

Documentação

Sumário

1.	Resumo.....	3
2.	Descrição do projeto	3
3.	Modelagem de Dados	4
	Modelo Conceitual	4
	Modelo Lógico.....	5
	Modelo Físico	6
	Cronograma.....	6

1. Resumo

Notando as dificuldades da turma, iniciou-se o desafio *HRoads* que abrange todos os conteúdos ministrados em aula. Para que houvesse um suporte mais incisivo e de qualidade para acompanhamento das tais dificuldades. O projeto trouxe aprendizado e elevou o nível de conhecimento do grupo 12.

2. Descrição do projeto

O objetivo principal do projeto é modelar e administrar o banco de dados de um jogo RPG proposto pela empresa *HRoads*, onde a equipe responsável deveria entender a proposta e criar as modelagens de dados necessárias para que o projeto nascesse mais robusto e preparado para o cliente final, dentro das necessidades.

3. Modelagem de Dados

Como parte crucial do processo de estruturação do banco de dados, as modelagens foram criadas para que seja possível ilustrar, a todos os envolvidos no projeto, qual será a relação entre as entidades. A seguir, explanaremos resumidamente qual a função de cada uma delas.

Modelo Conceitual

Abreviação de Modelo Entidade Relacionamento, o MER é o modelo mais simplificado do projeto estrutural. Demonstra qual será o relacionamento entre as principais entidades do processo, fazendo com que, futuramente, não haja impactos negativos para o cliente final.

Na figura, podemos notar quais serão as principais entidades e as relações de cardinalidade entre elas.

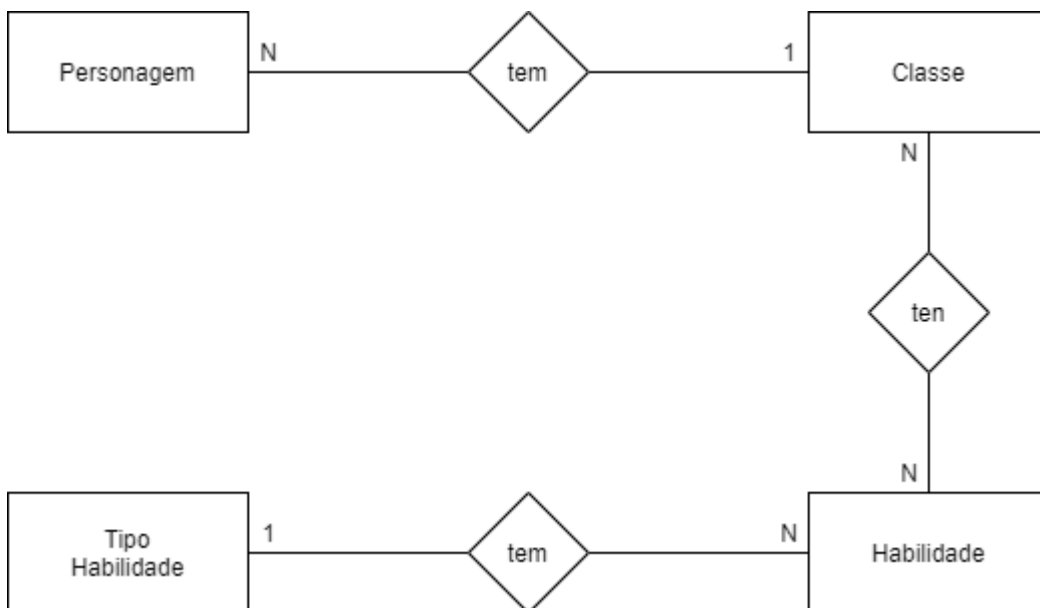


Figura 1: Modelo Conceitual do Projeto HRoads, utilizando o MER como estrutura

Modelo Lógico

O modelo lógico definirá qual será a matriz definida no banco de dados. É apresentado à equipe de desenvolvimento para que seja entendido quais serão as medidas a serem tomadas, como por exemplo: quais serão as chaves primárias e estrangeiras para a relação das tabelas, quais campos irão compor cada entidade.

No modelo abaixo, notamos que o projeto começa a se formar e ter uma estrutura mais robusta e detalhada que, neste caso, faz parte do escopo da equipe desenvolvedora atender as necessidades do projeto.

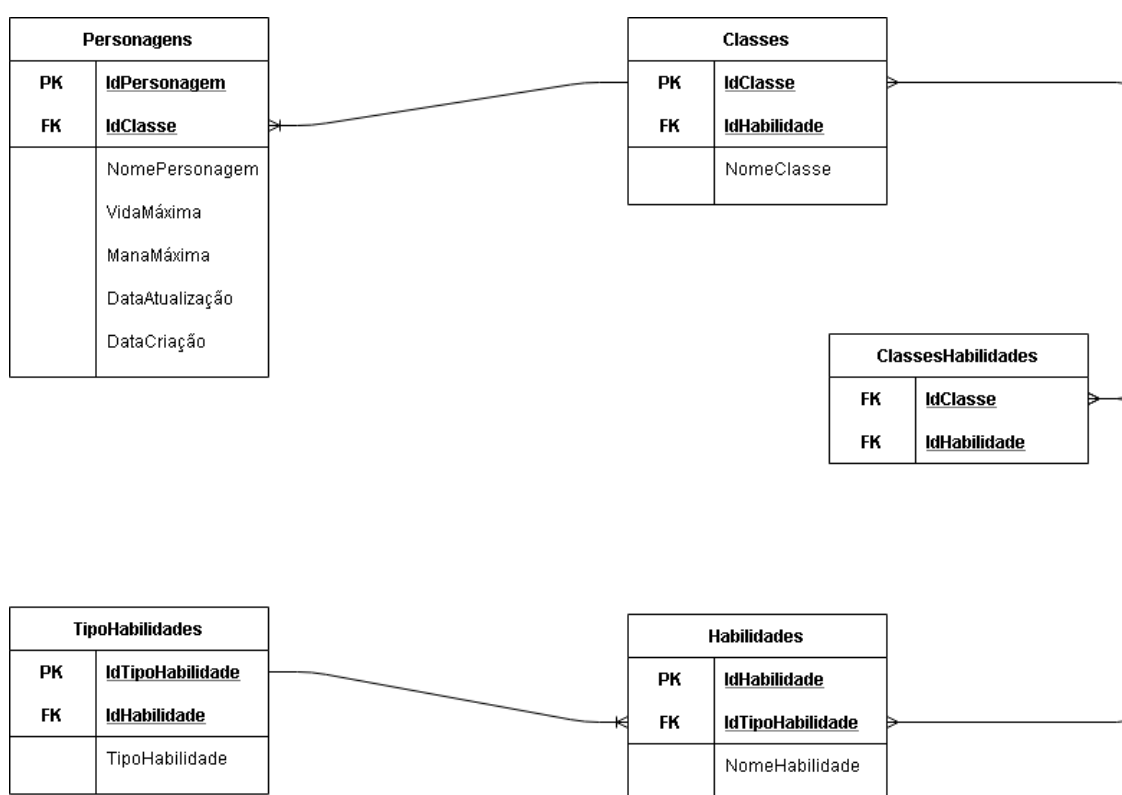


Figura 2: Modelo Lógico do projeto HRoads

Modelo Físico

O modelo físico ilustra o processo inicial de detalhes da implementação, ou seja, nesta fase do projeto levantam-se todas as informações abstratas dos objetos e as tornam visíveis.

Abaixo, a representação das entidades e seus campos:

Personagem						
ID	Nome	Classe	Capacidade Vida	Capacidade Mana	Data Atualização	Data Criação
	DeuBug	C1	100	80	01/03/2021	18/01/2019
	BitBug	C4	70	100	01/03/2021	17/03/2016
	Fer8	C7	75	60	01/03/2021	18/03/2018

Classe	
IDClasse	Nome
1	Barbaro
2	Cruzado
3	Cacadora de Demonios
4	Monge
5	Necromante
6	Feiticeiro
7	Arcanista

ClasseHabilidade		
IDClasseHabilidade	IDClasse	IDHabilidade
1	1	1
2	1	2
3	1	3
4	2	1
5	2	2
6	2	3
7	3	1
8	3	2
9	3	3
10	4	1
11	4	2
12	4	3
13	5	1
14	5	2
15	5	3
16	6	1
17	6	2
18	6	3
19	7	1
20	7	2
21	7	3

Habilidade		
ID	Nome	Tipo
1	Lanca Mortal	1
2	Escudo Supremo	2
3	Recuperar Vida	3

Tipo Habilidade	
ID	Nome
1	Ataque
2	Defesa
3	Cura
4	Magia

Figura 3: Modelo Físico do Projeto HRoads

Cronograma

	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5
Modelo Conceitual	X	X			
Modelo Lógico		X	X		
Modelo Físico			X	X	X