

Modelagem

Cliente	Jogos	Vendedor
id	id	id
nome	nome	nome
cpf	<u>idcategoria</u>	telefone
email	descricao	email
telefone	foto	cpf
endereço	video	endereço
dataDeNascimento	classificacaoUsuario	dataDeNascimento
bandeiraDoCartao	preco	classificacao
numeroDoCartao	idVendedor	
nomeDoTitular		
dataVencimentoCartao		
codigoSegurancaCartao		

Entidades:

- Cliente
- Jogo
- Vendedor

Relacionamentos

O cliente tem uma relação de compra com o jogo. O vendedor tem uma relação de posse sobre o jogo. Sendo assim o jogo está em dois relacionamentos um do vendedor fornecê-lo e o outro do cliente comprá-lo.

Cardinalidade

A entidade cliente tem uma relação de cardinalidade (1,n) devido a considerar que no sistema cada cliente terá um cadastro porém essa entidade pode comprar vários jogos.

A entidade vendedor tem uma relação de cardinalidade (1,n) devido a considerar que no sistema pode vender apenas um jogo ou vários jogos.

A entidade jogo tem duas cardinalidades no caso a relação com o cliente a cardinalidade é (0,n) devido ao jogo pode não ser comprado ou pode ser comprado por várias pessoas; a relação com o vendedor a cardinalidade (1,1) devido ao jogo é fornecido por apenas um vendedor.