

# Documentação do Projeto.

## 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

O projeto HROADS buscava trazer conhecimentos na área de Banco de Dados, onde conseguimos modelar e desenvolver um banco de dados (Sql Server) para um jogo fictício de RPG.

## 2. Descrição do projeto

Esse projeto foi dividido principalmente em 4 partes, organização, modelagem, desenvolvimento e uma seção para ajustes e seleções de campos da tabela, as ferramentas utilizadas para esse projeto foram: SQL SERVER como linguagem de banco de dados, SSMS como gerenciador dessa linguagem e o Trello para organização e planejamento do projeto em si.

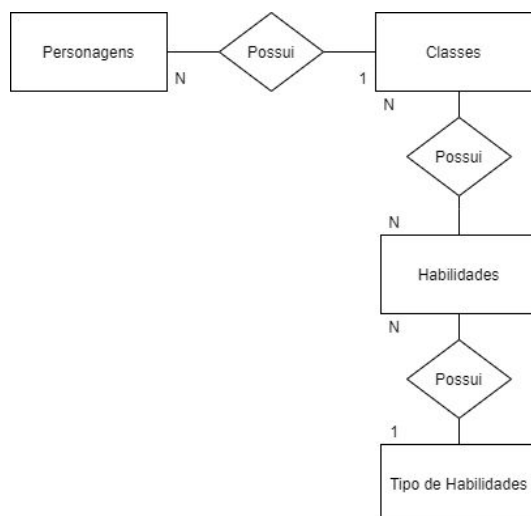
## 3. Modelagem de Dados

Para a modelagem de dados foram desenvolvidos 3 diagramas e são eles:

### Modelo Conceitual

O modelo conceitual é onde se define como o sistema de dados irá se comportar na visão do cliente, e para isso se necessita de uma série de perguntas e respostas para definir o melhor modelo.

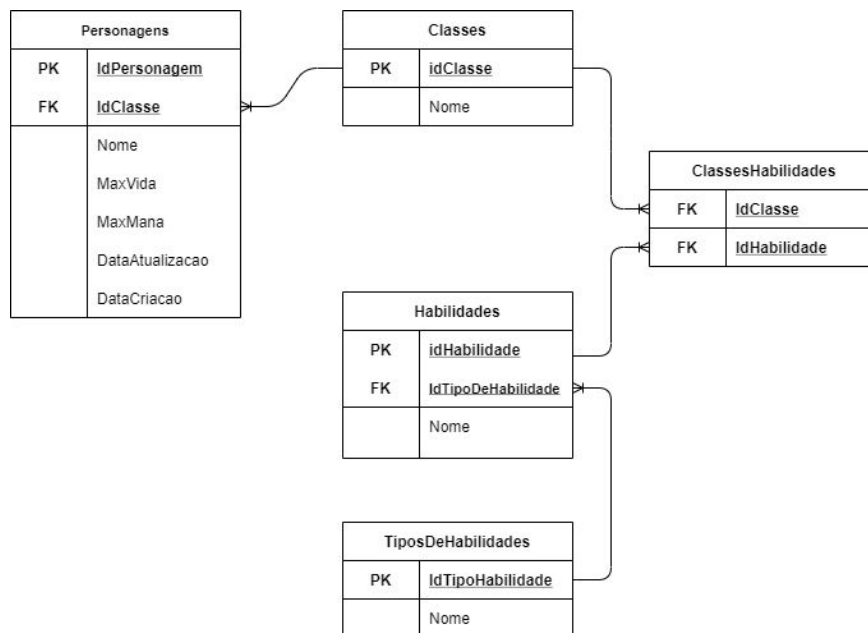
Em nosso modelo é possível ver 4 tabelas se relacionando entre si, por meio de relações Nx1 e NxN.



## Modelo Lógico

Já o modelo que adequa o modelo conceitual para o tipo de banco de dados que será implantado, somente será desenvolvida na fase de implementação e não é de interesse do usuário pois contém muitos conceitos técnicos que abrange somente uma área específica de TI, no conceito lógico nós temos a definição dos campos e chaves que serão usado na aplicação.

No nosso modelo lógico temos todas as classes vistas anteriormente no modelo conceitual com campos e chaves dentro delas. Mas para fazer uma relação NxN é necessário uma tabela intermediária que consiga fazer uma relação 1xN com as duas.



## Modelo Físico

E por fim temos o modelo físico que nada mais é do que uma representação gráfica de uma tabela, usamos esse modelo para ter uma visão mais ampla sobre as informações que iremos configurar nas tabelas de acordo com seu tipo de dado para um melhor Desempenho etc...

No nosso modelo é possível notar que todas as tabelas contêm as informações, tanto com um tipo certo, como com um id gerado para cada item.

Personagens						
IdPersonagem	IdClasse	Nome	MaxVida	MaxMana	DataAtualização	DataCriação
1	1	DeuBug	100	80	01/03/21	18/01/19
2	4	BitBug	70	100	01/03/21	17/03/16
3	7	Fer8	75	60	01/03/21	18/03/18
Classes			Habilidades			
IdClasse	IdPersonagem	Nome	IdHabilidade	IdTipoDeHabilidade	Nome	
1	1	Barbaro	1	1	Lança Mortal	
2	NULL	Cruzado	2	4	Escudo Supremo	
3	NULL	Caçadora de Demonios	3	3	Recuperar Vida	
4	2	Monge				
5	NULL	Necromante				
6	NULL	Feiticeiro				
7	7	Arcanista				
ClassesHabilidades		TiposDeHabilidade				
IdClasse	IdHabilidade	IdTipoDeHabilidade	Nome			
1	1	1	Ataque			
1	2	2	Magia			
2	2	3	Cura			
3	1	4	Defesa			
4	3					
4	2					
5	NULL					
6	3					
7	NULL					

## Cronograma

	Dia 1	Dia 2	Dia 3
Modelo Conceitual	X		
Modelo Lógico		X	X
Modelo Físico		X	X
Planejamento	X		

