Uma imagem com clipart, Gráficos, Tipo de letra, branco

Os conteúdos gerados por IA poderão estar incorretos.

Por: Eduardo Ramos

Turma: TGPSI23R

Nº Aluno: 2223218

Conteúdo

[Introdução 3](#_Toc201761505)

[Tecnologias e recursos 3](#_Toc201761506)

[Cronograma de desenvolvimento do projeto 3](#_Toc201761507)

[Conclusão 5](#_Toc201761508)

# Introdução

O presente documento descreve o desenvolvimento do projeto "*My Collection*", uma aplicação desenvolvida em Windows Forms com base de dados, que permite ao utilizador gerir a sua coleção pessoal de videojogos. O sistema organiza tanto os jogos que o utilizador possui, como aqueles que deseja adquirir no futuro (*wishlist*), proporcionando uma experiência de utilização simples e intuitiva.

# Tecnologias e recursos

* Linguagem de programação: C# e SQL;
* Plataforma de desenvolvimento: Microsoft Visual Studio 2022 e SQL Server Management Studio 20;
* Framework: .NET Framework 4.0;
* Interface gráfica: Guna UI2 (biblioteca externa);

O Guna UI2 foi utilizado para melhorar a estética e experiência do utilizador na aplicação, com componentes modernos e responsivos.

* Base de dados: SQL Server LocalDB;
* Sistema operativo de desenvolvimento: Windows 11;
* Outros recursos: GitHub para controlo de versão; Microsoft Word para documentação.

# Cronograma de desenvolvimento do projeto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Etapa** | **Duração Estimada** | **Concluído** |
| Brainstorming | 3 dias | Sim |
| Teste com a ideia | 1 semana | Sim |
| Desenvolvimento Geral | 3 semanas | Sim |
| Testes finais e documentação | 4 dias | Sim |

Aspetos técnicos do desenvolvimento do projeto

A aplicação "*My Collection*" utiliza uma base de dados local com tabelas para jogos, utilizadores, plataformas e géneros. O sistema permite ao utilizador fazer login, gerir os seus jogos (adicionar, editar, eliminar) e organizar a sua *wishlist.*

[Diagrama entidade-relação:](#_Anexos)

O projeto foi dividido em diferentes requisitos, que foram definidos ainda na fase de “Testes com a ideia”:

•REQ0001: O sistema deve permitir o registo de novos jogos. (Cumprido)

•REQ0002: O sistema deve permitir a atualização e eliminação de jogos. (Cumprido)

•REQ0003: O sistema deve permitir que o utilizador adicione jogos à *wishlist*. (Cumprido)

•REQ0004: O sistema deve permitir pesquisar jogos por nome, plataforma ou género. (Não cumprido, achei que, com isto, estaria a ir mais para o caminho de “loja de jogos” e não coleção pessoal)

•REQ0005: O sistema deve permitir que o utilizador faça login com uma senha. (Cumprido)

•REQ0006: O sistema deve permitir visualizar listas separadas para coleção e *wishlist*. (Cumprido)

•REQ0007: O sistema deve impedir a duplicação de jogos no mesmo estado (coleção ou *wishlist*). (Não cumprido)

# Conclusão

O projeto atingiu grande parte dos meus objetivos principais: permitir a organização da coleção de jogos de forma eficaz e simples. Considero que a separação entre a coleção e a *wishlist* acrescenta valor à experiência, oferecendo ao utilizador um controlo mais detalhado sobre os jogos adquiridos e os desejados.

Durante o desenvolvimento foram ultrapassadas dificuldades técnicas relacionadas com a ligação à base de dados e o uso do Guna UI2, tendo as mesmas sido superadas com sucesso.

# Bibliografia

- Documentação oficial do .NET Framework: <https://learn.microsoft.com/dotnet/framework/>

- Documentação Guna UI2: <https://www.nuget.org/packages/Guna.UI2.WinForms/>

- SQL Server LocalDB: <https://learn.microsoft.com/sql/database-engine/configure-windows/sql-server-express-localdb>

- Repositório GitHub do projeto: <https://github.com/edu426/PSI1623R_EduardoRamos_2223218>

# Anexos

Uma imagem com texto, captura de ecrã, diagrama, número

Os conteúdos gerados por IA podem estar incorretos.