

Sistema de Gestão de Salões de Jogos Arcade

Base de Dados

Turma P11 - GRUPO 7:

- Carlos Verenzuela – 114597
- João Figueiredo - 112930



universidade de aveiro
theoria poiesis praxis

Entidade	Atributos
Máquina	ID_máquina (PK), Tipo, Modelo, Fabricante, Status, Data_Instalação
Jogador	ID_Jogador(PK), Nome, Email, Telefone, Pontuação_Total, Histórico_Jogos, ID_Programa_Fidelidade (FK)
Funcionário	ID_funcionário (PK), Nome, Cargo, Turno, Salário
Gerente	ID_Gerente(PK), Nome, Contacto, ID_Evento(FK)
Card_fichas	ID_card_fichas (PK), ID_jogador (FK), Custo, Fichas_Atuais, Fichas_Usadas, Fichas_Compradas, Data_Ultimo_Carregamento
Sessao_Jogo	ID_sessao (PK), ID_jogador (FK), ID_máquina (FK), Tempo_Jogado, Pontuação_Final, Status_Sessao
Manutenção	ID_manutencao (PK), ID_máquina (FK), Tipo, Data_Início, Data_Fim, Descrição, Status, ID_funcionário (FK)
Evento	ID_evento (PK), Nome, Descrição, Data_Início, Data_Fim, Capacidade, Status, ID_funcionário (FK)
Programa_Fidelidade	ID_programa_fidelidade (PK), Nome, Descrição, Tipo, Requisitos, Data_Início, Data_Fim
Promoção	ID_promocao (PK), Nome, Descrição, Tipo, Data_Início, Data_Fim, ID_evento (FK)

Características Principais de Cada Entidade

1. Máquina:

- Tem informações como o tipo (Arcade, Pinball, Simulador), modelo, fabricante e status (se está em funcionamento ou em manutenção).
- Permite acompanhar a data de instalação para gerenciamento de vida útil e manutenção.

2. Jogador:

- Regista os dados dos jogadores, como nome, email e telefone.
- Armazena a pontuação total do jogador e o histórico de jogos.
- Está associado a um programa de fidelidade que pode proporcionar vantagens ou recompensas baseadas em seu comportamento (por exemplo, pontos por jogada ou descontos).

3. Funcionário:

- Armazena os dados dos funcionários que trabalham no salão, como nome, cargo (operador, técnico, etc.), turno e salário.

- Fornece informações para a alocação de tarefas e gestão da força de trabalho.
- Atende as pessoas para carregar fichas nos cartões

4. Gerente:

- Controla a gestão do salão e a supervisão de outras entidades (funcionários, eventos, etc.).

5. Card_Fichas:

- Representa o cartão de fichas atribuído a cada jogador para que ele possa jogar nas máquinas.
- Armazena a quantidade de fichas atuais, usadas e compradas, além da data de atribuição.
- As fichas seriam digitais, cada utilizador teria um cartão

6. Sessão_Jogo:

- Regista informações como a máquina usada, o tempo jogado, a pontuação final do jogador e o status da sessão (se está em andamento ou já foi finalizada).
- Facilita o acompanhamento do desempenho do jogador em diferentes máquinas.

7. Manutenção:

- Inclui informações como o tipo de manutenção (preventiva ou corretiva), as datas de início e fim, e o status (se está concluída ou pendente).
- Também regista o funcionário responsável pela manutenção.

8. Evento:

- Representa eventos organizados no salão, como competições ou torneios de jogos.
- Inclui o nome, a descrição, as datas de início e fim, a capacidade (número de participantes) e o status (se está agendado ou já concluído).
- Cada evento pode ter um funcionário responsável pela organização.

9. Programa_Fidelidade:

- Define os programas de fidelidade oferecidos aos jogadores, com regras específicas sobre como acumular pontos ou obter descontos por serem membros recorrentes.
- Armazena o nome, a descrição, o tipo (por exemplo, pontos por jogada ou participação em promoção só para membros fieis) e os requisitos do programa (como o número de sessões a jogar ou pontos a acumular).

10. Promoção:

- Refere-se a ofertas e promoções especiais para os jogadores, como descontos em fichas ou sorteios de prêmios.
- Armazena informações sobre o tipo de promoção (Mais pontos ao jogar ou mais descontos ao comprar), o valor do desconto, a descrição e a duração da promoção (data de início e fim).
- Pode estar associada a um evento, caso a promoção seja realizada durante um evento específico.

Requisitos Funcionais

1. Máquinas:

- O sistema deve permitir adicionar máquinas de jogos, com informações como tipo (Arcade, Pinball, Simulador), modelo e status.
- Deve permitir atualizar o status da máquina para "em manutenção" ou "em funcionamento".
- O sistema deve possibilitar o registo de data de instalação para ajudar no gerenciamento de manutenção e substituição de máquinas.

2. Jogadores:

- O sistema deve permitir o cadastro de jogadores com nome, email, telefone e outras informações pessoais.
- Deve permitir associar um programa de fidelidade a cada jogador, registrando as recompensas, pontos acumulados e atividades realizadas.
- O histórico de jogos deve ser mantido para personalizar as interações e ofertas para cada jogador.

3. Funcionários:

- O sistema deve registrar dados sobre os funcionários do salão, incluindo nome, cargo, turno e salário.
- Deve ter funcionalidades para definir as responsabilidades dos funcionários, como manutenção de máquinas e/ou organização de evento.

4. Cartões de Fichas:

- O sistema deve permitir a atribuição de cartões de fichas aos jogadores, com informações sobre o número de fichas compradas, usadas e atuais.
- O sistema deve permitir o acompanhamento do saldo de fichas e a recarga desses cartões.

5. Sessões de Jogo:

- O sistema deve registrar cada sessão de jogo, incluindo a máquina utilizada, o tempo de jogo, a pontuação final e o status da sessão.

- Deve permitir o acompanhamento do desempenho dos jogadores nas diferentes máquinas e gerar relatórios sobre sessões de jogo.

6. Manutenção das Máquinas:

- O sistema deve permitir o registo de manutenção preventiva e corretiva das máquinas.
- Deve permitir o controle de datas de início e fim da manutenção e o status da manutenção (pendente, concluída).
- Deve associar a manutenção ao funcionário responsável.

7. Eventos/Torneios:

- O sistema deve permitir a criação e organização de eventos como torneios ou competições.
- Deve permitir a definição da capacidade de participantes, datas de início e fim, e o status do evento (agendado, concluído).
- O sistema deve permitir a associação de um funcionário responsável pela organização do evento.

8. Programas de Fidelidade:

- O sistema deve permitir a criação e gerenciamento de programas de fidelidade para jogadores recorrentes.
- O sistema deve permitir a definição de critérios para acumulação de pontos ou obtenção de descontos, com base no número de jogos ou fichas compradas.

9. Promoções:

- O sistema deve permitir a criação de promoções para os jogadores, como descontos em fichas ou sorteios de prêmios.
- O sistema deve permitir a associação de promoções a eventos específicos (por exemplo, um torneio de jogos).
- O sistema deve permitir a definição da duração das promoções e dos critérios de elegibilidade para os jogadores.