**HROADS**

O cliente HROADS 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.

Por exemplo:

O personagem **DeuBug** é da classe Bárbaro que por sua vez possui uma habilidade de ataque chamada Lança Mortale uma habilidade de defesa chamada Escudo Supremo.

DeuBug -> classe Bárbaro -> Lança Mortal -> ataque

-> Escudo Supremo -> defesa

O personagem **BitBug** é da classe Mongeque por sua vez possui uma habilidade de curachamada Recuperar Vidae uma habilidade de defesachamada Escudo Supremo**.**

BitBug -> classe Monge -> Recuperar Vida -> cura

-> Escudo Supremo -> defesa

Cada personagem deve pertencer exclusivamente a uma única classe. Uma classe pode ter uma ou mais habilidades. E uma habilidade deve pertencer a exclusivamente um único tipo de habilidade.

Para que o jogo tenha início, HROADS disponibilizou um conteúdo com algumas informações sobre como ele quer que o jogo seja construído.

**Classes**

* Bárbaro (Lança Mortal, Escudo Supremo)
* Cruzado (Escudo Supremo)
* Caçadora de Demônios (Lança Mortal)
* Monge (Recuperar Vida, Escudo Supremo)
* Necromante (começa sem habilidades)
* Feiticeiro (Recuperar Vida)
* Arcanista (começa sem habilidades)

**Habilidades**

* Lança Mortal (tipo de habilidade: ataque)
* Escudo Supremo (tipo de habilidade: defesa)
* Recuperar Vida (tipo de habilidade: cura)

**Tipos de Habilidades**

* Ataque
* Defesa
* Cura
* Magia

**Personagens**

Nome Personagem: DeuBug

Classe: Bárbaro

Capacidade Máxima Vida: 100

Capacidade Máxima Mana: 80

Data de Atualização: Data Atual

Data de Criação: 18/01/2019

Nome Personagem: BitBug

Classe: Monge

Capacidade Máxima Vida: 70

Capacidade Máxima Mana: 100

Data de Atualização: Data Atual

Data de Criação: 17/03/2016

Nome Personagem: Fer8

Classe: Arcanista

Capacidade Máxima Vida: 75

Capacidade Máxima Mana: 60

Data de Atualização: Data Atual

Data de Criação: 18/03/2018

**Exercícios**

MER – Modelos desenvolvidos em sala – draw.io

Descrição

Excel – para validar

Documentação com o nome da dupla ou trio e o conteúdo que foi desenvolvido (documentação + scripts)

Trello – compartilhar com os professores (incluir o link na documentação)

**Tarefas**

1. Criar o banco de dados chamado SENAI\_HROADS\_MANHA/SENAI\_HROADS\_TARDE (conforme o período);
2. Criar as tabelas no banco de dados;
3. Inserir os registros conforme descrição no próprio texto (classes, habilidades, tipos de habilidades e personagens);
4. Atualizar o nome do personagem **Fer8** para **Fer7**;
5. Atualizar o nome da classe de **Necromante** para **Necromancer**;
6. Selecionar todos os personagens;
7. Selecionar todos as classes;
8. Selecionar somente o nome das classes;
9. Selecionar todas as habilidades;
10. Realizar a contagem de quantas habilidades estão cadastradas;
11. Selecionar somente os id’s das habilidades classificando-os por ordem crescente;
12. Selecionar todos os tipos de habilidades;
13. Selecionar todas as habilidades e a quais tipos de habilidades elas fazem parte;
14. Selecionar todos os personagens e suas respectivas classes;
15. Selecionar todos os personagens e as classes (mesmo que elas não tenham correspondência em personagens);
16. Selecionar todas as classes e suas respectivas habilidades;
17. Selecionar todas as habilidades e suas classes (somente as que possuem correspondência);
18. Selecionar todas as habilidades e suas classes (mesmo que elas não tenham correspondência).

**Scripts**

Script de criação (salvar o nome do arquivo como: HROADS\_CRIACAO\_01.sql)

Script de inserção (salvar o nome do arquivo como: HROADS\_MANIPULACAO\_02.sql)

Script de seleção (salvar o nome do arquivo como: HROADS\_QUERY\_03.sql)

**O que deverá ser entregue?**

Deverá ser compartilhado com os instrutores, o link no github com o repositório criado (SENAI\_HROADS\_Sprint1\_BD).

O que deverá conter:

Documentação (incluindo modelagem);

Excel;

Scripts de criação, inserção e seleção;