

Minimundo da distribuidora de jogos digitais

Restrições Impostas

I) Saber qual os produtos preferidos de um usuário.

II) Dada uma produtora é interessante saber qual o conjunto de títulos associados e dado um título qual sua produtora.

III) Dado um pedido saber quais títulos estão associados e de qual usuário é aquele pedido.

Descrição

Usuários compram **títulos** e **títulos** podem ser comprados por vários **usuários**. Cada **compra** poderá ter um desconto decorrente de uma **promo**, mas não é possível ter **promo** decorrente de um **evento** exclusivo e não ocorrer ao menos uma **compra**, existe uma **compra** padrão para os casos de **usuários** ainda não cadastrados e que portanto não compraram **títulos**.

Existe dois tipos de **conquista** as **conquistas de jogo** e a **conquista de evento**, uma conquista necessariamente precisa ser de uma das categorias mencionadas e apenas de uma.

Pedidos são exclusivo por **usuário** e são identificados pelos mesmos. Pode existir um **evento** único que resulta numa **conquista de evento**, tal conquista é única e não pode existir sem que tal evento ocorra.

PLACEHOLDER TERNÁRIO

Títulos são desenvolvidos por uma única equipe **desenvolvedora**, não há títulos sem uma **desenvolvedora**.

Numa equipe de desenvolvedores **chefes** coordenam operações de vários **auxiliares**.

Para desenvolvimento ou manutenção de títulos uma equipe **desenvolvedora** poderá fechar contratos com diversas **produtoras**, paralelamente produtoras poderão **contratar** diversas equipes de desenvolvimento, existe um financiamento padrão no sistema para futuros *contratos*.

Possíveis indagações

- I) Apenas um desconto ou múltiplos ?**
- II) Descontos aplicado por título ou no pedido final?**
- III) Descontos devem ser associados sempre a eventos?**
- IV) Posso ter instâncias de compra sem as entidades associadas?**
- V) Podemos ter uma compra-padrão, se sim quais seriam as implicações de performance?**
- VI) Devemos ter apenas uma única conquista de evento e a mesma deve ser atualizada?**
- VII) Pode existir early acess ou pré venda?**
- VIII) Há jogos desenvolvidos pela comunidade?**
- IX) Considerar devs e gerente no autorelacionamento?**

Erros de modelagem

~~**Usuários só podem adquirir conquistas proveniente de jogos**~~

Da para inferir a conquista através de transitividade, cada compra só pode estar relacionada a um único evento, que por sua vez só pode estar relacionado a uma única conquista de evento.