

UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ - UNIVALI
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO
DE SISTEMAS

HANDS ON WORKS III

PAULO IGOR LOPES
paulo.lobes@edu.univali.br

SISTEMA EM C# WINDOWS FORMS
ACERVO DE JOGOS

FLORIANÓPOLIS, SETEMBRO de 2021

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo criar um ambiente em C# e WindowsForms com aplicação de gerenciamento de banco de dados MySql. O mesmo irá implementar um sistema de gerenciamento de acervo de jogos de vídeo game utilizando o conceito CRUD (Create, Read, Update, Delete), classificando-o com o um produto de informática, que será usado normalmente em qualquer ambiente onde possua um computador.

Introdução:

Este trabalho foi desenvolvido em Windows Forms, usando como linguagem o C#, criando um sistema de gerenciamento de coleção pessoal de jogos de vídeo game, a fim de resguardar as informações e prevalecer os dados, mesmo após desligamento do computador. O banco de dados utilizado foi o MySQL.

Sistema em C# Windows Forms – Acervo de Jogos

Este software tem como objetivo catalogar e gerenciar jogos de uma coleção pessoal de vídeo games. Identificando-os por código, nome do jogo, categoria, a qual plataforma pertence, o tipo de sua mídia, o preço que foi pago e sua data de compra. Com estas informações será fácil de identificar futuras valorizações monetárias, a fim de investimento financeiro mesmo que como forma de entretenimento pessoal do momento, pois o mercado de jogos, tanto retrô quanto atual, estão aquecidos.

Conhecimento da área e estudos prévios são necessários antes da aquisição de novos jogos. As buscas devem ser feitas tanto em sites do tipo Marketplace, visando jogos usados ou novos, tanto quanto sites de grandes empresas do ramo. Os jogos a serem comprados devem ser analisados, para que, apenas os com possibilidade de valorização monetária futura sejam adquiridos.

Após o recebimento, todos os jogos usados devem ser higienizados da forma correta de acordo com o tipo de mídia. Para jogos do tipo CD/DVD/Blu Ray Disc, deve-se remover os encartes de papel e limpar a embalagem plástica com flanela úmida, embebida em solução desengordurante e em seguida secar com flanela limpa e seca.

Os jogos com mídia do tipo 'Cartucho' devem ser higienizados corretamente assim que recebidos: Em seu chip, efetuar limpeza feita com hastes flexíveis de algodão, embebida em álcool isopropílico. Na carcaça de plástico, lavar com detergente neutro e escova macia.

Após limpeza, os jogos devem ser cadastrar no software 'Acervo de Jogos'.

Apenas o administrador do sistema pode operar entradas e alterar dados dos jogos catalogados.

Ao final de cada dia, desde que haja utilização do software no referido dia, um backup deve ser criado.

A interface do software deve remeter a conceitos e elementos modernos, mas com fácil entendimento e utilização.

Utilização do Software e Interface:

Acervo de Jogos

Nome Tipo da Mídia Data da Compra

Categoria Valor

Plataforma Condição

	Cod.	Nome	Categoria	Plataforma	Mídia	Valor	Condição	Data
▶	1	Super Mario World	Aventura/Platafo...	Super Nintendo	Cartucho	50,00	Usado	04/08/2014
	2	Final Fantasy 6	RPG	Super Nintendo	Cartucho	180,00	Usado	02/02/2016
	3	Super Mario Bros 3	Aventura/Platafo...	NES	Cartucho	70,00	Usado	03/05/2016
	5	MoonWalker	Plataforma/Avent...	Master System	Cartucho	20,00	Usado	01/08/2018
	6	Ninja Gaiden	Aventura/Platafo...	Master System	Cartucho	20,00	Usado	01/08/2018
	22	Super Metroid	Aventura/Platafo...	Super Nintendo	Cartucho	130,00	Usado	20/02/2016
*								

(interface protótipo do software Acervo de Jogos - do autor, Set/2021)

Ao iniciar o software 'Acervo de jogos', para adicionar novos jogos ao banco de dados, deve-se inserir todas as informações nos respectivos campos e clicar no botão INSERIR. Se houver êxito, uma mensagem de sucesso aparecerá em um box na tela, se não, uma mensagem de erro exibida. Caso esteja preenchendo os campos e clique no botão LIMPAR, todas as informações ali escritas serão apagadas.

Referencias:

MICROSOFT. **Documentação .Net SQL Data Reader**: métodos. Métodos.

Assembly: System.Data.SqlClient.dll. Disponível em:

[https://docs.microsoft.com/pt-](https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/api/system.data.sqlclient.sqldatareader.getdatetime?view=dotnet-plat-ext-5.0)

[br/dotnet/api/system.data.sqlclient.sqldatareader.getdatetime?view=dotnet-plat-ext-5.0](https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/api/system.data.sqlclient.sqldatareader.getdatetime?view=dotnet-plat-ext-5.0). Acesso em: 05 set. 2021.