

**INTERSPACE**

**(Arena Virtual)**

*Arena Virtual (Manual de instruções)*

*Desenvolvido por: Thur*

*P*

*P*

# Objetivo principal do documento

Este documento tem por objetivo detalhar e explicar o modo solo do Bakugan TCG clássico. Esse modo foi desenvolvido por Thur. (Canal no youtube: https://www.youtube.com/@thurb\_b).

Brasil, 31 de Janeiro de 2025

# 

[Objetivo principal do documento 2](#_Toc188551416)

[Fast Ingest V2 (Azure Data Factory) 3](#_Toc188551417)

[**O início da ingestão de dados** 3](#_Toc188551418)

[**Pipeline geral (Orquestrador de tabelas)** 4](#_Toc188551419)

[**Pipeline central (Ingestão dos arquivos)** 5](#_Toc188551420)

[**ForEach (Iterador de arquivos)** 6](#_Toc188551421)

[**Por dentro da atividade “ForEach”** 7](#_Toc188551422)

[Fast Flow (Azure Databricks) 10](#_Toc188551423)

[**Volumes** 11](#_Toc188551424)

[**Volume transient** 11](#_Toc188551425)

[**Volume chk\_bronze** 11](#_Toc188551426)

[**Tabelas de Metadados** 12](#_Toc188551427)

[**Tabela control\_flow** 12](#_Toc188551428)

[**Tabela columns\_datatype** 13](#_Toc188551429)

[**Job Final de ingestão dos dados** 14](#_Toc188551430)

[**Ingest na camada “Bronze” (1° Atividade no Job)** 14](#_Toc188551431)

[**Criação dos objetos na camada “Fundação” (2° Atividade no Job)** 15](#_Toc188551432)

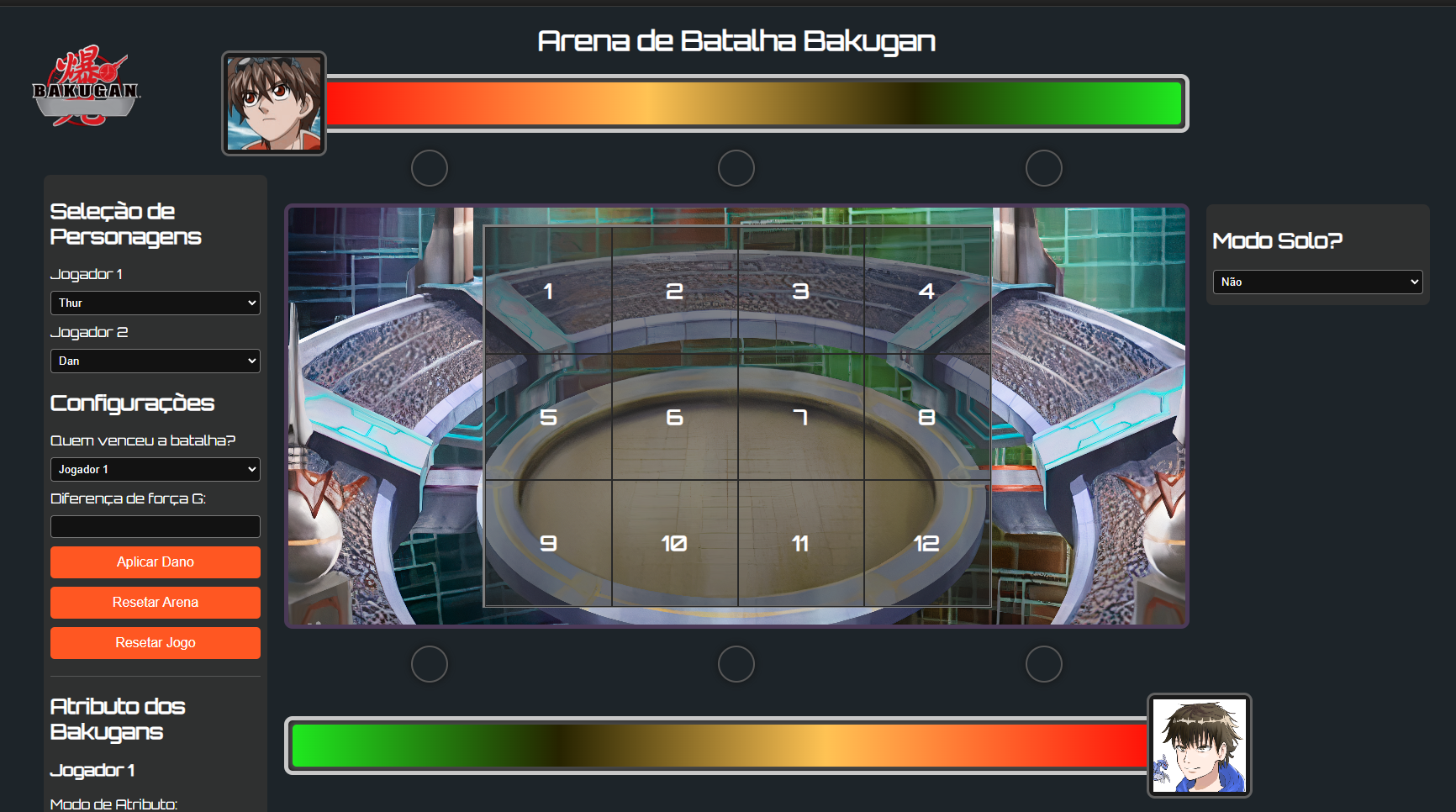
[**Ingest na camada “Fundação”** 16](#_Toc188551433)

[**Conclusão** 18](#_Toc188551434)

# Apresentação da Arena Virtual

### **A apresentação do site**

Link do site: https://bakugan-interspace-virtual-arena.vercel.app/

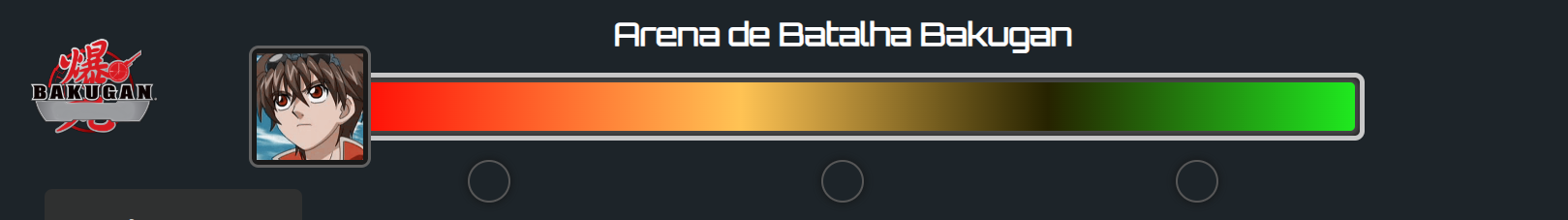


A ideia da Arena Virtual é auxiliar e ser um complemento do Bakugan TCG, possibilitando usar contra outro jogador real (a distância ou presencial) ou contra um NPC (Dan, Spectra, Shun e qualquer outro guerreiro do anime), e esse seria o modo solo. O sistema da arena virtual contempla o modo de jogo da **2° temporada (New Vestroia)**, **3° temporada (Gundalian Invaders)** e **4° Temporada (Mechtanium Surge)**, com o sistema de Power Level do anime (barra de vida do jogador).

### **Funcionalidades do site**

**Power Level**

**Barra de vida do Jogador 2/NPC (Topo da página)**

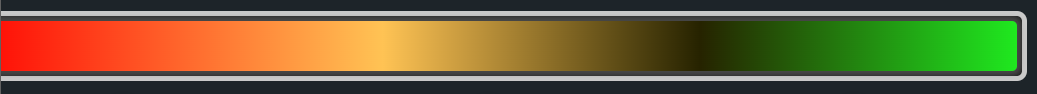


**Barra de vida do Jogador 1 (Rodapé da página)**

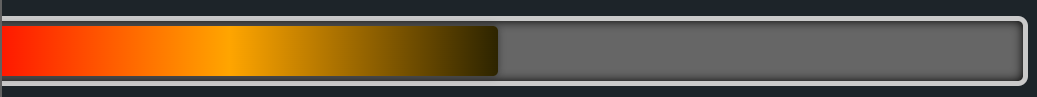


O Power Level (barra de vida) dos jogadores funcionam na seguinte lógica:

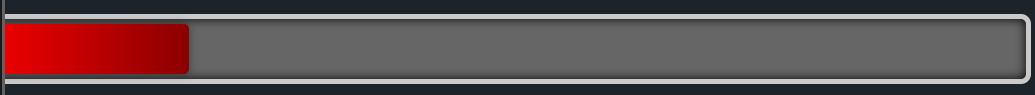
* Power Level cheio (barra verde completa): 100% completa (contém 100 pontos de HP)



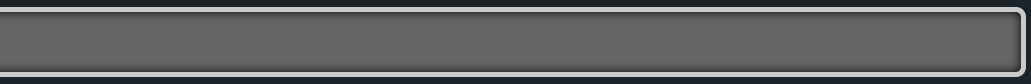
* Power Level meio cheio (barra laranja) : 30-60% de HP (contém 30 à 60 pontos de HP)



* Power Level quase esgotado (barra vermelha): 1-29% de HP (contém 1 à 29 pontos de HP)



* Power Level totalmente esgotado: 0% de HP



**P: Como funciona a aplicação de dano nas barras de HP?**

**R:** A aplicação de dano não será algo uniforme, o código determinará em um range específico determinado previamente a quantidade de dano que será aplicado na barra. Por exemplo, se o Bakugan X com 900 de força G ganhou do Bakugan Y com 760 de força G, a diferença na vitória foi de 140 de força G. Então a aplicação de dano será algo em torno de 30 à 40% de dano. Segue a baixo uma tabela explicando melhor o percentual de dano aplicado no Power Level:

|  |  |
| --- | --- |
| **Diferença de Força G na vitória** | **Dano Aplicado (%)** |
| 10-100g | 10-20 |
| 110-200g | 30-40 |
| 200-350g | 45-55 |
| >350g | 60-70 |

### **Conclusão**