Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Instituto Metrópole Digital - IMD

Bacharelado em Tecnologia da Informação - BTI

Banco de Dados - IMD0401

Prof.: João Carlos Xavier Júnior

Descrição do projeto de banco de dados referente à terceira unidade

Alexis Jordão Gonçalves Pereira

Hiago Mayk Gomes de Araujo Rocha

Lucas Simonetti Marinho Cardoso

**- Resumo**

Sabendo da complexidade que é o funcionamento de uma casa de jogos, como, por exemplo, Game Station, Playtoy e outras desse tipo, o nosso grupo decidiu implementar um sistema de banco de dados para essa finalidade, a seguir disponibilizamos uma descrição minuciosa de como pretendemos implementar tal projeto, contendo a descrição do funcionamento do banco de dados com as entidades, relacionamentos, atributos, cardinalidade, regras de funcionamento e o diagrama entidade-relacionamento (DER), onde pretendemos fazer com que o leitor possa entender de forma ainda mais clara como iremos implementar esse projeto.

**- Introdução**

- O sistema para casas de jogos contém tipos de funcionários diferentes, os de segurança, os operadores de brinquedos, o pessoal do suporte técnico, os balconistas e os ASGs (auxiliares de serviços gerais). Cada um desses funcionários contém um nome, CPF, telefone, carteira de trabalho e pode conter também algum atributo especifico da sua função/profissão;

-  Os sistema não distingue tipos diferentes de clientes tratando clientes de uma mesma forma. Cada cliente possui um nome, CPF, e sua data de cadastro no sistema;

- Existe uma entidade cartão que pertence a um cliente, onde cada cliente possui apenas um cartão e cada cartão só pode ser atribuído a um cliente. Num caso real, digamos que uma certa pessoa chamada Lucas, tem um cadastro no sistema e consequentemente um cartão, se um filho/amigo de Lucas que não possui o cadastro/cartão quiser usar algum brinquedo com o cartão de Lucas, para o sistema quem está usando o cartão é o próprio Lucas e não outra pessoa.

- A entidade brinquedo contém a sua descrição, a data de chegada na casa de jogos, a data da ultima vez que ele foi usado, a quantidade de frequência de uso, e uma “flag“ com valor booleano para saber se ele emite ou não tickets. Cada brinquedo tem um técnico responsável por sua manutenção e concerto, porém um técnico pode ser responsável pela manutenção e concerto de vários brinquedos. Da mesma forma se dá para o funcionário que é operador de brinquedo, cada brinquedo tem apenas um operador responsável por ele, porém um operador de brinquedo pode ser responsável por vários brinquedos.

- Um brinquedo pode emitir vários tickets, e estes por sua vez serão usados para obter um prêmio