

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

Este documento tem como objetivo demonstrar todas as funcionalidades da plataforma HROADS, que visa demonstrar os eventos que estarão ocorrendo na Escola SENAI de Informática.

Descrição do projeto

O HROADS tem como objetivo a divulgação de novos eventos dentro da Escola SENAI de Informática.

Resumo 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.

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**

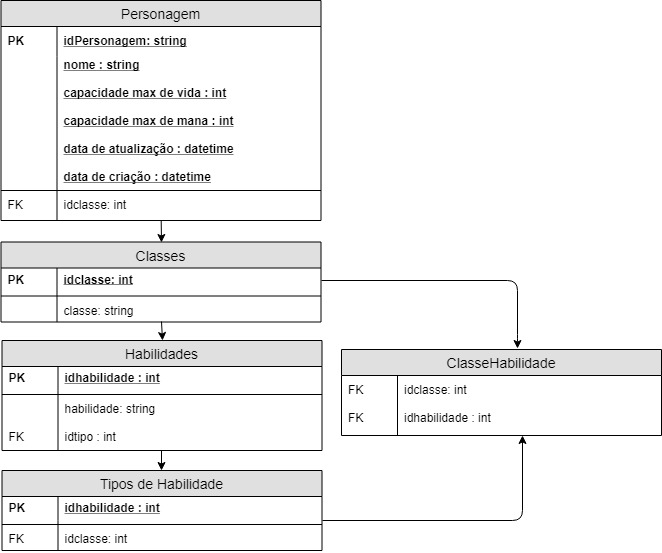
* Ataque
* Defesa
* Cura
* Magia

Modelagem de Software

Esta sessão tende a demonstrar o que será desenvolvido no banco de dados e quais são as suas representações.

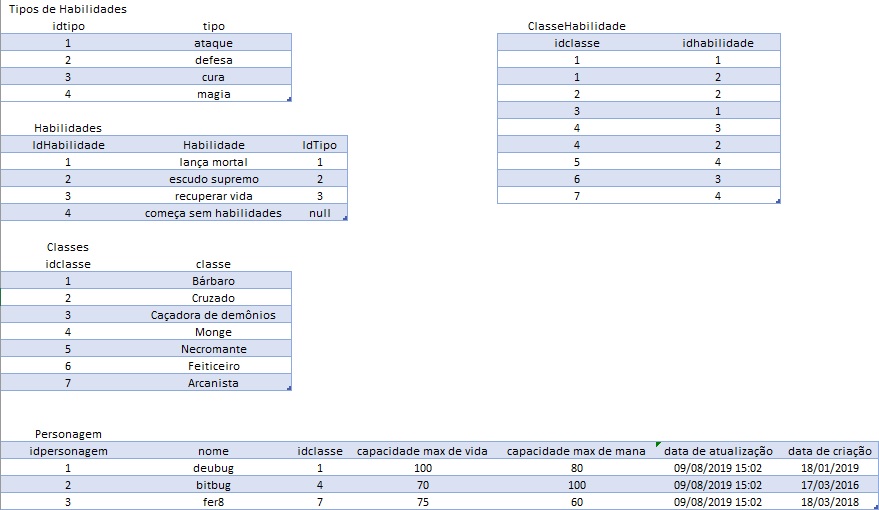
Modelo Lógico

Descreve como os dados serão armazenados no banco e também seus relacionamentos. Esse modelo adota alguma tecnologia, pode ser: relacional, orientado a objetos, orientado a colunas, entre outros.



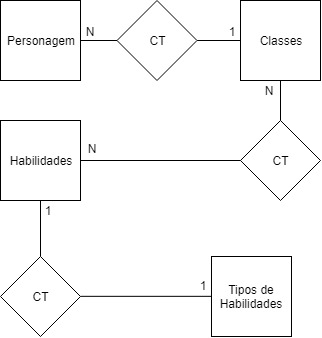
Modelo Físico

Descreve, por meio de alguma linguagem, como será feita a armazenagem no banco. Nesse nível se escolhe qual Sistema gerenciador de Banco de dados (SGBD) será usado, levando em consideração o modelo lógico adotado. Pode ser: PostgreSQL, MySQL, dentre outros.



Modelo Conceitual

É o modelo de mais alto nível, ou seja, que está mais próximo da realidade dos usuários. O nível conceitual é desenvolvido com alto nível de abstração, a partir dos requisitos do sistema, extraídos na fase de levantamento de requisitos.



Referências

Links

<http://spaceprogrammer.com/bd/introducao-ao-modelo-de-dados-e-seus-niveis-de-abstracao/>

<https://docs.microsoft.com/pt-br/sql/t-sql/data-types/data-types-transact-sql?view=sql-server-2017>

<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/a-funcao-sql-count/6690>

Livros