

Documentação

Projeto 1º Sprint

Sumário

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

1. Resumo

Este documento tem como afinidade, apresentar o que e como foi o desenrolar do nosso pequeno projeto criado em no banco de dados SQL.

2. Descrição do projeto

O projeto foi baseado em um modelo de jogo RPG, no qual nos foi requisitado para que houvesse 4 características, tais como: "Personagem", "Habilidades", "Tipos de habilidades" e "Classes".

O projeto foi dividido em 4 partes, na qual a primeira consistia em criarmos a base, começamos a criação do modelo conceitual, seguido, o modelo lógico e por fim o modelo físico.

Já na segunda parte, fizemos o banco de dados SQL para a criação do arquivo DDL (Data Definition Language) Onde foi criado o banco de dados e as tabelas, onde foram colocado todas as informações (identificadores e atributos) e como foram dispostos (VARCHAR, INT e etc..)

No DML (Data Manipulation Language) onde foram atribuídas informações as tabelas criadas, adicionamos informações em seus devidos atributos.

Por fim, configuramos o DQL (Data Query Language) onde consultamos as tabelas feitas no banco de dados de forma que definimos o que gostaríamos de ser mostrado.

3. Modelagem de Dados

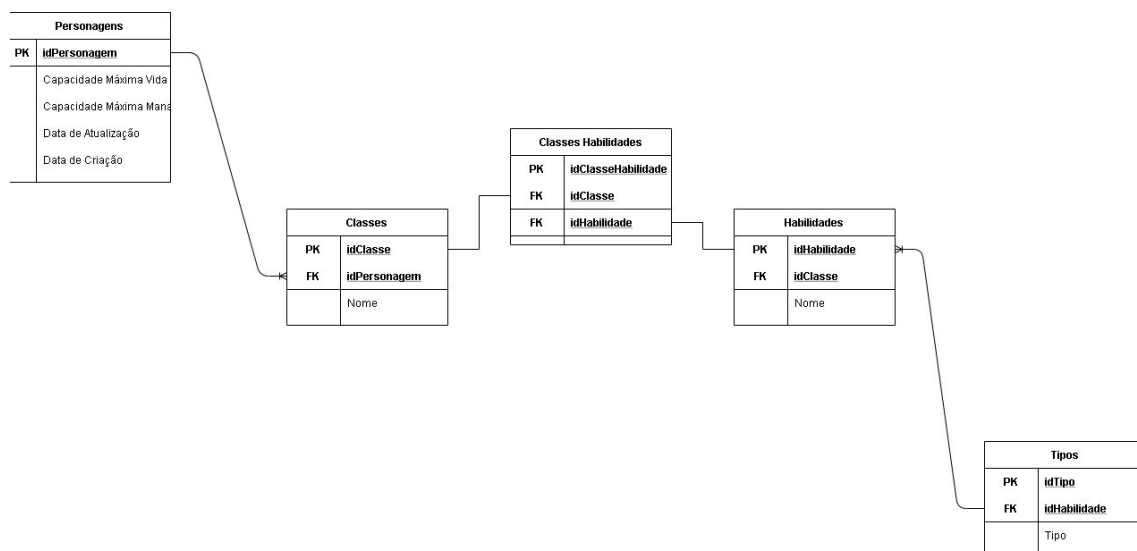
Modelagem de dados é a criação de modelos que explicam o funcionamento e as características de um software criado a partir dele, facilitando o entendimento do projeto, através das características principais que evitarão erros de programação, projeto e funcionamento. Dividida em 3 tipos de modelos, sendo eles "Conceitual", "Lógico" e "Físico".

Modelo Conceitual

O modelo conceitual foi feito para que possamos visualizar melhor as relações entre as entidades de forma mais abstrata, se tratando de uma representação semântica para modelagem posterior do banco de dados.

Modelo Lógico

O modelo Lógico é onde colocamos o que teremos nas tabelas, nos dá uma visão mais ampla do modelo a ser passado para o banco de dados, graças a suas ID 's(identificações) primárias, referenciais e seus atributos.



Modelo Físico

O Modelo Físico é onde tomamos base do modelo Lógico onde adicionamos Informações nos dados no projeto aos atributos já definidos previamente.

Classes		Habilidades			Personagens							
idClasses	Classe	idHabilidade	Habilidade	idTipo	idPersonagem	Nome	idClasse	idTipo	Capacidade Máx	Capacidade Máxima de Mana	Data de Atualização	Data de Criação
1	Barbaro	1	LançaMortal	1	1	DeuBug	1	1,2	100	80	Data atual	18/01/2019
2	Cruzado	2	Escudo Supremo	2	2	BittBug	2	2,3	70		Data atual	17/03/2019
3	Cacadora	3	Recuperar vida	3	3	Fer9	3	NULL	75		Data atual	17/03/2019
4	Monge											
5	Necromante											
6	Feiticeiro											
7	Arcanista											

Tipos		Intermediárias	
idTipo	Tipo	idClasse	idHabilidade
1	Ataque	1	1
2	Defesa	2	2
3	Cura	3	1
4	Magia	4	3
5		4	2
6		5	0
7		6	3
		7	0

	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5
Modelo Conceitual	X				
Modelo Lógico	X				
Modelo Físico	X				
DDL	X				
DML		X			
DQL		X			
Documentação			X		