

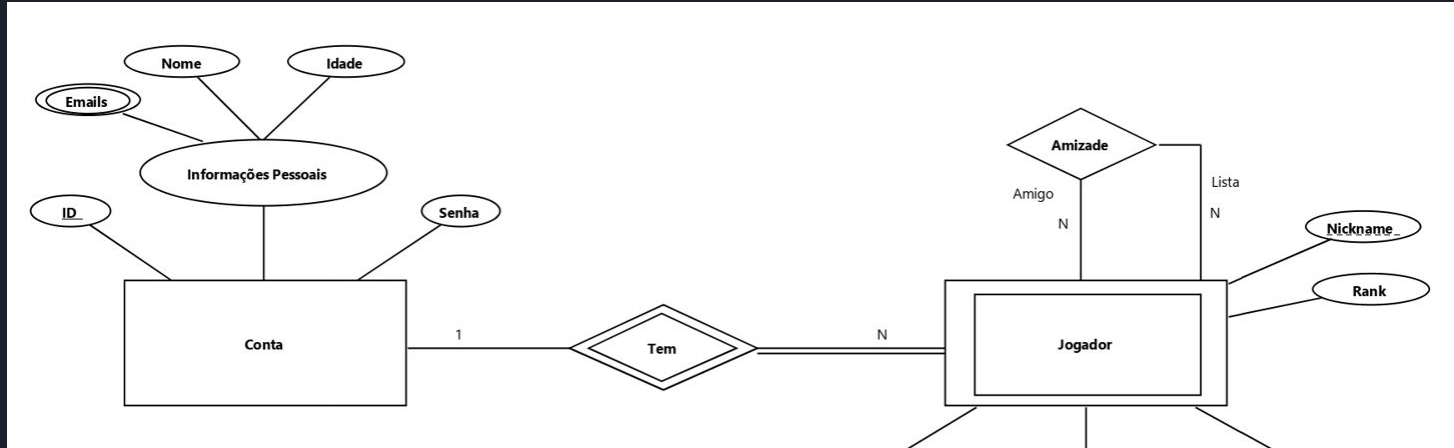


Champions Contracts

Grupo:

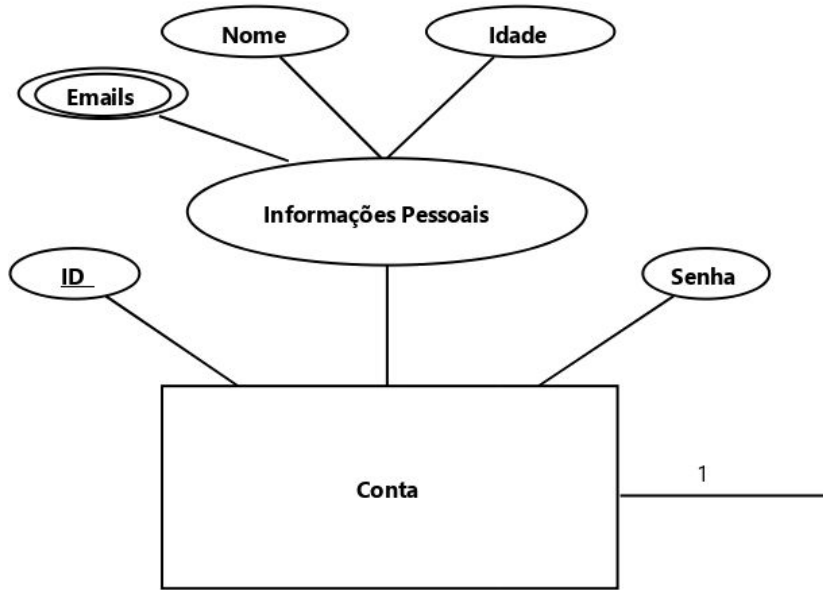
- Alef Gabryel Lourenço da Costa
- Charles Matheus de Sousa Alves
- Ian Karlo Torres dos Santos
- Samuel Simões de Souza Filho
- Thallys Christ dos Santos Rocha

Modelo Conceitual - Entidades Principais



- Cada usuário deve possuir uma Conta da empresa.
- Ela pode criar vários Jogadores, mas eles só podem estar vinculados a uma Conta.
- Entidade Fraca

Modelo Conceitual - Conta



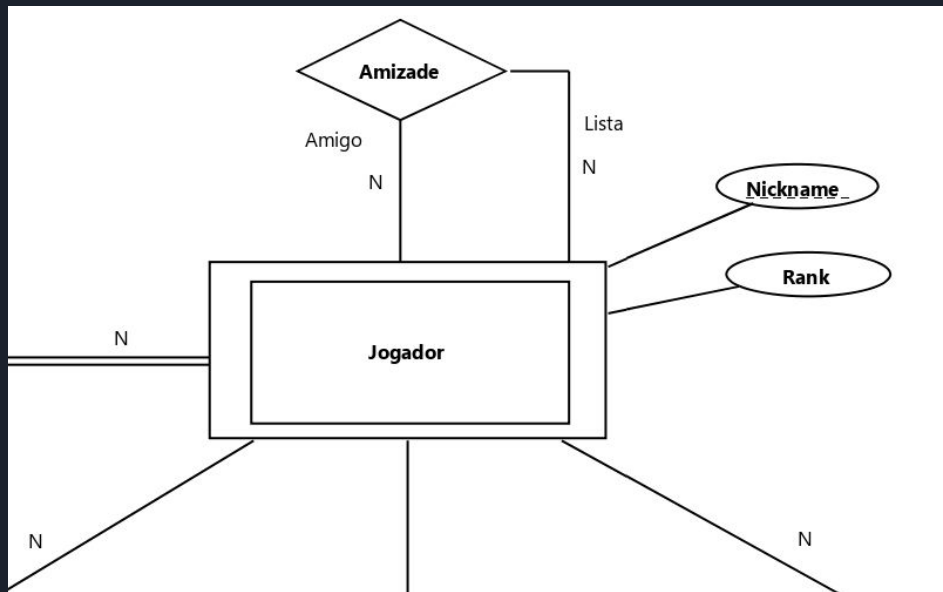
Conta(Id, Info Nome!, Info Idade, senha!)

Email(email, Id!)

Id => Conta(Id)

- Nome e senha obrigatórios
- Idade não é necessária para a criação.
- Cada conta pode possuir vários e-mails, mas um e-mail só pode ter uma conta.

Modelo Conceitual Jogador



Jogador(Nickname, Id, Rank!)

Id => Conta(Id)

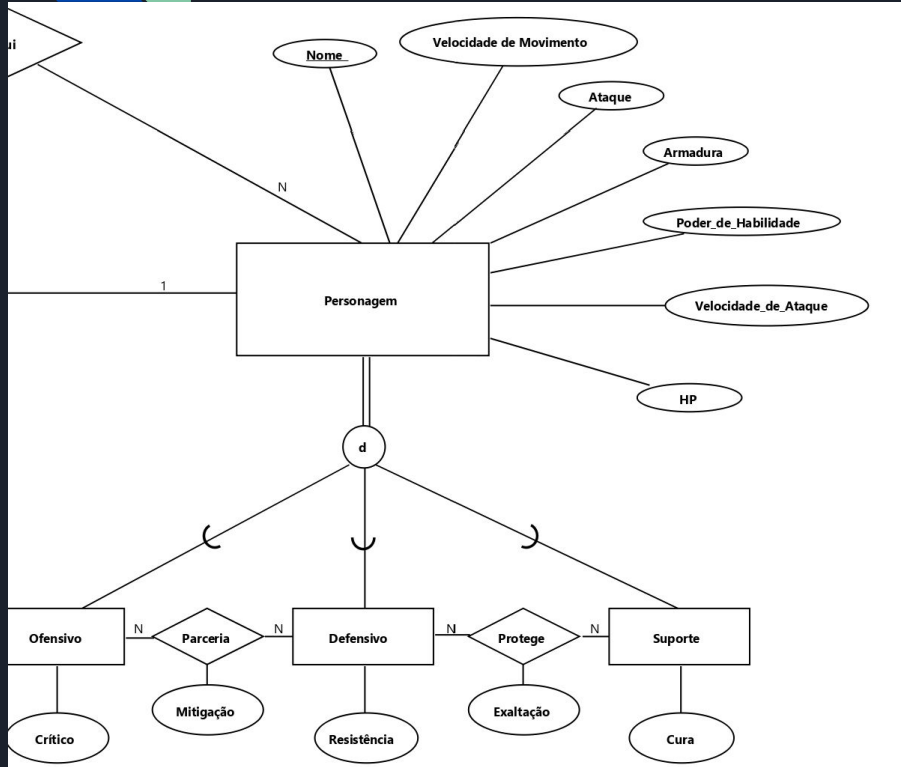
Amizade(Lista Id, Lista Nick, Amigo Id,
Amigo Nick)

(Lista_Id, Lista_Nick) => Jogador(ID, Nickname)

(Amigo_Id, Amigo_Nick) => Jogador(ID, Nickname)

- Entidade Fraca. Precisa do Id para fazer a chave primária.
- Uma pessoa pode ter vários amigos, e pode ser amigas de várias pessoas.

Modelo Conceitual - Personagens



Personagens(Nome, HP!, Ataque!, Poder!, Armadura!, V_Ataque!, V_Movimento!)

- Ofensivo(Nome, Crítico!)
Nome => Personagens(Nome)
- Defensivo(Nome, Resistência!)
Nome => Personagens(Nome)
- Suporte(Nome, Cura!)
Nome => Personagens(Nome)

Parceria(Of Nome, Def Nome, Mitigação!)

Of_Nome => Ofensivo(Nome)

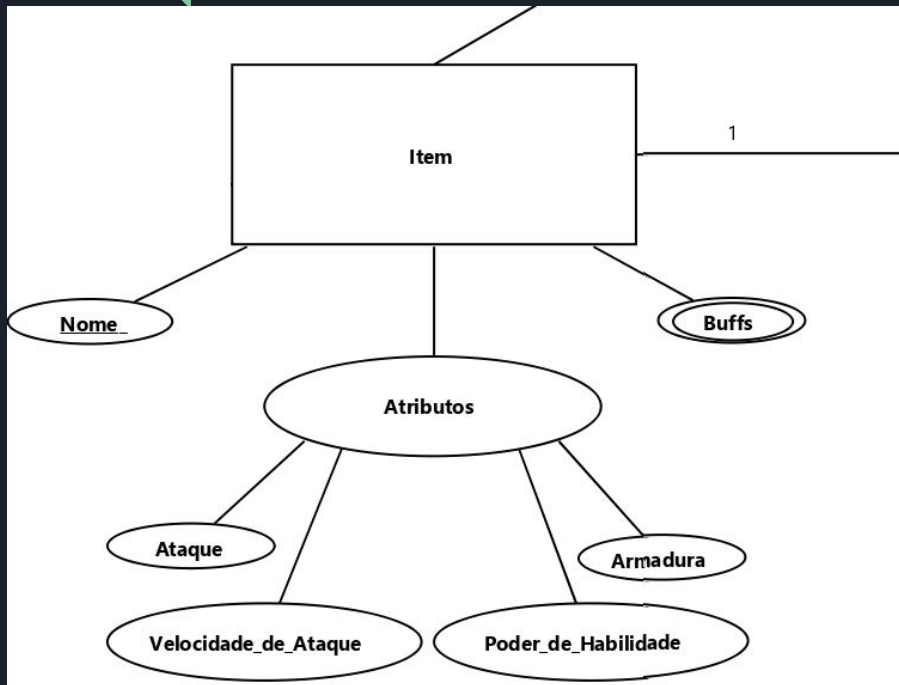
Def_Nome => Defensivo(Nome)

Protege(Def Nome, Sup Nome, Exaltação!)

Def_Nome => Defensivo(Nome)

Sup_Nome => Suporte(Nome)

Modelo Conceitual - Itens

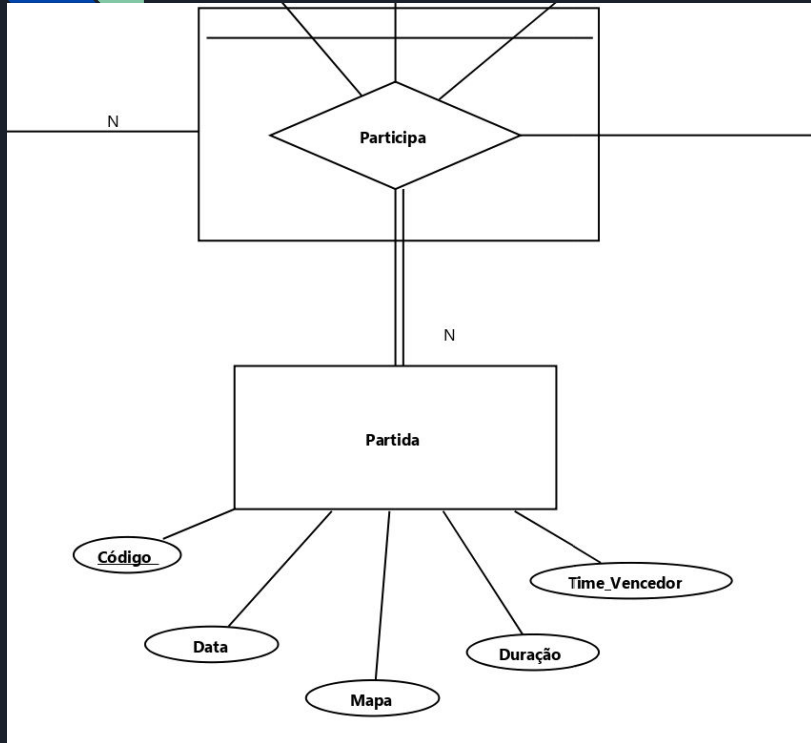


Item(Nome, Atr_Ataque!, Atr_Velocidade!,
Atr_Armadura!, Atr_poder!)

Bufs(Nome, descr)
Nome => Item(Nome)

- Um item tem diversos atributos, que podem adicionar os personagens.
- Um item pode ter diversos buffs.

Modelo Conceitual - Partida

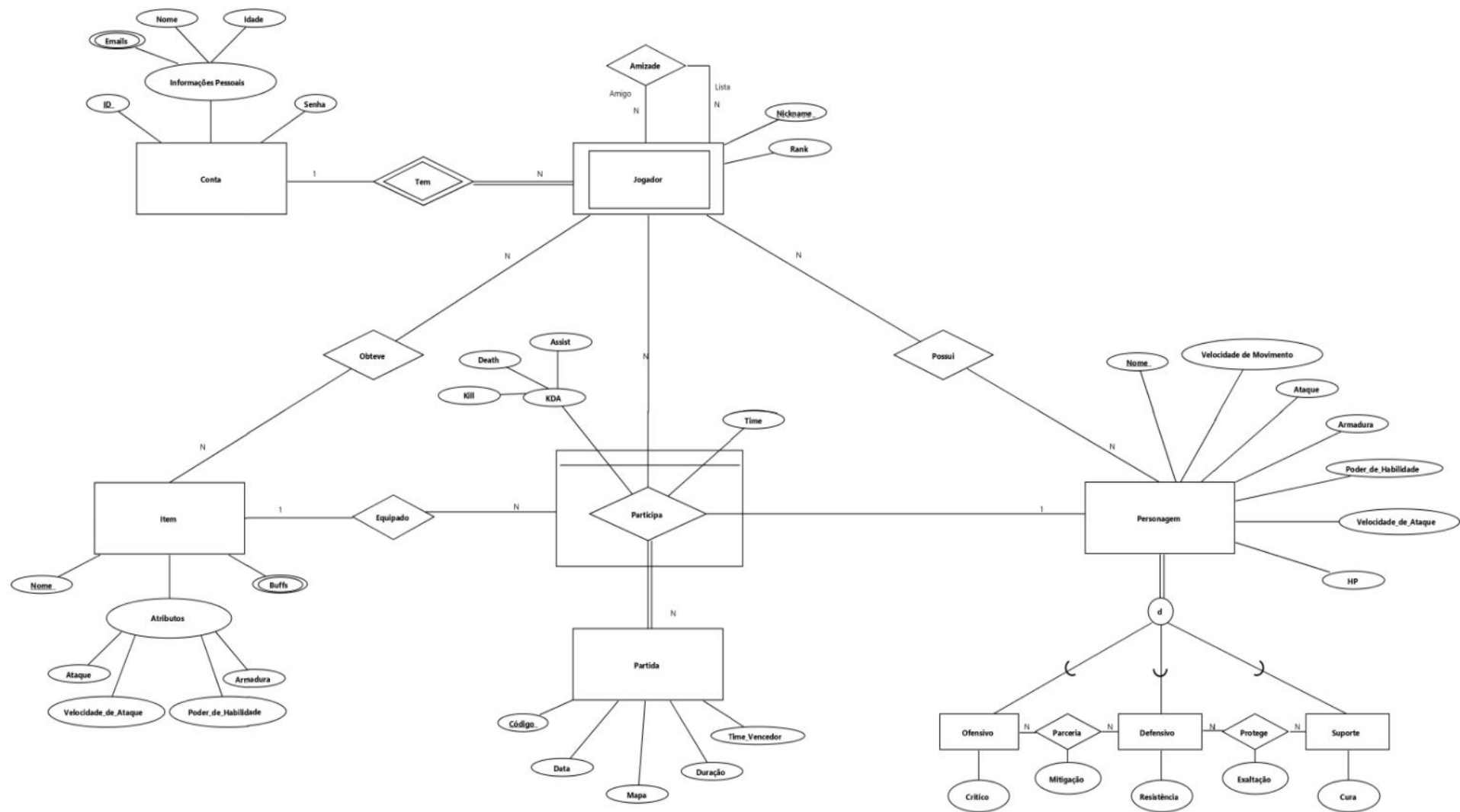


Partida(Código, Data!, Mapa!, Duração, Time_V)

- Ao criar a partida sai da tela de seleção e cria com datas e o mapa escolhido.
- Enquanto a partida está ocorrendo o valor de duração e do time vencedor fica Nulo
- É criado junto com a relação participa.

Modelo Conceitual - Visualização completa

The background features a series of dark gray, three-dimensional rectangular planes that recede into the distance, creating a sense of depth. A light green parallelogram is positioned on one of the upper planes, and a blue parallelogram is on a lower plane, both slightly offset from the main structure.





Relacionamentos - Possui e obteve

Obteve(Id, Nick, Nome)

(Id, Nick) => Jogador(ID, Nickname)

Nome => Item(Nome)

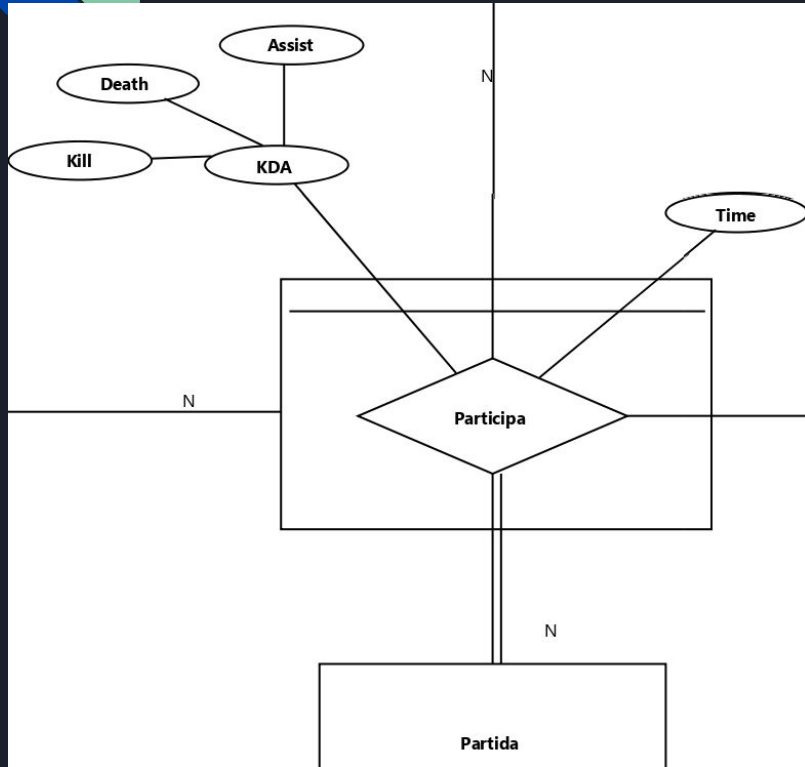
Possui(Id, Nick, Nome)

(Id, Nick) => Jogador(ID, Nickname)

Nome => Personagens(Nome)

- Obteve - Item + Jogador
 - Um item pode ser de diversos jogadores e um jogador pode ter diversos itens.
- Possui - Personagem + Jogador
 - Um personagem pode ser de diversos jogadores e um jogador pode possuir diversos personagens.

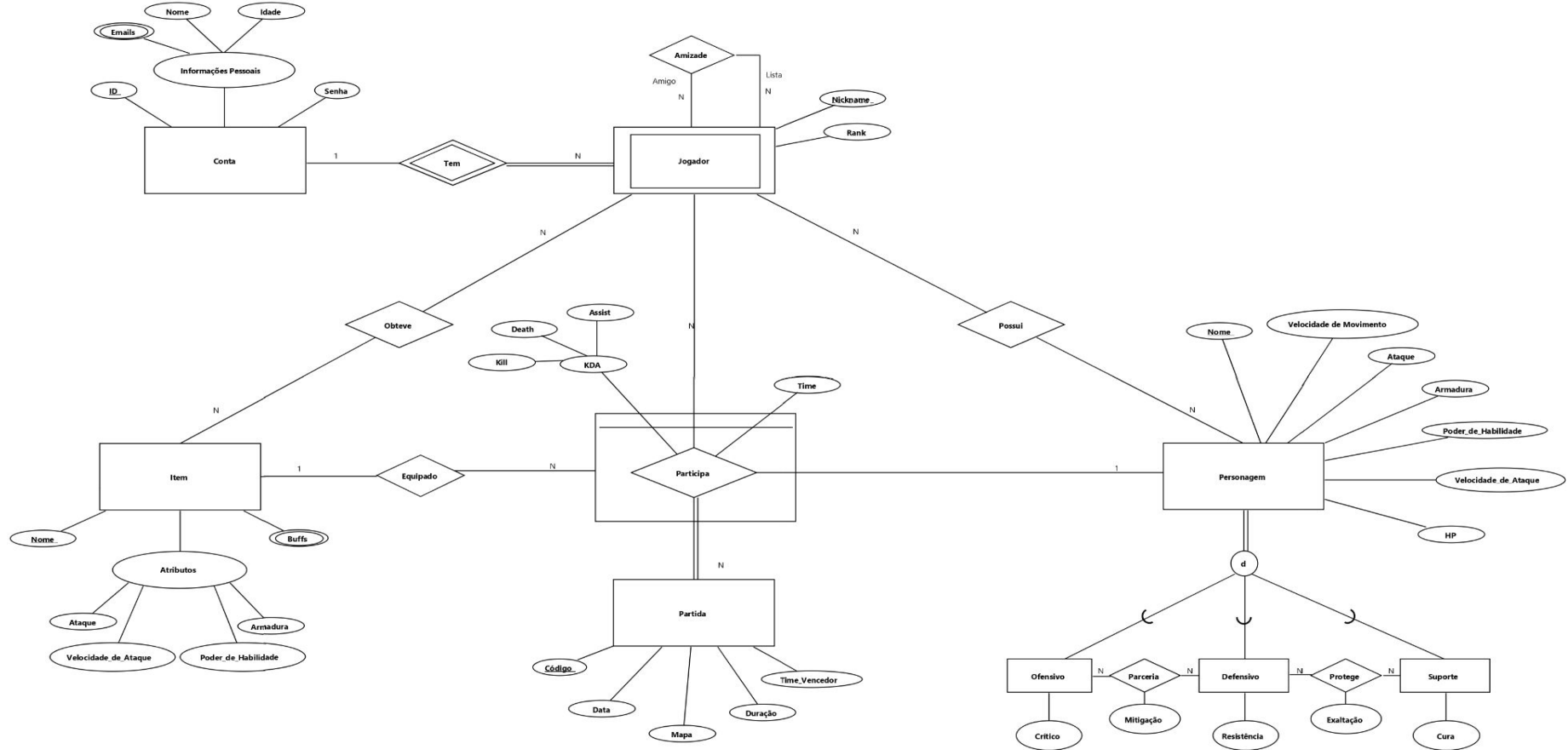
Relacionamento - Participa



Participa(Id, Nickname, Código, Time!, Kill, Death, Assist, Equipamento, Campeão!)
(Id, Nick) => Jogador(ID, Nickname)
Código => Partida(Código)
Equipamento => Item(Nome)
Campeão => Personagens(Nome)

- Uma partida possui 6 jogadores.
- Cada jogador possui um campeão e um time (de dois).
- Ele pode ou não equipar um item para a partida.
- Caso a partida não comece (erro no server) o KDA é nulo.

Modelo Conceitual





Mini Mundo

Para jogar [Champion's Contract] cada usuário deve possuir uma Conta da empresa, com ela você pode criar vários Jogadores, mas eles só podem estar vinculados a uma Conta. Ela possui suas informações pessoais (Nome, Idade, Emails), Senha e seu ID. Enquanto sua conta no jogo (Jogador) possui seu Nickname. Rank, e seus Amigos.

Ao fazer uma Amizade com alguém, você pode ter diversas pessoas na sua lista de amigos, e você pode estar em diversas listas.



Mini Mundo

Cada Jogador pode obter Personagens que podem ser possuídos por muitos Jogadores. Eles possuem um Nome que os distinguem, e carregam atributos em comum entre si (Velocidade de Ataque, Põe de Habilidade, Armadura, Ataque, Velocidade de Movimento, HP); mas pode possuir atributos especiais dependendo da sua classe.

As classes servem para balancear o jogo, eles podem ser divididos em personagens Ofensivos, Defensivos e de Suporte em um time. Alguns deles possuem interações especiais entre si, que incentivam a sinergia entre eles.

- Ofensivos: Tem uma pequena chance de dar o dobro de dano (Crítico).
- Defensivo: Possuem uma defesa específica para ataques especiais. (Resistência)
- Suporte: Possuem algum tipo de habilidade para regenerar Vida (Cura)

Caso um personagem ofensivo tenha uma parceria com um defensivo, uma porcentagem do dano recebido por ele vai ser mitigado para o seu parceiro, essa porcentagem está em mitigação. E se um personagem defensivo protege um de suporte ele fica exaltado, dando mais dano quando próximos um do outro referente a porcentagem em exaltação. Essa sinergia vai depender do background de cada personagem, e um personagem pode ter sinergia com diversos outros.



Mini Mundo

O jogador também pode obter equipamentos para equipar em seus personagens chamados de Itens. Eles possuem um Nome para ser identificado, Atributos (Ataque, Armadura, Poder de habilidade, Ataque) que ao ser equipado acrescentam aos status dos campeões, e buffs especiais que mudam como um campeão interage no jogo.

Quando 6 jogadores entram em uma fila, se possuírem os campeões e ranks balanceados, entram em uma Partida. Cada jogador ao participar de uma partida é salvo seu time, o campeão e equipamento utilizado, e seu KDA (Kill, Death, Assist) naquela partida. Ela fica salva no histórico, com a Data, o Código, o mapa que ocorreu, a duração e o time vencedor.



Modelo Lógico

Conta(Id, Info_Nome!, Info_Idade, senha!)

Email(email, Id!)

- Id => Conta(Id)

Jogador(Nickname, Id, Rank!)

- Id => Conta(Id)

Amizade(Lista_Id, Lista_Nick, Amigo_Id, Amigo_Nick)

- (Lista_Id, Lista_Nick) => Jogador(ID, Nickname)
- (Amigo_Id, Amigo_Nick) => Jogador(ID, Nickname)



Modelo Lógico

Personagens(Nome, HP!, Ataque!, Poder!, Armadura!, V_Ataque!, V_Movimento!)

- Ofensivo(Nome, Crítico!)
 - Nome => Personagens(Nome)
- Defensivo(Nome, Resistência!)
 - Nome => Personagens(Nome)
- Suporte(Nome, Cura!)
 - Nome => Personagens(Nome)

Parceria(Of_Nome, Def_Nome, Mitigação!)

- Of_Nome => Ofensivo(Nome)
- Def_Nome => Defensivo(Nome)

Protege(Def_Nome, Sup_Nome, Exaltação!)

- Def_Nome => Defensivo(Nome)
- Sup_Nome => Suporte(Nome)

Possui(Id, Nick, Nome)

- (Id, Nick) => Jogador(ID, Nickname)
- Nome => Personagens(Nome)



Modelo Lógico

Item(Nome, Atr_Ataque!, Atr_Velocidade!, Atr_Armadura!, Atr_poder!)

Obteve(Id, Nick, Nome)

- (Id, Nick) \Rightarrow Jogador(ID, Nickname)
- Nome \Rightarrow Item(Nome)

Bufs(Nome, descr)

- Nome \Rightarrow Item(Nome)



Modelo Lógico

Partida(Código, Data!, Mapa!, Duração, Time_V)

Participa(Id, Nickname, Código, Time!, Kill, Death, Assist, Equipamento, Campeão!)

- (Id, Nick) => Jogador(ID, Nickname)
- Código => Partida(Código)
- Equipamento => Item(Nome)
- Campeão => Personagens(Nome)