**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília – IFB**

**Campus Taguatinga – Bacharelado em Ciência da Computação**

**Paradigmas de Programação - Prof**

**º Roberto Duarte Fontes**

**16105760027 – Caio César Félix Caldeira**

**16105760016 – Davi Ferreira Cordeiro**

**161057600022 – Leonardo Santos da Silva**

**FDV – IFGames**

1. **Descrição do Projeto:**

Desenvolvido para ser acessado via WEB e mobile, IFGames consiste em um sistema de automação para controle de estoque e vendas de jogos eletrônicos.

Os jogos cadastrados no banco de dados do sistema são exibidos para os clientes, que podem solicitar a venda ao vendedor.

O vendedor, por sua vez, tem acesso aos jogos cadastrados e também aos clientes cadastrados na loja. Caso necessário, o vendedor pode cadastrar um cliente no banco. Quando o vendedor efetua a venda, o sistema verifica os dados do usuário e, se for um usuário válido, efetua a atualização no estoque das quantias compradas. Para emissão de nota fiscal e pagamentos, consulte seu revendedor sobre a disponibilidade do IFPay em sua região.

O administrador é o responsável por cadastrar vendedores, assim como demitir, se for o caso. Pode também acessar o histórico de vendas de determinado período. Fora isso, pode exercer todas as funções de um vendedor.

O suporte é o responsável por manter o sistema funcional. Dentre suas atribuições encontra-se o cadastro de administradores, assim como a remoção. Este ator não pode realizar consultas de histórico.

1. **Detalhamento das Funcionalidades Principais:**

As funcionalidades do sistema seguem o padrão de projeto CRUD (Create, Read, Update and Delete). Dessa forma, permite-se:

* Create: Cadastrar jogos, clientes, vendedores e administradores;
* Read: Consultar o banco de dados;
* Update: O administrador pode alterar atributos dos demais atores e dos jogos e o próprio sistema realiza alteração ao realizar uma venda;
* Delete: O administrador, o suporte e o sistema em si podem realizar exclusões do banco.