

# ARQUITETURA DE DADOS E JSON COMPLETA (V3)

## 1. O Personagem Base (Database do Servidor)

Esta é a fundação do sistema (inspirada no modelo Naruto Arena + Motor Ouroboros). O JSON possui campos 'Html' para facilitar a renderização no WebApp, a lógica do motor separada do texto, a capacidade de ter uma passiva 'null' (opcional) e o slot dinâmico para a 5a Habilidade de linhagem com a tag 'allowedCategories'.

```
{
  "id": "char_extractor_01",
  "name": "Taurus, o Rompe-Cascos",
  "nameHtml": "<b>Taurus</b>, o Rompe-Cascos",
  "lineage": "Extratores",
  "role": "Tanque / Sentinel",
  "energyAffinity": "Red",
  "baseHp": 100,
  "description": "Líder veterano dos Extratores, converteu seu exotraje em uma fortaleza...",

  "passive": {
    "name": "Passiva: Núcleo Estavel",
    "nameHtml": "<b>Passiva:</b> Núcleo Estavel",
    "descriptionHtml": "Possui 5 de <span class='kw-armor'>Armadura</span> inquebrável.",
    "classes": ["Passive", "Unpierceable"],
    "effects": [{ "type": "armor", "value": 5, "isPermanent": true }]
  },

  "skills": [
    {
      "id": "skill_taurus_01",
      "nameHtml": "Marreta Hidráulica",
      "descriptionHtml": "Causa 25 de dano. Se o alvo tiver <span class='kw-armor'>Armadura</span>, +10 dano.",
      "energy": ["Red", "White"],
      "classes": ["KNT", "ACT", "Melee"],
      "cooldown": 0,
      "skillNotes": ["Dano adicional calculado antes da redução da armadura do alvo."],
      "logic": {
        "baseDamage": 25,
        "bonusDamage": { "condition": "target_has_armor", "value": 10 }
      }
    },
    {
      "id": "skill_taurus_02",
      "nameHtml": "Blindagem Reativa",
      "energy": ["Red"],
      "classes": ["INST", "Buff"],
      "cooldown": 2,
      "logic": {
        "status": [
          { "type": "Armor", "value": 10, "duration": 2 },
          { "type": "Sentinel", "duration": 2 }
        ]
      }
    }
  ],
  // ... (Habilidades 3 e 4 omitidas para brevidade, mas seguem a mesma estrutura)
  ],

  "lineageSkillSlot": {
    "slotName": "Habilidade de Linhagem",
    "allowedCategories": [
      "Extratores",
      "Universal",
      "Híbrido_Extratores_Neon",
      "Híbrido_Herdeiros_Extratores"
    ]
  }
}
```

## ARQUITETURA DE DADOS E JSON COMPLETA (V3)

```
    ]  
}
```

# ARQUITETURA DE DADOS E JSON COMPLETA (V3)

## 2. O Esquadrao do Jogador (PlayerLoadout)

Quando o jogador esta no Lobby, o front-end gera este JSON contendo as 3 escolhas de personagens e os IDs das respectivas 5as habilidades escolhidas. O servidor entao validara este JSON.

```
{  
    "playerId": "user_99283",  
    "squadName": "Defesa Absoluta",  
    "team": [  
        {  
            "characterId": "char_extractor_01", // Taurus  
            "equippedLineageSkillId": "skill_lin_sustento_forja"  
        },  
        {  
            "characterId": "char_neon_02", // Glitch  
            "equippedLineageSkillId": "skill_lin_sobrescrita"  
        },  
        {  
            "characterId": "char_herdeiro_03", // Nyx  
            "equippedLineageSkillId": "skill_uni_cambio_rapido" // Habilidade Universal  
        }  
    ]  
}
```

## 3. O Estado de Combate (MatchState)

Ao iniciar a partida, o servidor funde o Personagem Base com o Loadout do Jogador. A 5a habilidade (Ex: Sustento de Forja) e injetada no array 'skills', ganhando a flag 'isLineageSkill: true' para que a UI saiba que deve adicionar a borda especial.

```
{  
    "inMatchId": "p1_char_1",  
    "name": "Taurus, o Rompe-Cascos",  
    "passive": { "name": "Passiva: Nucleo Estavel" /* ... */ },  
    "skills": [  
        { "name": "Marreta Hidraulica" /* ... */ },  
        { "name": "Blindagem Reativa" /* ... */ },  
        { "name": "Terremoto Industrial" /* ... */ },  
        { "name": "Muro de Ferro" /* ... */ },  
  
        // INJECAO DA 5a HABILIDADE:  
        {  
            "id": "skill_lin_sustento_forja",  
            "nameHtml": "<span class='kw-lineage'>Sustento de Forja</span>",  
            "descriptionHtml": "Consumo 1 energia Vermelha para restaurar 10 de Armadura.",  
            "energy": ["Red"],  
            "classes": ["INST", "Buff"],  
            "isLineageSkill": true,  
            "logic": {  
                "status": [  
                    { "type": "Armor", "value": 10, "duration": 0 }  
                ]  
            }  
        }  
    ]  
}
```