



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS DE CHAPECÓ
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DOCENTE: DENIO DUARTE
DISCENTE: JÉSSICA BRITO DA SILVA (20240002517)

REQUISITOS DE USUÁRIO E MODELO CONCEITUAL PRELIMINAR
BANCO DE DADOS I

CHAPECÓ
Maio de 2025

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	2
1.1	RESUMO	2
1.2	PROPOSTA DE IMPLEMENTAÇÃO	2
2	GLOSSÁRIO DE TERMOS DO JOGO	3
3	REQUISITOS DE USUÁRIO DERIVADOS	5

1 INTRODUÇÃO

1.1 RESUMO

A Planeta Cobblemon é uma empresa dedicada à criação e gerenciamento de servidores personalizados de Minecraft com o mod Cobblemon, oferecendo uma experiência única que une o universo Pokémon à liberdade e criatividade do Minecraft. Com uma comunidade ativa e engajada, a Planeta Cobblemon realiza torneios semanais que incentivam a competição saudável e a estratégia entre os jogadores, mantendo o ambiente sempre dinâmico e desafiador.

Para garantir a integridade e evolução das jornadas dos treinadores, a empresa necessita armazenar dados essenciais como nickname, ID, tempo total dentro do jogo, além de informações detalhadas sobre os Pokémon do jogador: o time atual (limitado a 6 Pokémon ativos) e seu PC pessoal, com capacidade para 50 boxes contendo até 25 Pokémon cada, totalizando 1.250 espaços.

A economia do servidor é diversificada e fundamentada em três moedas principais:

1. Pokécoins, utilizadas na loja principal para itens e conveniências gerais;
2. Pontos, adquiridos através da Torre de Batalha, onde jogadores enfrentam desafios crescentes;
3. Almas, obtidas nas Raids Globais, eventos cooperativos que ocorrem diariamente e incentivam o trabalho em equipe.

Além disso, a Planeta Cobblemon oferece sistemas exclusivos que ampliam a imersão no universo competitivo, como os passes especiais para acesso ao Safari Zone e à Elite 4, conteúdo avançado voltado para os jogadores mais dedicados.

1.2 PROPOSTA DE IMPLEMENTAÇÃO

A Planeta Cobblemon planeja expandir ainda mais a experiência dos jogadores com a implementação de um modo PvP estruturado, que permitirá confrontos personalizados, ranqueados e com recompensas específicas. No entanto, antes de adicionar esse novo módulo ao ecossistema do servidor, é necessário refinar e estruturar adequadamente os dados já existentes, garantindo integridade e organização no armazenamento das informações dos jogadores e suas jornadas.

2 GLOSSÁRIO DE TERMOS DO JOGO

Para assegurar uma compreensão completa dos conceitos e funcionalidades exclusivas do servidor Planeta Cobblemon, o glossário a seguir detalha os termos-chave empregados ao longo do documento. Este recurso visa introduzir o leitor sobre a terminologia específica, facilitando a navegação e o entendimento do ecossistema do jogo.

Tabela 1 – Glossário de Termos do Jogo

Termo	Definição
Raid do Safari	Um totem interativo localizado no mapa do Safari Zone. Ao interagir, o jogador é transportado para uma batalha contra um Pokémon especial. Se o jogador for bem-sucedido em derrotá-lo, tem uma chance de capturá-lo. Após ser resgatada, esta raid específica entra em um período de recarga de uma hora, após o qual um novo Pokémon raro estará disponível.
Raid Global	Um evento cooperativo massivo onde múltiplos jogadores interagem simultaneamente em um totem central para enfrentar um mesmo Pokémon especial. A classificação dos três jogadores que causarem mais dano ou acumularem mais derrotas ao Pokémon lhes concede pontuações adicionais e uma chance especial de captura.
Safari Zone	Uma área de mapa exclusiva e de acesso restrito, que exige o uso de tickets com duração específica (3, 6 ou 9 horas). Dentro da Safari Zone, os jogadores podem encontrar e participar de diversas Raids do Safari que geram Pokémon raros. Esta zona é também notável por abrigar representações de todos os biomas do jogo, permitindo que os jogadores alcancem rapidamente ambientes específicos para buscar Pokémon que são nativos de determinados biomas, eliminando a necessidade de percorrer vastas distâncias no mapa principal.
Elite 4	Um circuito de desafios avançados que simula a Liga Pokémon. O jogador deve enfrentar sucessivamente quatro Líderes de Ginásio Pokémon e, por fim, um Campeão . É importante notar que tanto os Líderes de Ginásio quanto o Campeão são personagens controlados pelo jogo (NPCs - Non-Player Characters), sendo o Campeão uma representação NPC do último jogador a triunfar neste desafio. Se o jogador for derrotado por qualquer um desses NPCs, seu acesso à Elite 4 é revogado, exigindo a ativação de um novo ticket para recomençar o desafio desde o primeiro treinador.
Torre de Batalha	Um desafio diário de combate onde o jogador enfrenta uma sequência predefinida de 20 treinadores controlados pelo computador. A dinâmica da Torre é implacável: se o jogador sofrer uma derrota em qualquer ponto da sequência, seu acesso à Torre é imediatamente interrompido para o dia, só podendo ser retomado no dia seguinte.

Pontos	Outra moeda secundária e especializada, conquistada primariamente através da vitória em batalhas PvP (Jogador versus Jogador) dentro da Torre de Batalha. Os Pontos são essenciais para adquirir itens de evolução avançada e formas especiais de Pokémon, como as que permitem a Terastalização, as Megaevoluições, e as Dynamax Forms.
Almas	Uma das moedas secundárias e especializadas do servidor. As Almas são obtidas exclusivamente como recompensa pela participação e desempenho em Raids Globais. Sua principal utilidade é na loja dedicada à Raid Global, onde podem ser trocadas por itens que permitem alterar a forma de certos Pokémon (aplicável a Pokémon que possuem múltiplas formas).
Pokécoins	A moeda corrente principal e mais versátil do servidor. Pode ser obtida por meio de diversas atividades no jogo, incluindo a venda de Pokémon no Sistema de Trocas com o Servidor (STS). A Pokécoin é a única moeda que possui livre circulação entre os jogadores, permitindo transações diretas (como o uso do comando <code>/pagar</code> seguido de uma troca de itens/Pokémon "placeholders") e negociações no Mercado Público (GTS). Diferente de Pontos e Almas, as Pokécoins não estão restritas a lojas específicas ou métodos de obtenção limitados.
GTS (Global Trade System)	O sistema de mercado público centralizado do servidor. O GTS permite que os jogadores criem anúncios para vender seus Pokémon ou itens por Pokécoins. Este sistema garante que as transações sejam seguras e mediadas pelo próprio jogo, conectando compradores e vendedores de forma eficiente.
STS (Sistema de Trocas com o Servidor)	Uma funcionalidade simplificada que permite aos jogadores venderem Pokémon diretamente ao servidor. O valor de venda do Pokémon é fixo e determinado com base em seus atributos como status e nível do Pokémon. As Pokécoins correspondentes à venda são automaticamente creditadas na carteira do jogador.

3 REQUISITOS DE USUÁRIO DERIVADOS

Com base na proposta apresentada e nos sistemas atuais da Planeta Cobblemon, é possível extrair os seguintes requisitos de usuário, que servirão de base para a construção do modo PvP e para a melhoria da infraestrutura existente:

Tabela 2 – Requisitos Funcionais Essenciais para o Modelo de Banco de Dados

ID	Requisito Funcional	Usuário	Descrição Detalhada
RF01	Acessar dados do usuário	Admin.	Administradores consultam dados de jogadores (nickname, moedas, passes, servidor). Credenciais de login (token criptografado) são guardadas separadamente.
RF02	Criar usuário / Registro	Admin. / Jogador	No primeiro acesso, o sistema registra dados do jogador : nickname, UUID e IP. Informações de login (token criptografado para redefinição) também são armazenadas.
RF03	Gerenciar moedas / Utilizar moedas in-game	Admin. / Jogador	Administradores ajustam saldos de moedas (Pokécoins, Pontos, Almas) do jogador . O sistema registra essas quantidades para que jogadores possam usar moedas em serviços e itens.
RF04	Documentar trocas entre jogadores	Admin. / Jogador	Para auditoria, o sistema registra trocas de Pokémon entre jogadores (origem, destino), quais tipos de Pokémon foram enviados/recebidos, e o carimbo de tempo da transação.
RF05	Acesso e gerenciamento do GTS / Utilizar loja GTS	Admin. / Jogador	Administradores gerenciam/removem anúncios no GTS, criados por jogadores. O sistema registra vendedor, tipo de Pokémon/item, preço, status do anúncio e, se vendido, o comprador.
RF06	Gerenciar raids globais / Participar de raids globais	Admin. / Jogador	Administradores criam/encerram eventos (raids, torneios), definindo nome, tipo, data e tier. O sistema registra participantes para cada evento, incluindo suas colocações ranqueadas.
RF07	Controlar acesso a conteúdos especiais / Utilizar passes especiais	Admin. / Jogador	Administradores concedem/revogam acesso a passes (Safari, Elite 4). O sistema registra para cada jogador se o acesso a esses conteúdos especiais está ativo.