

Documentação

Hroads

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

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)

1. [Referências 10](#_Toc533767861)

[Links](#_Toc533767862)

Resumo

Objetivos

Este documento tem o objetivo de organizar o planejamento do Banco de Dados da plataforma de RPG da empresa HRoads.

Descrição do projeto

O HRoads visa o entretenimento e a diversão dos jogadores, de forma lúdica e intuitiva.

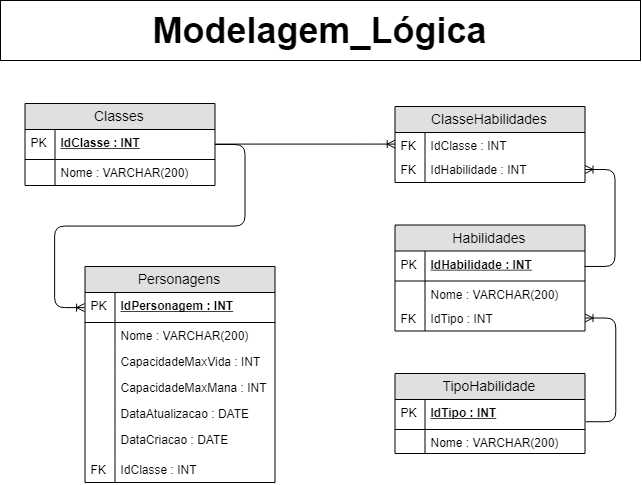
Resumo do projeto

No Banco de Dados visamos a performance em velocidade, utilidade e funcionalidade do projeto, assim os jogadores possuirão seus personagens com classes, nomes, habilidades, tipos de ataque e diversas outras coisas, além disso, ao progresso no jogo o player poderá desbloquear novos ataques e aumentar sua mana e vida.

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 é o modelo que mais se aproxima do que será desenvolvido no Banco de Dados

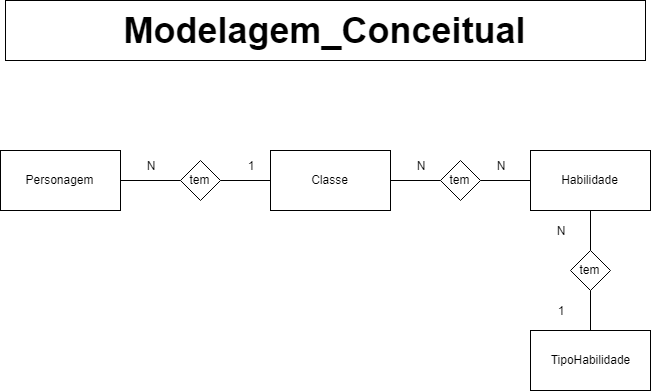
Modelo Físico

O modelo físico é onde percebemos como será estruturando o banco de dados e vemos também seus valores



Modelo Conceitual

O modelo conceitual é onde vemos as entidades e funcionamento do Banco de dado, além da visualização macro do sistema



Referências

Links

GitHub: <https://github.com/amadorsenai/2s2019-sprint-1-bd/tree/master/HROADS>