

pt.up.fe.lpro1613.server.database.
GameDB.setEndTimeToNow

```
graph LR; A[pt.up.fe.lpro1613.server.database.  
GameDB.setEndTimeToNow] --> B[pt.up.fe.lpro1613.server.database.  
Database.getConnection]; A --> C[pt.up.fe.lpro1613.server.database.  
Database.close];
```

pt.up.fe.lpro1613.server.database.
Database.getConnection

pt.up.fe.lpro1613.server.database.
Database.close