

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, 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.

Cada **Jogador** ao ser criado recebe um **Campeão** que podem ser *possuídos* por muitos **Jogadores**. Eles possuem *Nome* que serve para os distinguir, 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, 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.

O jogador pode equipar um **Item** aos personagens que ele possui, esse item é único e não é compartilhado com os outros jogadores, possuindo um *Serial* para ser identificado. O item possui *Atributos* que ao ser equipado acrescentam aos status dos campeões, e *buffs* especiais que mudam como um campeão interage no jogo.

Quando 10 jogadores entram em uma fila, se possuírem os campeões e ranks balanceados, entram em uma **Partida**. Cada jogador possui um *time*, o *campeão* e *equipamento* utilizado, e seu *K/D/A* naquela partida. Ela fica salva no histórico, com a *Data*, o *Código*, o *mapa* que ocorreu, a *duração* e o *time vencedor*.