



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 (Atualizado)

ID	Requisito Funcional	Usuário	Descrição Detalhada
RF01	Acessar dados do usuário	Administrador	Administradores podem consultar dados de jogadores , incluindo nickname, moedas (pokecoins, pontos, almas), IP, servidor e status de acesso especial (SafariZone e Elite4). As credenciais de login são armazenadas separadamente (usuário e senha criptografada).
RF02	Criar usuário / Registro	Administrador / Jogador	No primeiro acesso, o sistema registra nickname, UUID, IP e servidor do jogador . Também são armazenadas as credenciais de login (usuário e senha criptografada).
RF03	Gerenciar moedas / Utilizar moedas in-game	Administrador / Jogador	Administradores podem ajustar os saldos de moedas dos jogadores (pokecoins, pontos e almas), que são utilizados para diferentes finalidades dentro do jogo.
RF04	Registrar trocas entre jogadores	Administrador / Jogador	O sistema registra trocas entre dois jogadores (UUID1 e UUID2), especificando quais Pokémon foram trocados entre eles.
RF05	Gerenciar / Criar anúncios no GTS	Administrador / Jogador	Jogadores podem criar anúncios oferecendo Pokémon ou itens por pokecoins. O sistema registra ID do anúncio , tipo (Pokémon ou item), preço, estado (venda expirada, finalizada, ativa) e o jogador vendedor. Administradores podem excluir qualquer anúncio no GTS.
RF06	Comprar no GTS	Jogador	Quando um jogador compra um item ou Pokémon através de um anúncio ativo no GTS, o sistema registra o comprador e altera o estado do anúncio para vendido.
RF07	Gerenciar / Participar de eventos	Administrador / Jogador	Um administrador pode criar eventos a qualquer momento e o sistema registra a participação de jogadores neles. Se aplicável, o campo “colocacao” armazena a posição ranqueada do participante.
RF08	Controlar acesso a conteúdos especiais	Administrador / Jogador	O sistema registra para cada jogador se o acesso à Safari Zone ou à Elite 4 está ativo. Administradores podem conceder ou revogar esse acesso.