

Documentação

HROADS

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Alameda Barão de Limeira, 539 – São Paulo/SP |  |  |  | sp.senai.br |

Giovanni Rodrigues

Murilo Milani

Rafael Pieri

Sumário

1. [Resumo 2](#_Toc533767843)

[Objetivos](#_Toc533767844)

1. [Descrição do projeto 2](#_Toc533767845)

[Resumo do projeto](#_Toc533767846)

1. [Modelagem de Software 3](#_Toc533767847)

[Modelo Lógico](#_Toc533767848)

[Modelo Físico](#_Toc533767849)

[Modelo Conceitual](#_Toc533767850)

[Cronograma](#_Toc533767851)

1. [Funcionalidades 5](#_Toc533767852)

[Web](#_Toc533767853)

[Mobile](#_Toc533767854)

1. [Protótipos 6](#_Toc533767855)

[Web](#_Toc533767856)

[Mobile](#_Toc533767857)

1. [Front-End 7](#_Toc533767858)
2. [Mobile 8](#_Toc533767859)
3. [Arquitetura do Projeto 9](#_Toc533767860)
4. [Referências 10](#_Toc533767861)

[Links](#_Toc533767862)

[Livros](#_Toc533767863)

Resumo

Objetivos

Este documento tem como objetivo demonstrar todas as funcionalidades da plataforma HROADS, que deseja começar a construir o seu próprio jogo de RPG online. Para isto, ele definiu que cada personagem do jogo, possuirá uma classe e que cada classe do jogo irá possuir uma ou mais habilidades, e esta habilidade pertence somente a um tipo de habilidade.

Descrição do projeto

O HROADS tem a principal função de exibir e personalizar a composição das personagens.

Resumo do projeto

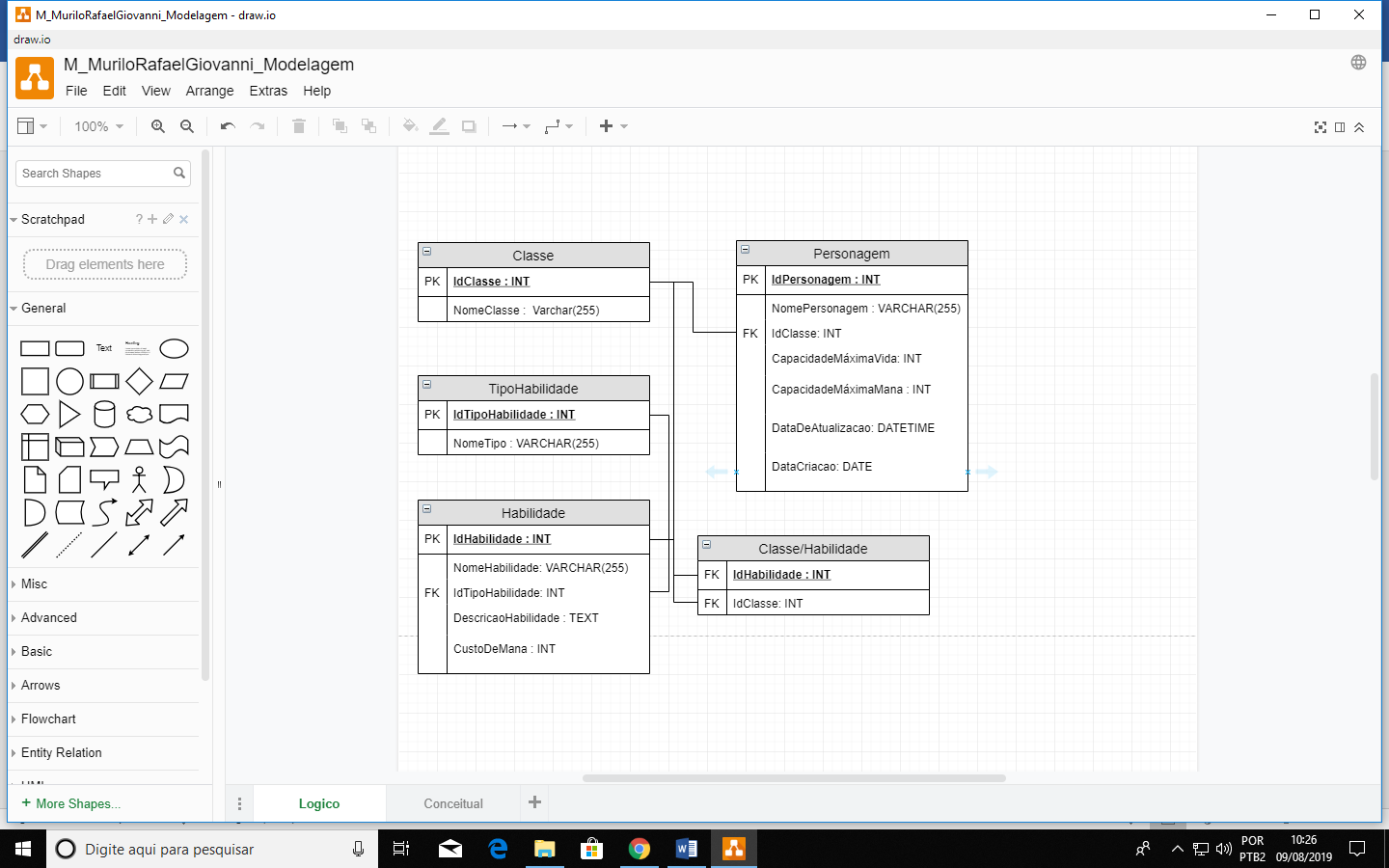
O projeto permite adicionar personagens, assim como suas características, sendo classes, habilidades, mana, vida, data de criação, data de atualização, e até mesmo o nome. Assim podendo exibi-los de diversas formas como o cliente desejar.

Modelagem de Software

Esta sessão tende a demonstrar o que será desenvolvido no banco de dados e quais são as suas representações.

Modelo Lógico

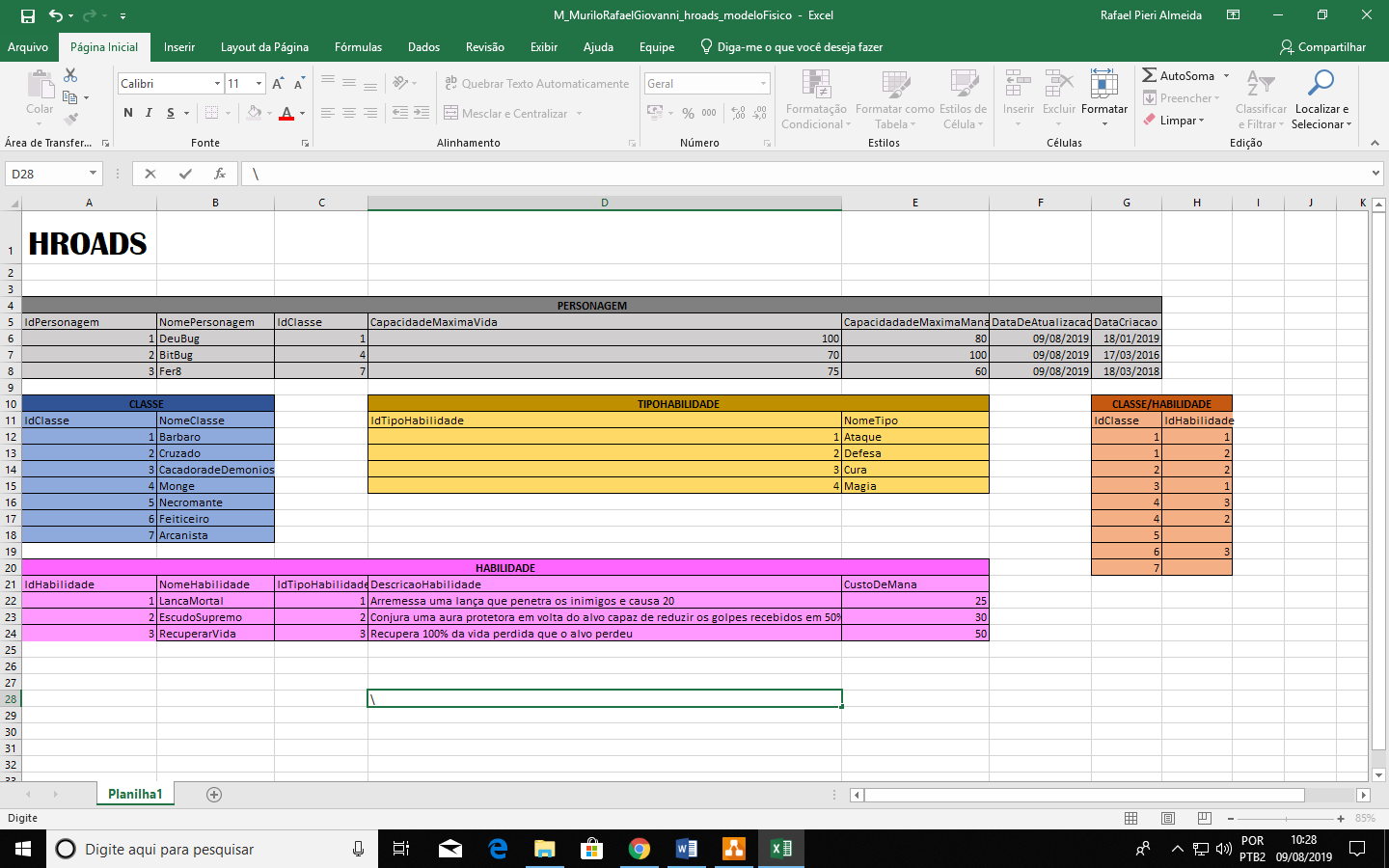
O modelo lógico já leva em conta algumas limitações e implementa recursos como adequação de padrão e nomenclatura, define as [chaves primárias e estrangeiras](https://www.luis.blog.br/chave%20primaria-chave-estrangeira-e-candidata.aspx), normalização, integridade referencial, entre outras.



Modelo Físico

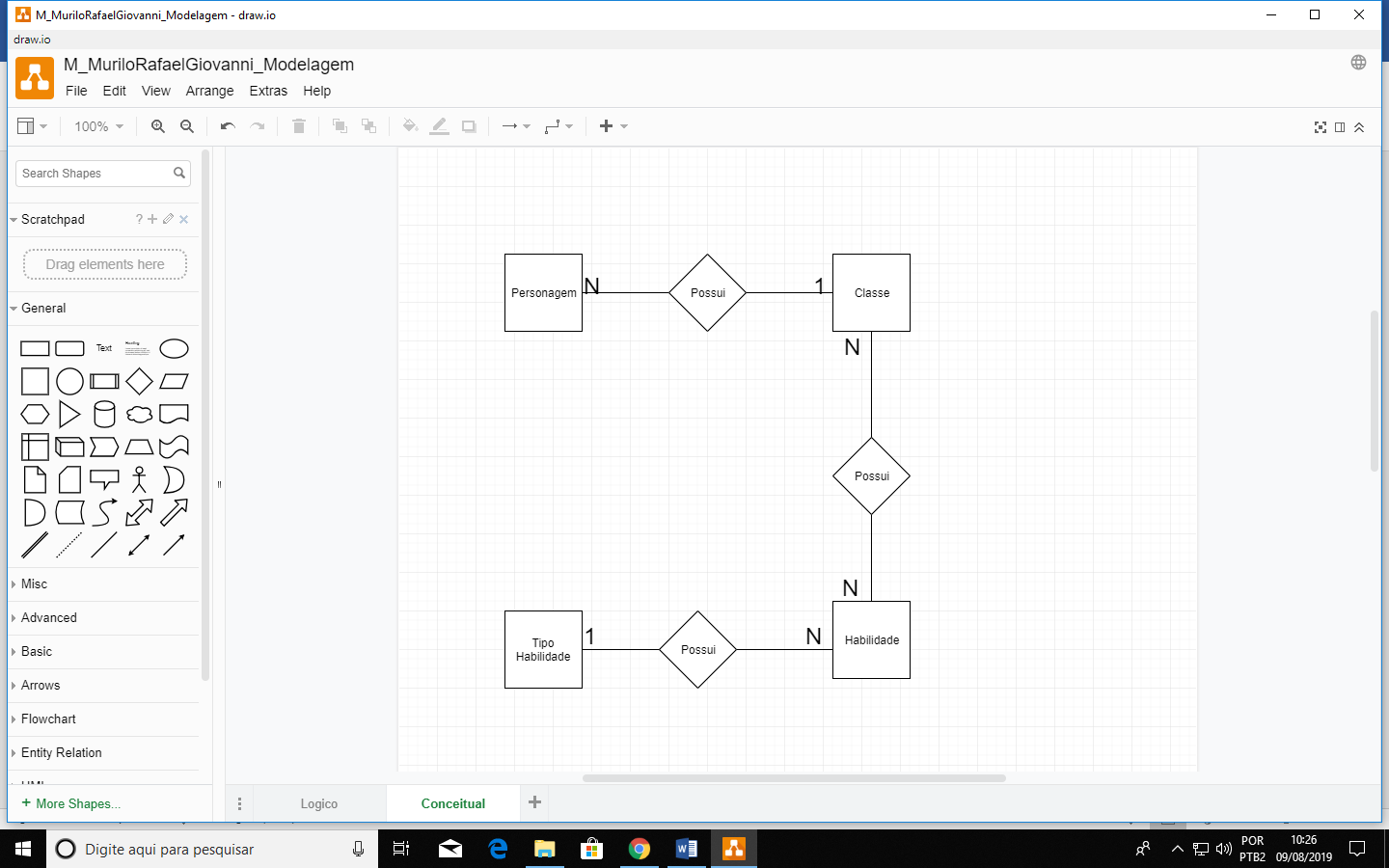
O modelo físico é um teste para validar os valores que serão inseridos.

No modelo físico fazemos a modelagem física do modelo de banco de dados. Neste caso leva-se em conta as limitações impostas pelo SGBD escolhido e deve ser criado sempre com base nos exemplos de modelagem de dados produzidos no item anterior, modelo lógico.



Modelo Conceitual

O modelo conceitual é uma visualização dos “caminhos” que os dados percorrem, assim como as suas cardinalidades. A modelagem conceitual basea-se no mais alto nível e deve ser usada para envolver o cliente, pois o foco aqui é discutir os aspectos do negócio do cliente e não da tecnologia.



Cronograma

|  | Dia 1 | Dia 2 | Dia 3 | Dia 4 | Dia 5 | Dia 6 | Dia 7 | Dia 8 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Modelo Lógico** | FEITO |  |  |  |  |  |  |  |
| **Modelo Físico** | FEITO |  |  |  |  |  |  |  |
| Modelo Conceitual | FEITO |  |  |  |  |  |  |  |

Funcionalidades

Web

Mobile

Protótipos

Web

Mobile

Front-End

Mobile

Arquitetura do Projeto

Referências

Links

Livros