

**Pró-Reitoria Acadêmica
Curso de Ciência da Computação
Trabalho Laboratório de banco de dados**

RELATORIO DE AT2-N1

**Autor: Victor Hugo Andrade de Souza
Orientador: Prof. João Robson Santos Martins**

Relatório do Trabalho

Introdução

Este trabalho tem como objetivo apresentar um banco de dados elaborado com informações retiradas do jogo Monster Hunter World, que é basicamente um jogo de caça a monstros com gerenciamento de recursos para fabricações de armas, armaduras etc que é o que será tratado nesse banco de dados. A escolha desse tema se deve ao fato de ser um dos meus jogos favoritos e conter boas informações para um banco de dados.

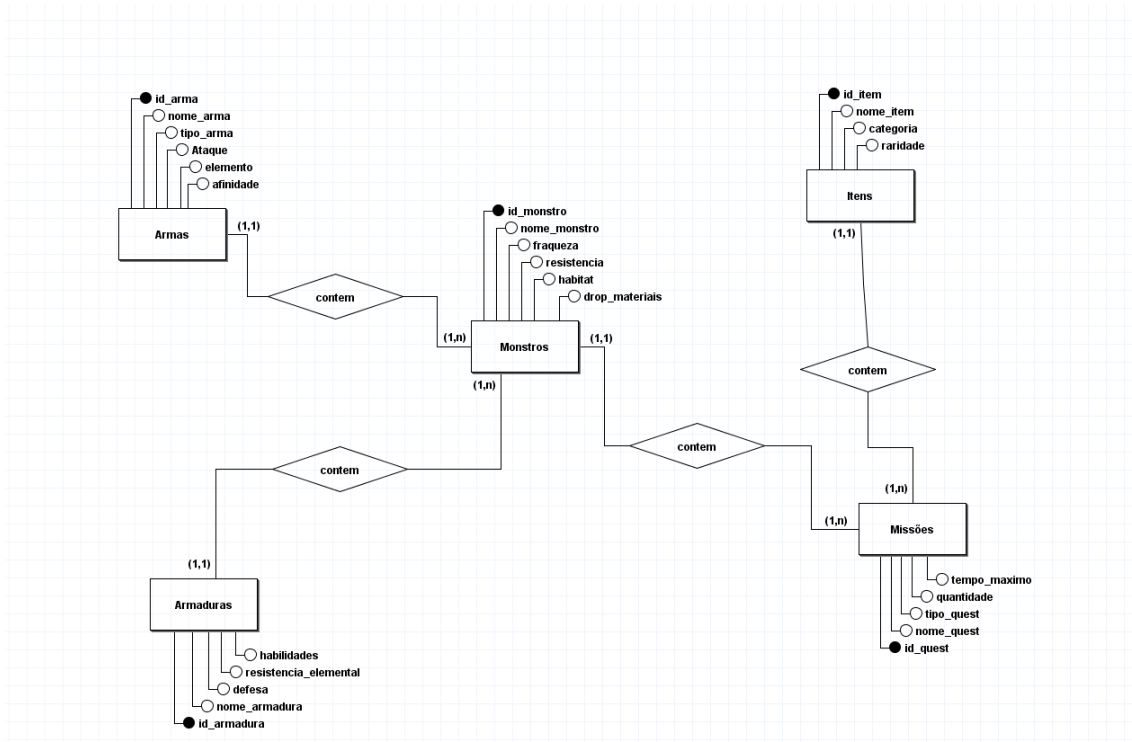
Processo de Extração e Importação dos Dados

O processo de extração dos dados foi realizado de maneira manual, onde eu, com a ajuda de alguns amigos, busquei informações disponíveis em fontes muito conhecidas dentro da comunidade. A metodologia adotada consistiu nos seguintes passos:

1. **Coleta de Dados:** Realizamos uma análise das informações contidas na wiki do jogo, site de base de dados e dentro do próprio jogo. Coletamos dados sobre monstros, suas fraquezas, resistências, habitats e materiais que dopáveis, além de informações sobre as missões disponíveis, categorizando-as em principais, de investigação e opcionais. E para coleta utilizamos os seguintes sites:
Banco de dados: <https://mhworld.kiranico.com>
Wiki: <https://monsterhunterworld.wiki.fextralife.com>
2. **Estruturação dos Dados:** Após a coleta, os dados foram organizados em um formato estruturado, o que facilitaria sua importação para um banco de dados. Para isso, foram criadas tabelas específicas para monstros e missões, considerando os relacionamentos necessários entre elas, além do próprio modelo de dados conceitual utilizando o BrModelo.
3. **Importação dos Dados:** Os dados foram importados para o MySQL, onde foram criadas as tabelas necessárias, como Monstros e Quests. As informações foram inseridas utilizando comandos SQL, garantindo a integridade e a consistência dos dados.

Todo esse processo não foi tão difícil graças a experiência minha e de meus amigos dentro do jogo e junto dos sites fornecidos para informações mais detalhadas como nome de itens, armas e armaduras

Modelo de dados conceitual



Consultas Realizadas

Para as consultas a ideia era seguir uma linha de raciocínio lógico semelhante a que teria dentro do jogo, para isso iniciáramos buscando por quests que teriam o nome “Arena” no meio, para isso utilizaremos o comando Like.

```
SELECT * FROM Quests WHERE nome LIKE '%Arena%';
```

	id	nome	tipo	id_monstro	quantidade	tempo_maximo
▶	45	Special Arena: HR Pink Rathian	Opcional	36	1	50
	46	Special Arena: HR Legiana	Opcional	5	1	50
	47	Special Arena: HR Odogaron	Opcional	12	1	50

Com isso é possível notar que temos 3 missões de arena junto aos respectivos monstros que podem ser caçados, e o escolhido da vez foi o Odogaron, que tem seu ID relacionado ao 12, então querendo saber mais sobre o alvo procuraríamos pelo mesmo dentro da tabela Monstros.

```
SELECT * FROM Monstros WHERE id = 12;
```

	id	nome	tipo	fraquezas	resistencia	habitat	drop_materiais
▶	12	Odogaron	HULL	Gelo	Fogo	Rotten Vale	Material de Odogaron

Nessa consulta da para perceber diversas características do alvo além da sua fraqueza que é gelo, então o recomendável seria utilizar uma arma que aplique esse elemento, assim procuramos por um Arco já que é a arma que normalmente utilizo e filtrando pelo elemento de gelo, assim encontrando uma opção.

```
SELECT * FROM Armas WHERE tipo = 'Arco' AND elemento = 'Gelo';
```

	id	nome	tipo	ataque	elemento	afinidade	id_monstro
▶	31	Legia Snowfletcher	Arco	204	Gelo	0	5

Scripts utilizados:

Todos os scripts utilizados tanto para criação da data base quanto para a inserção dos dados na mesma podem ser encontrados no seguinte repositório do git:
<https://github.com/Viictor-Hugo/AT2-N1>