se os dados não estiver de acordo com a regra de negócio, apresenta uma mensagem de erro e retorna a tela de cadastro da avaliação. |
| Regras de Negócio: | 1 – O campo de nota deve ser preenchido. 2 – Os comentários são opcionais. | |

| | |
|---------------|--|
| RF 009 | Adicionar jogos à lista de desejo |
|---------------|--|

| | |
|---------------|-----------------------------|
| RF 010 | Acessar a biblioteca |
|---------------|-----------------------------|

| | |
|---------------|-----------------------------------|
| RF 011 | Acessar a lista de desejos |
|---------------|-----------------------------------|

| | |
|---------------|--------------------------------|
| RF 012 | Fazer download de jogos |
|---------------|--------------------------------|

Capítulo 3

Requisitos não funcionais

Usabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à facilidade de uso da interface com o usuário, material de treinamento e documentação do sistema.

[NF001] Conclusão da compra

Um cliente deve concluir uma compra em até 10 minutos, sendo desnecessário que ele faça um tutorial para realizar a tarefa.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Confiabilidade

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à frequência, severidade de falhas do sistema e habilidade de recuperação das mesmas, bem como à correteza do sistema.

[NF002] Disponibilidade do sistema

As funcionalidades do sistema devem estar disponíveis para os usuários em 99.9% do tempo.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Desempenho

Esta seção descreve os requisitos não funcionais associados à eficiência, uso de recursos e tempo de resposta do sistema.

[NF003] Velocidade da confirmação de compra

Após um cliente confirmar uma compra, e o sistema validar os dados dela e armazenar os dados da compra no banco, o jogo deve aparecer na biblioteca do usuário em até um minuto.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[NF004] Eficiência na pesquisa

Após o usuário fazer uma pesquisa, o sistema deve fazer todos os tratamentos e retornar o resultado em até 10 segundos.

Prioridade: ☐ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Capítulo **4** Descrição da interface com o usuário

Neste documento, adota-se “I_” para indicar uma interface, “IE_” para indicar uma interface com mensagem de erro e “IS_” para identificar uma interface com mensagem de sucesso. Assim, a interface de login do sistema é nomeada como “I_Login”. A interface de erro do login para um username inválido e uma senha inválida é nomeada respectivamente como “IE_LoginUsername” e “IE_LoginSenhaInválida”.

PROTOTIPAÇÃO

<https://www.figma.com/design/dTV7zVMumfAktSrvVQa3l4/Sem-t%C3%ADulo?node-id=0-1&t=sy2e5Ow0qP9g1Z8c-1>

Capítulo 5 Dicionário de Dados

| | | | | |
|---------------|--|--------------|---------|-----------------------|
| Tabela | usuario | | | |
| Descrição | Armazena dados dos usuários da loja | | | |
| Observações | O cpf deve ter obrigatoriamente 11 dígitos | | | |
| Campos | | | | |
| Nome | Descrição | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições de domínio |
| usuario_id | identificador único do usuário | UUID | | PK / id |
| nome | nome do usuário | Varchar | 255 | Not Null |
| cpf | cpf do usuário | Char | 11 | Unique / Not Null |
| email | email do usuário | Varchar | 255 | Unique / Not Null |
| telefone | telefone do usuário | Varchar | 20 | Unique |
| senha | senha do usuário | Varchar | 255 | Not Null |
| data_cadastro | data de cadastro do usuário | Date | | Not Null |

| | | | | |
|----------------|---|--------------|---------|-----------------------|
| Tabela | jogo | | | |
| Descrição | Catálogo de de jogos da Rockstar | | | |
| Observações | O preço é armazenado em centavos | | | |
| Campos | | | | |
| Nome | Descrição | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições de domínio |
| jogo_id | identificador único do jogo | UUID | | PK / id |
| titulo | nome do jogo | Varchar | 255 | Unique / Not Null |
| descricao | descrição do jogo | Varchar | 255 | |
| preco | preço do jogo em centavos | Int | | Not Null |
| data | data de lançamento do jogo | Date | | Not Null |
| estudio | estudio que desenvolveu o jogo | Varchar | 255 | Not Null |
| capa_diretorio | diretório onde a capa principal fica armazenada | Varchar | 255 | Unique / Not Null |

| | | | | |
|-------------|---|--------------|---------|-----------------------|
| Tabela | imagens | | | |
| Descrição | Múltiplas imagens (sceenshots, artes) por jogo | | | |
| Observações | Esta tabela tem uma chave estrangeira que referencia um jogo | | | |
| Campos | | | | |
| Nome | Descrição | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições de domínio |
| imagem_id | identificador único da imagem | UUID | | PK / id |
| jogo_id | chave estrangeira referenciando um identificador da tabela jogo | UUID | | Not Null / FK |
| diretorio | diretório em que a imagem está armazenada | Varchar | 255 | Unique / Not Null |
| legenda | legenda da imagem | Varchar | 255 | Nullable |

| | | | | |
|-------------|---|--------------|---------|-----------------------|
| Tabela | videos | | | |
| Descrição | Múltiplos vídeos (trailers, gameplay) por jogo | | | |
| Observações | Esta tabela tem uma chave estrangeira que referencia um jogo | | | |
| Campos | | | | |
| Nome | Descrição | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições de domínio |
| video_id | identificador único do vídeo | UUID | | PK / id |
| jogo_id | chave estrangeira referenciando um identificador da tabela jogo | UUID | | Not Null / FK |
| diretorio | diretório em que a vídeo está armazenado | Varchar | 255 | Unique / Not Null |
| titulo | título do vídeo | Varchar | 255 | |

| | | | | |
|-------------|--|--------------|---------|-----------------------|
| Tabela | venda | | | |
| Descrição | Registra cada transação de compra | | | |
| Observações | Esta tabela tem uma chave estrangeira referenciando um jogo e um usuário | | | |
| Campos | | | | |
| Nome | Descrição | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições de domínio |
| venda_id | identificador único da venda | UUID | | PK / id |
| jogo_id | chave estrangeira referenciando um identificador da tabela jogo | UUID | | Not Null / FK |
| usuario_id | chave estrangeira referenciando um identificador da tabela usuario | UUID | | Not Null / FK |
| data | data da venda | Date | | Not Null |
| valor | valor pago na venda em centavos | Int | | Not Null |

| Tabela | avaliacao | | | |
|--------------|--|--------------|---------|-----------------------|
| Descrição | Registra avaliações e comentários dos usuários | | | |
| Observações | Esta tabela tem uma chave estrangeira referenciando um jogo e um usuário | | | |
| Campos | | | | |
| Nome | Descrição | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições de domínio |
| avaliacao_id | identificador único da avaliação | UUID | | PK / id |
| jogo_id | chave estrangeira referenciando um identificador da tabela jogo | UUID | | Not Null / FK |
| usuario_id | chave estrangeira referenciando um identificador da tabela usuário | UUID | | Not Null / FK |
| nota | nota da avaliação | Int | | Not Null |
| comentario | comentário da avaliação | Varchar | 255 | |

| | | | | |
|-------------|---|--------------|---------|-----------------------------|
| Tabela | lista_de_desejo | | | |
| Descrição | Armazena jogos que o usuário tem interesse em comprar. | | | |
| Observações | Esta tabela tem uma chave estrangeira referenciando um jogo e um usuário. | | | |
| Campos | | | | |
| Nome | Descrição | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições de domínio |
| jogo_id | chave estrangeira referenciando um identificador da tabela jogo | UUID | | PK composto / Not Null / FK |
| usuario_id | chave estrangeira referenciando um identificador da tabela usuario | UUID | | PK composto / Not Null / FK |

| | | | | |
|---------------------|--|--------------|---------|-----------------------|
| Tabela | promocao | | | |
| Descrição | Registra promoções dos jogos | | | |
| Observações | Esta tabela é dependente da tabela jogo. | | | |
| Campos | | | | |
| Nome | Descrição | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições de domínio |
| jogo_id | identificador único do jogo com promoção | UUID | | PK / id |
| percentual_desconto | percentual de desconto | NUMERIC | (5, 4) | Not Null |
| data_inicio | data de inicio da promoção | Date | | Not Null |
| data_termino | data de término da promoção | Date | | Not Null |