

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

Esse documento tem como objetivo demonstrar todas as informações para a criação do jogo de RPG online.

Descrição do projeto

O Hroads é um jogo online de RPG.

Resumo do projeto

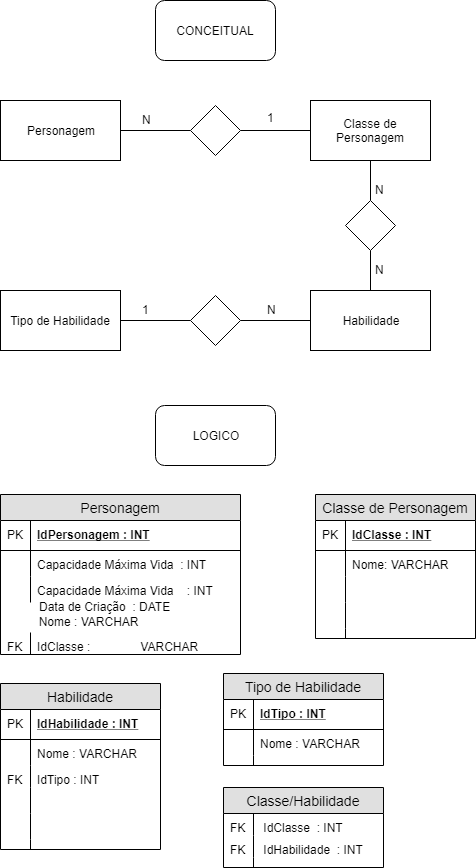
No jogo online Hroads de RPG, possui sete classes, cada classe possuirá uma ou mais habilidades.

Modelagem de Software

A modelagem representa o armazenamento de dados, podendo ser armazenados nos modelos lógico, conceitual e físico.

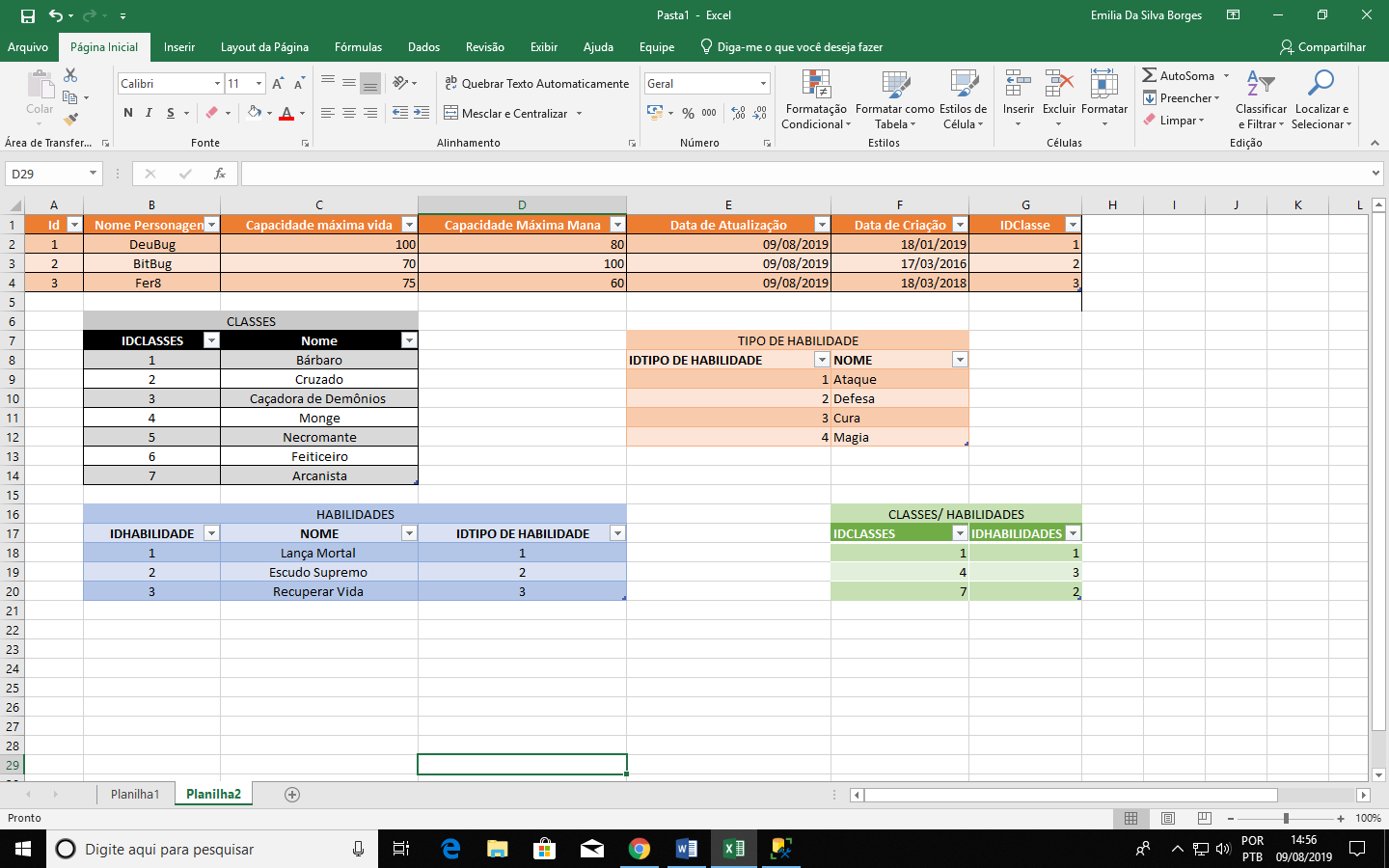
Modelo Lógico

O modelo lógico já leva em conta algumas limitações e implementa recursos como adequação de padrão e nomenclatura, define as [chaves primárias e estrangeiras](https://www.luis.blog.br/chave%20primaria-chave-estrangeira-e-candidata.aspx), normalização, integridade referencial, entre outras. Para o modelo lógico deve ser criado levando em conta os exemplos de modelagem de dados criados no modelo conceitual.



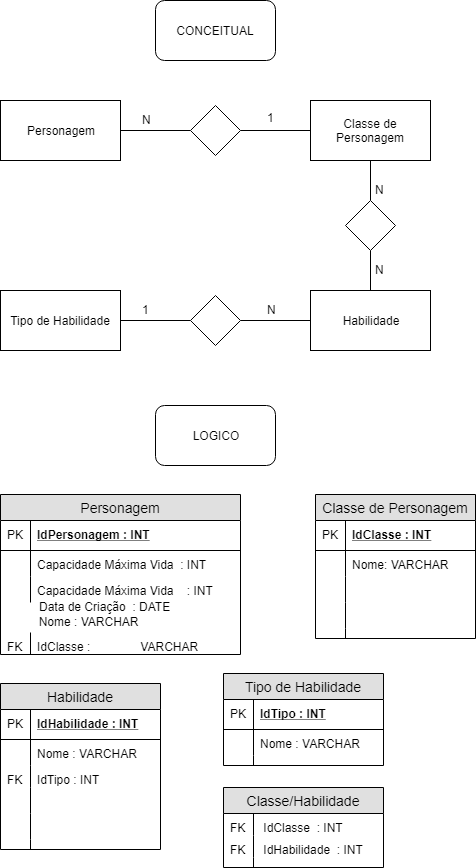
Modelo Físico

No modelo físico fazemos a modelagem física do modelo de banco de dados. Neste caso leva-se em conta as limitações impostas pelo SGBD escolhido e deve ser criado sempre com base nos exemplos de modelagem de dados produzidos no item anterior, modelo lógico.



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.



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