



# **Gerenciamento de Dados e Informação**

## **– Modelo Conceitual –**

### **Grupo:**

Alef Gabryel Lourenço da Costa (aglc) - [aglc@cin.ufpe.br](mailto:aglc@cin.ufpe.br)

Charles Matheus de Sousa Alves (cmsa) - [cmsa@cin.ufpe.br](mailto:cmsa@cin.ufpe.br)

Ian Karlo Torres dos Santos (ikts) - [ikts@cin.ufpe.br](mailto:ikts@cin.ufpe.br)

Samuel Simões de Souza Filho (sssf2) - [sssf2@cin.ufpe.br](mailto:sssf2@cin.ufpe.br)

Thallys Christ dos Santos Rocha (tcsr) - [tcsr@cin.ufpe.br](mailto:tcsr@cin.ufpe.br)

## Champion's Contract – Banco de Dados

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*), *Senha, Emails* 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.

Cada **Jogador** ao ser criado recebe um **Campeão** que podem ser *possuídos* por muitos **Jogadores**. Eles possuem *Nome* e um *ID*, e carregam atributos em comum entre si (*Velocidade de Ataque, Pote de Habilidade, Armadura, Ataque, Velocidade de Movimento, HP*); mas pode possuir atributos especiais dependendo da sua classe.

As classes servem para balancear o jogo, pois uma partida só pode começar se existirem personagens **Ofensivos, Defensivos e de Suporte** em um time.

- **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*)

Antes de entrar em uma partida ele pode equipar um **Item**. O item possui *Atributos* que ao ser equipado acrescentam aos dos campeões, *buffs* especiais que mudam como um campeão interage no jogo, e um *ID*.

Quando 10 jogadores entram em um queue, se possuírem os campeões e ranks balanceados, entram em uma **Partida**. Ela fica salva no histórico, com seu *ID, Data, Duração*, e marca o *Time Vencedor* e *Status de cada jogador*.

