

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)

[Cronograma](#_Toc533767851)

1. [Funcionalidades 5](#_Toc533767852)

[Web](#_Toc533767853)

[Mobile](#_Toc533767854)

1. [Protótipos 6](#_Toc533767855)

[Web](#_Toc533767856)

[Mobile](#_Toc533767857)

1. [Front-End 7](#_Toc533767858)
2. [Mobile 8](#_Toc533767859)
3. [Arquitetura do Projeto 9](#_Toc533767860)
4. [Referências 10](#_Toc533767861)

[Links](#_Toc533767862)

[Livros](#_Toc533767863)

Resumo

Objetivos

Coloque aqui a descrição do documento

Descrição do projeto

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.

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

Resumo do projeto

O Cliente HROADS Deseja desenvolver um jogo RPG com uma classe por personagem e cada classe poderá possuir mais de uma habilidade, E suas respectivas habilidades devem pertencer a um tipo, Por Exemplo: ataque, defesa, cura e magia

Modelagem de Software

Coloque aqui brevemente o que é a modelagem de software

Modelo Lógico

Compreende uma descrição das estruturas que serão armazenadas no banco e que resulta numa representação gráfica dos dados de uma maneira lógica, inclusive nomeando os componentes e ações que exercem uns sobre os outros.

Modelo Físico

São detalhados os componentes da estrutura física do banco, como tabelas, campos, tipos de

valores, índices, etc.

Modelo Conceitual

É uma descrição de banco de dados de forma independente de implementação num sistema de gerenciamento.

Registra QUE dados podem aparecer no banco, mas não registra COMO estes dados estão armazenados

Cronograma

|  | Dia 1 | Dia 2 | Dia 3 | Dia 4 | Dia 5 | Dia 6 | Dia 7 | Dia 8 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Modelo Lógico** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Modelo Físico** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Modelo Conceitual |  |  |  |  |  |  |  |  |

Funcionalidades

Web

Mobile

Protótipos

Web

Mobile

Front-End

Mobile

Arquitetura do Projeto

Referências

Links

Livros