



Plataforma Multifacetada de Jogos Online - STEAM

BASE DE DADOS

Turma 6, Grupo 603

Filipe de Azevedo Cardoso

(up202006409@up.pt)

José Miguel Moreira Isidro

(up202006485@up.pt)

Miguel Ângelo Aguiar e Nogueira

(up202005488@up.pt)

Índice

1	Contexto da Base de Dados	3
1.1	INTRODUÇÃO	3
1.2	UTILIZADOR	3
1.3	JOGO	3
1.4	GRUPO	4
1.5	CARRINHO	4
2	Diagrama UML	5

1 Contexto da Base de Dados

1.1 INTRODUÇÃO

No âmbito da unidade curricular Base de Dados lecionada no primeiro semestre do segundo ano da Licenciatura em Engenharia Informática e Computação, decidimos recriar de forma sintética a base de dados da plataforma multifacetada de jogos online Steam. Como tal, decidimos focar o nosso esquema UML nas principais funcionalidades da mesma. De um ponto de vista geral, o trabalho gira em torno da sua loja de jogos e ainda na plataforma comunitária desta. Implementando assim as funcionalidades de Perfil, Amigos, Grupos Temáticos, Biblioteca e Loja de jogos. No entanto, o trabalho foca-se mais no aspeto comunitário da plataforma, não sendo a vertente de e-commerce o principal objetivo do trabalho.

1.2 UTILIZADOR

Primeiramente podemos observar a classe Utilizador que representa cada um dos diferentes utilizadores da plataforma. Sobre um utilizador é necessário guardar o seu email, username, password e a data de inscrição na plataforma. Cada utilizador tem associado a si uma morada. Pode ter ainda um ou mais carrinhos de compra (um por cada transação) no qual pode adicionar e remover jogos para comprar no futuro. Em adição, tem uma associação própria que representa a possibilidade de dois utilizadores serem amigos na plataforma.

Quando um utilizador compra um jogo, ocorre uma transação. Esta informação será guardada numa classe de associação entre Utilizador e Carrinho chamada Transação. Cada transação deve guardar o seu valor, a data da transação e ainda o método de pagamento utilizado na compra.

A informação de cada utilizador está exibida num perfil. Este é público e pode ser visto por todos os utilizadores da plataforma. Pode ser comparado a um perfil de uma rede social, em que é mostrada uma informação breve sobre cada utilizador.

Relativamente ao perfil, cada utilizador guarda ainda um nickname, uma breve descrição e o nível do utilizador, que corresponde ao número de jogos comprados/jogados pelo utilizador. Para além disso, as horas jogadas pelo utilizador num determinado jogo podem ser visualizadas no perfil.

1.3 JOGO

A classe Jogo representa os diferentes jogos disponíveis para compra na plataforma. Cada jogo tem um título, uma classificação, um preço, a data de lançamento e um rating (PEGI). A classe jogo tem uma associação com a classe Categoria que indica a(s) categoria(s) em que esse jogo se encaixa. Tem uma associação com a classe Desenvolvedores que indica os desenvolvedores do jogo em questão. Para além disso, tem ainda duas associações com a classe Carrinho que indicam quando um jogo é adicionado ou removido do carrinho.

Por cada jogo comprado/jogado, guarda-se numa classe de associação Biblioteca (relativa a cada utilizador) o número total de horas jogadas e o número de horas jogadas apenas nas últimas duas semanas pelo utilizador num determinado jogo.

1.4 GRUPO

Utilizadores podem criar/entrar em grupos para conviver entre si. Para a criação de um grupo, é necessário escolher um nome, uma abreviatura (ex. Futebol Clube do Porto – FCP) e um tema (Luis Díaz Fan Club). Deve ainda ser guardada a data de criação do grupo.

1.5 CARRINHO

A classe Carrinho serve para a compra dos jogos. Esta guarda a quantidade de cada jogo que está inserido num carrinho.

Como referido anteriormente em [Utilizador](#) e em [Jogo](#), esta classe tem associações com a classe Utilizador (classe de associação entre Utilizador e Carrinho chamada Transação) e com a classe Jogo (as 2 associações indicam quando um jogo é adicionado ou removido do carrinho).

2 Diagrama UML

