



Plataforma de compra e venda de videojogos

Projecto de BD

Fábio Morais up202008052

João Pereira up202007145

Jorge Sousa up202006140

2LEIC07 2021/22

Índice

Contexto	2
Diagrama UML	3

Contexto

Pretende-se armazenar a informação relativa a uma plataforma de compra e venda de videojogos.

A plataforma é constituída por jogos dos quais se armazena o nome, dois textos descritivos, um breve e um longo, data de lançamento, idade mínima e o preço. Esses jogos são divididos por categorias como, por exemplo, ação, arcade, terror, etc; podem ter conteúdo multimédia, como imagens e vídeos que serão mostrados junto com a descrição; têm requisitos do sistema mínimos e recomendados associados.

Para certos jogos é possível comprar conteúdos extra, como soundtracks, DLC's e edições mais alargadas do jogo base.

Os utilizadores desta plataforma devem criar uma conta fornecendo um nome, e-mail, password e data de nascimento. Estes podem adquirir jogos onde podem desbloquear conquistas tendo em conta o seu progresso.

Existe também um sistema de amizade onde um utilizador pode adicionar outros utilizadores a uma lista de amigos, sendo que a amizade tem de ser mútua. Este sistema de amizade permite acompanhar o estado dos amigos, ver a sua biblioteca de jogos e as conquistas alcançadas por cada um.

O utilizador pode também avaliar cada jogo de 0 a 5 estrelas, assim como escrever um breve texto onde descreve a sua experiência, estando ambos disponíveis para serem vistos por todos os outros utilizadores.

Os jogos são desenvolvidos e publicados por empresas das quais se guarda o nome e a morada da sede.

Dentro da plataforma são registadas todas as transações, podendo estas serem feitas entre utilizador/plataforma na compra de jogos, ou plataforma/empresa onde se efetua o pagamento à empresa pela plataforma. Acerca de cada transação é importante registar a data em que foi feita, a morada de faturação bem como o método de pagamento e, por fim, a quantia. A plataforma fica com 25% do valor das vendas.

Diagrama UML

