

Magic Souls

RPG de mesa

**Leonardo Nunes Beda
Lúcius Figueiredo da Silva
Raphael Cardoso Petrère
Tierry Machado Ray**

**Professor (es) Orientador (es):
Alexandre Valezzi
“Dom”**

Magic Souls

RPG de mesa

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como pré-requisito para
obtenção do Diploma de Técnico em
informática.

CENTRO PAULA SOUZA

COMPETÊNCIA EM EDUCAÇÃO PÚBLICA PROFISSIONAL

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Etec “JORGE STREET”
DEDICATÓRIA

Dedicamos nosso trabalho a nossos amigos,
parentes e professores que foram fundamentais
para o processo de criação do nosso projeto.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos que participaram do projeto, principalmente nossa família, amigos e aos nossos professores que deram apoio ao nosso projeto.

RESUMO

Neste Trabalho de Conclusão de Curso será apresentada uma solução aos jogadores de RPG (Role Playing Game). Para desenvolver esse projeto, questionou – se a problemática, para que fosse viável a resolução da mesma. O RPG online atual chamado RRPG apresenta problemas com relação à agilidade e fluidez, além de ter um design ultrapassado. A partir disso, vimos os erros que estavam presentes no RRPG, e assim melhorando com o nosso software, teríamos que desenvolver uma comunicação limpa e rápida além de um design mais dinâmico e cativante, além de utilizarmos uma plataforma de acesso mais prático – a *web*. Assim desenvolvendo no software um ambiente agradável, veloz e fácil ao usuário, facilitaríamos muito o trabalho que os jogadores possuem ao terem que se reunir pessoalmente para jogar, trazendo a facilidade de se comunicar pela internet.

Palavras-chave: RPG, Magic Souls, Jogo.

ABSTRACT

In this Completion of course work a solution will be presented to role-players gamers. To develop this project, the problem was questioned if it would be the viable solution of the same. The current online RPG called RPPG has problems regarding the agility and fluidity, in addition to having an outdated design, then from there, we saw the errors that were present in RPPG, and thus improving our software, we would have to develop a clean and fast communication and exceptional design. Therefore, developing the software as a user pleasant environment, fast and easy, which greatly facilitate the work that the players has in often having to meet in person to play with the ease of communicating by the Internet.

Keywords: RPG, Magic Souls, Game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Elementos de Navegação	20
Figura 2 - Logo	21
Figura 3 – Menu navegação.....	21
Figura 4 – Tela Inicial	22
Figura 5 – Tela Login	23
Figura 6 – Tela Cadastro.....	23
Figura 7 – Tela personagens.....	24
Figura 8 - Diagrama	26
Figura 9 – HTML5	27
Figura 10 – php	27
Figura 11 - CSS.....	28
Figura 12 - JS.....	28
Figura 13 – MySQL	29
Figura 14 - Logotipo Sublime Text	30
Figura 15 - Logotipo WampServer	30
Figura 16 - Logotipo JQuery.....	31
Figura 17 – Logotipo Adobe DreamWeaver	31

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Já ouviu falar sobre RPG?	17
Gráfico 2 – Qual tipo de RPG?	17
Gráfico 3 – Qual meio?	17
Gráfico 4 – Se não	18
Gráfico 5 – Software jovem	18

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 TEMA E DELIMITAÇÃO	10
1.1 Objetivo geral	10
1.2 Objetivo específico	12
1.3 Justificativa	12
1.4 Metodologia	12
2 – ORGANIZAÇÃO	13
2.1 – Contexto de Negócio	13
2.2 – Perfil do projeto	13
2.3 - Funções principais	13
2.4 – Restrições Técnicas e Administrativas	14
3 – ASPECTOS ESTRATÉGICOS	15
3.1 – Riscos do Projeto	15
3.2 – Concorrentes do Site	15
4 – BRIEFING	16
4.1 – Público-Alvo	16
4.2 – Pesquisa de Campo	16
4.3 – Resultados Gráficos das Pesquisas	17
5 – O SOFTWARE	19
5.1 – Objetivos do Software	19
5.2 – Conteúdo e Material Disponível	19
5.3– Elemento das Páginas	19
5.4 – Elementos de Navegação	20
6 – DEFINIÇÃO DO CONTEÚDO	21
6.1 – Logotipo	21
6.2 – Menu de Navegação	21
7 – INTERFACE	22
7.1 – Tela de Inicio	22
7.2 – Tela de Login	23
7.3 – Tela de Cadastro	23
7.4 – Telas de Personagens	24
8 – USABILIDADES FÁCIL E AMIGÁVEL	25
9 – PROGRAMAÇÃO	26

CENTRO PAULA SOUZA

COMPETÊNCIA EM EDUCAÇÃO PÚBLICA PROFISSIONAL

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Etec “JORGE STREET”

9.1 – Diagrama de Caso de Uso	26
9.2 – Linguagens Utilizadas	27
9.2.1 – HTML5	27
9.2.2 – PHP	27
9.2.3 – CSS	28
9.2.4 - Java Script	28
9.2.5 – MySQLServer	29
9.3 – Ferramentas Utilizadas.....	30
9.3.1 – Sublime	30
9.3.2 – WampServer	30
9.3.3 – JQuery.....	31
9.3.4 – Adobe DreamWeaver.....	31
10 – DESENVOLVIMENTOS DO BANCO DE DADOS.....	32
11 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
CONCLUSÃO	37
REFERÊNCIAS.....	38

Introdução

O RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”. Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Existe um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens. Para se poder ter um jogo mais elaborado, utiliza-se regras (encontrados em manuais) para que a partida possa ser, além de divertida, adequada.

Desde o final da década de 90, o RPG tem sido tema de pesquisas de vários universitários brasileiros. Muitas obras sugerem o RPG de Mesa como ferramenta educacional complementar, facilitando a aquisição de conteúdos escolares, pois se trata de uma atividade envolvente e que estimula a pesquisa e a cooperatividade. Além disso, é comum que seus jogadores desenvolvam muito gosto por leitura e escrita, tornem-se mais expressivos e estabeleçam fortes amizades com os outros jogadores. Há, também, relatos de usos do RPG como ferramenta psicoterapêutica e para treinamento empresarial.

Infelizmente o acesso a esse tipo de material é mais complicado. É preciso garimpar a internet para acessar as teses e dissertações, e os livros estão quase todos esgotados, sendo esses materiais indispensáveis para quem quer se aprofundar no assunto. Além disso, existe um problema em sua praticidade: mesmo sendo relativamente bem simples, muitas vezes não se pode seguir o jogo se um de seus jogadores não pode se reunir com seu grupo. O fato de todos terem a obrigação de se reunir pessoalmente tira toda a praticidade que o jogo deveria ter.

Um outro problema é de que o RPG de Mesa, com o passar dos anos, foi esquecido, devido a substituição dele por jogos com plataformas gráficas. E como já citado, pode se considerar uma perda, por ser um dos únicos jogos existentes considerados totalmente educativos.

Em vista de todos esses problemas, pensa-se num RPG de Mesa de plataforma virtual via web – solucionando assim os problemas de disponibilidade de materiais (visto que estes seriam disponibilizados gratuitamente) e de praticidade e fluidez de jogo (com todos os materiais padronizados para um fácil acesso). Além disso, tem-se o objetivo de resgatar um jogo de aspectos tão bons e educativos, que nunca deveriam ter sido esquecidos, e de acolher todas as pessoas que possuem interesse por esse jogo.

1 Tema e delimitação.

Nosso tema é o RPG de mesa, um jogo de interpretação de personagens. O nosso software está localizado na área de Informática e procuramos projetar um RPG online diferente de outros, que seja divertido e prazeroso para os usuários, entretanto intuitivo, no qual tem o objetivo de atingir tanto o público jovem quanto o público adulto, divulgando ainda mais o RPG de mesa.

1.1 Objetivo geral

A ideia do RPG de Mesa virtual (Magic Souls) é alimentada pelo fator educacional e pela diversão proporcionada por esse jogo. Há muitas obras das quais podemos citar como “favorecendo” o uso do RPG de Mesa como algo educacional. Dentre essas, podemos destacar:

- MARCATTO, Alfeu. Saindo do quadro. São Paulo: A. Marcatto, 1996.
- PAVÃO, Andréa. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.
- RIYIS, Marcos Tanaka. SIMPLES: sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.
- RODRIGUES, Sonia. Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro: Bertrando Brasil, 2004.
- ZANINI, M (Org). Anais do I simpósio RPG e educação. São Paulo: Devir, 2004.

Existem, ainda, alguns artigos a respeito da importância que o RPG poderia ter na educação do Brasil, das quais podemos destacar:

- Artigo da pesquisadora Connie Veugen que conta um pouco a história dos RPGs - Here Be Dragons: Adventure and Prehistory of the Adventure Games;
- Blog RPG Acadêmico: um verdadeiro banco de teses e dissertações brasileiras sobre RPG;
- Editora Devir;
- Editora Jambô;
- Loja virtual da Editora Redbox;

Através de todas essas fontes, concluímos assim que o projeto pode beneficiar muito a todos, principalmente ao estímulo na imaginação e na leitura dos jovens nessa geração.

Assim, focamos, no projeto, em sua simplicidade e facilidade para se jogar, deixando o visual do jogo tanto clean, como atraente. O recurso de “fichas de personagens”, manuais e outros módulos virtuais podem ser considerados como plano principal para o desenvolvimento do jogo, junto com alguns recursos extras que serão adicionados ao sistema.

Primariamente, o sistema de jogo funcionará totalmente a base da escrita, sendo apenas jogado por esse método. Esse fator, mesmo que pequeno, pode desenvolver nos usuários, e muito, o gosto por leitura, além de estimular a imaginação que um livro proporcionaria.

Por fim, para uma boa comunicação entre os usuários e a comunidade, será desenvolvido um sistema de chat privado, para que um usuário possa se comunicar livremente com outro em particular.

1.2 Objetivo específico

O projeto tem o objetivo de minimizar os problemas que os jogadores possuem por terem amigos que moram muito longe, muitas vezes dificultando um encontro para jogar, algo que pode ser muito cansativo, ou até mesmo por não terem pessoas com quem jogar que tenham interesse nesse tipo de jogo. Assim, servirá também como uma “reivindicação” a um jogo que foi tão popular, e ao mesmo tempo tão útil, quanto ao RPG de Mesa.

1.3 Justificativa

Com base em experiências dos desenvolvedores, sentimos que haviam alguns fatores que prejudicavam o andamento do jogo, tais como o problema de distância entre os jogadores, interrupções durante a partida, problemas com a organização e oportunidades para jogar. Então o propósito principal do software é solucionar todos esses problemas.

O propósito secundário do software é de ser um tipo de introdução de como se jogar RPG de Mesa, para aqueles que desejarem.

1.4 Metodologia

A Base para o desenvolvimento desse software é o conhecimento específico dos desenvolvedores, pedindo a opinião de diversas pessoas se lhes interessava um software que facilite a forma de se jogar o RPG de mesa sem perder sua essência principal, que é a imaginação, motivação para a leitura e trabalho em equipe, fazendo com que a pessoa lide socialmente muito melhor, criando vínculos de amizade com outras pessoas.

2 – Organização

2.1 – Contexto de Negócio

Nossa equipe desenvolveu o jogo “Magic Souls RPG”, para a os jogadores de RPG de mesa, com o intuito de divulgar o estilo, porquê mesmo com o grande número de jogadores por todo o mundo, o nome “RPG de mesa” vem sendo menos reconhecido. Isso justifica a criação de um software que bonifique o ambiente da mesa, do tabuleiro e a estrutura do jogo, entusiasmando os novos jogadores.

2.2 – Perfil do projeto

Nossa equipe acredita principalmente na qualidade do nosso projeto. Por ser focada no RPG, estimula de forma abrangente a criatividade de todos nós, por ser um projeto bem abrangente. Pretendemos estimular também os usuários de nosso projeto.

2.3 - Funções principais

Como nosso principal objetivo é proporcionar conforto e melhor fluidez em jogo para seus jogadores, aperfeiçoamos a ideia do RRPg FireCast no qual nos deu o principal impulso para desenvolvermos o nosso software. Através da sua ideia, testamos e descobrimos que falta algo para leva-lo ao sucesso, um desses itens é o design que não traz um ambiente confortável ao jogar, por ter um visual muito simples e ultrapassado. Além disso, ele não tinha o intuito de *ensinar* os jogadores novatos. Assim, implementaremos um tipo de guia, a fim de os usuários aprenderem, por fim, a jogar.

2.4 – Restrições Técnicas e Administrativas

Uma das restrições técnicas que foram encontradas foi a falta de conteúdo pertinente para se acrescentar ao site do jogo. Utilizou-se de pesquisas baseadas em outros sites do mesmo seguimento para que assim se pudesse concluir o que seria relevante. Nossa equipe encontrou algumas restrições administrativas como, por exemplo, a indisponibilidade de tempo para que se cumpra fielmente o cronograma e a possível não aceitação por parte dos público-alvo.

3 – Aspectos Estratégicos

3.1 – Riscos do Projeto

Os riscos principais do projeto envolvem o jogo não conseguir cumprir o objetivo inicial que é divulgar o RPG de mesa, bem como atingir o público-alvo desejado. Além disso, não conseguir concluir o projeto dentro do prazo, tornando seu propósito vão.

3.2 – Concorrentes do Site

O site do jogo “Magic Souls RPG” possui apenas um concorrente, o “RRPG Firecast”, que é um software com o mesmo intuito que o Magic Souls RPG, só que foi desenvolvido á muito tempo atrás e não obteve nenhuma atualização, na qual, torna o software obsoleto, sem publicidade, e não-educacional.

4 – Briefing

4.1 – Público-Alvo

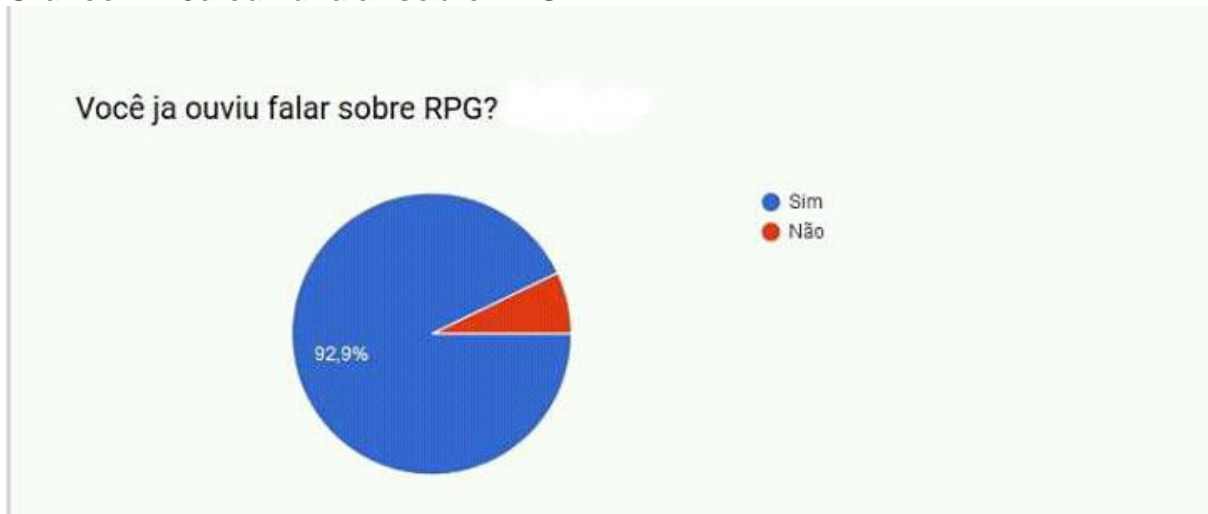
O público-alvo são os jogadores de RPG de mesa, mas o jogo pode ser destinado a todos que querem se divertir com as referências contidas dentro dele. Além disso, o programa também tem o foco em pessoas que querem aprender a jogar o RPG de Mesa.

4.2 – Pesquisa de Campo

Foi realizada uma pesquisa de campo com base em um questionário disponibilizado na internet em um grupo na rede social Facebook a partir do dia 08 de Março de 2016, para confirmação de público-alvo e para verificação de aprovação.

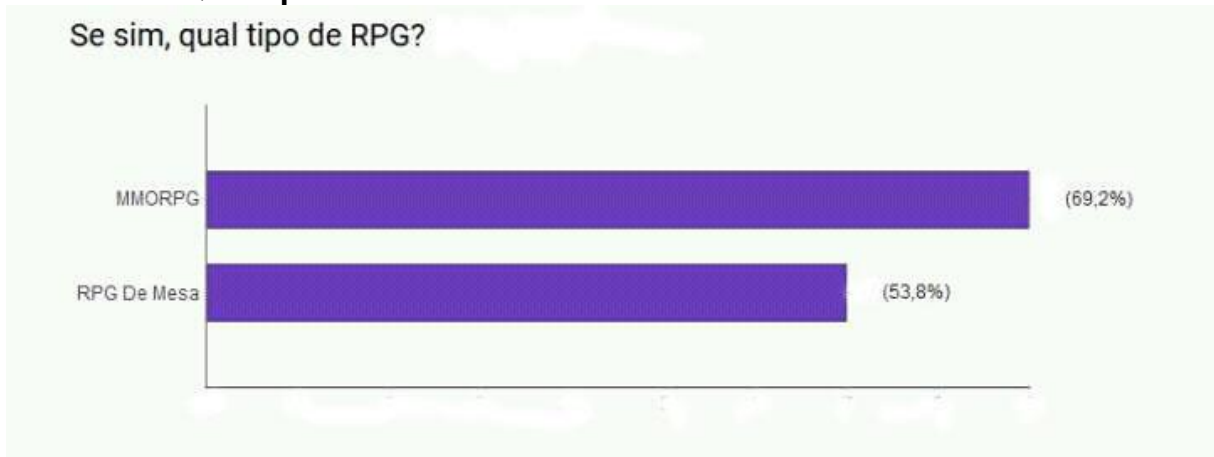
4.3 – Resultados Gráficos das Pesquisas

Gráfico 1 – Já ouviu falar sobre RPG?



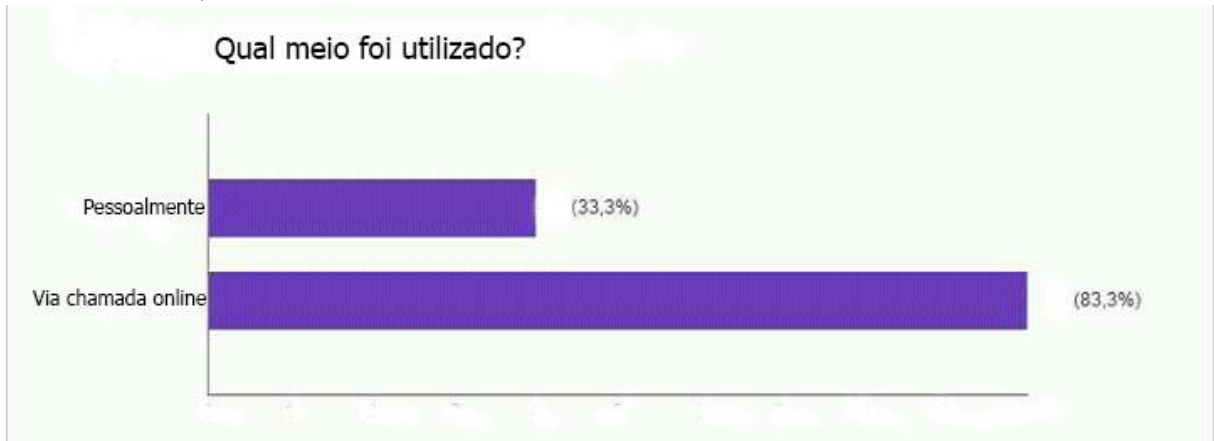
Fonte: Autoria própria, 2016

Gráfico 2 – Qual tipo de RPG?

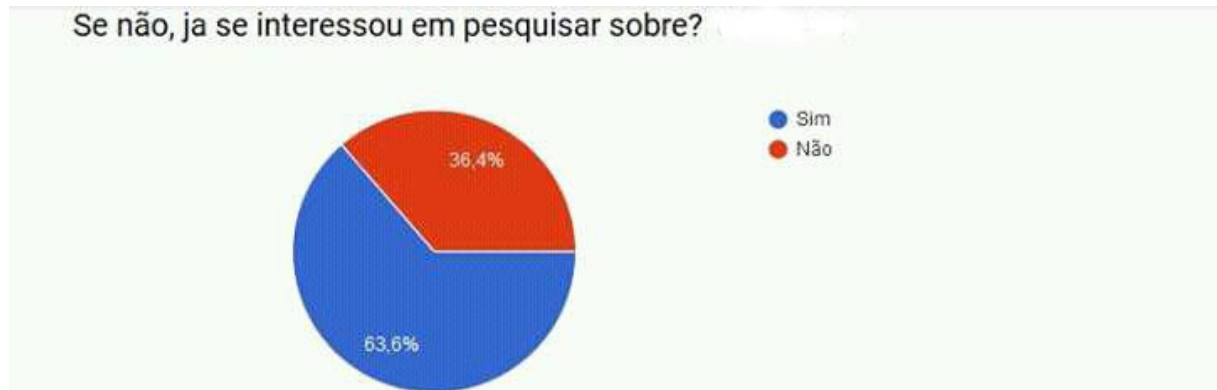


Fonte: Autoria própria, 2016

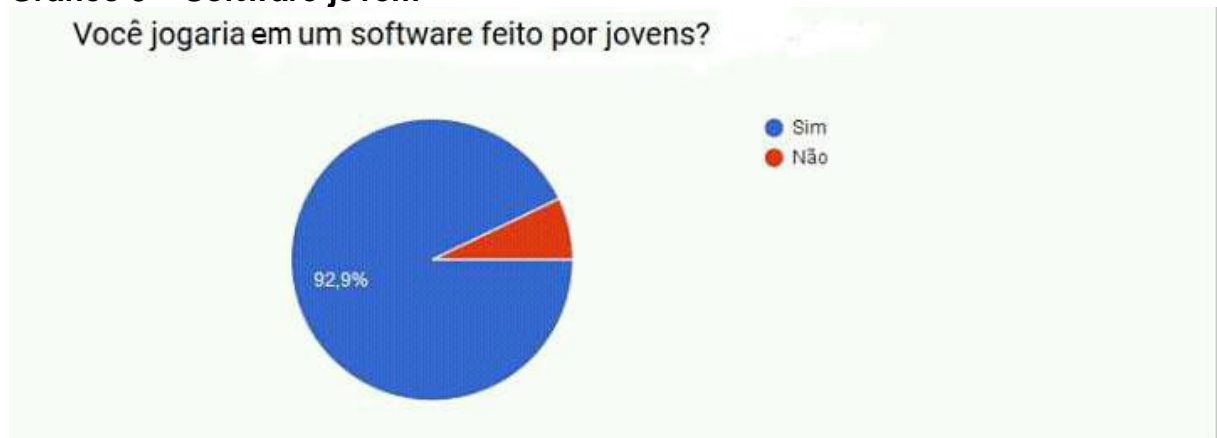
Gráfico 3 – Qual meio?



Fonte: Autoria própria, 2016

Gráfico 4 – Se não

Fonte: Autoria própria, 2016

Gráfico 5 – Software jovem

Fonte: Autoria própria, 2016

5 – O Software

5.1 – Objetivos do Software

O site pode ser usado para referência a aspectos do jogo. Devido à extensão dele, será também ferramenta de apresentação aos novos jogadores a respeito da estrutura do mesmo, por exemplo, como se organizam as fichas, como jogar, dicas e uma descrição e explicação dos objetos encontrados durante o decorrer da partida.

5.2 – Conteúdo e Material Disponível

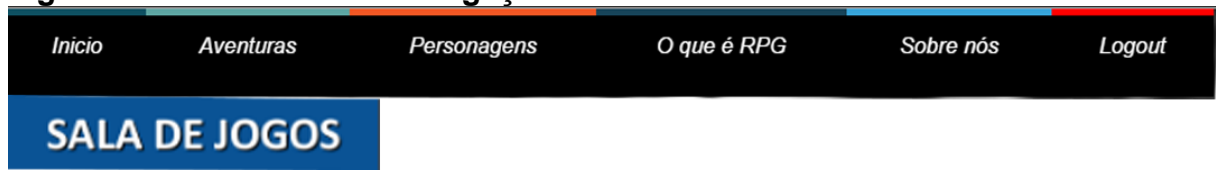
No site ficará disponibilizada as Fichas do Usuário, uma página introduzindo o RPG de Mesa, personagens, etc. Poderá ser encontrada uma breve consideração a respeito dos criadores do projeto e uma galeria de imagens mostrando o ambiente do jogo, além de notícias e atualizações sobre o jogo.

5.3– Elemento das Páginas

O site do projeto possui 7 páginas sendo: “Início”, “Aventuras”, “Sobre nós”, “Personagens”, “O que é RPG”, “Logout” e “Sala de jogos”. Na página “Início”, há uma breve mensagem de boas-vindas e um menu dinâmico, onde o usuário poderá ter fácil acesso a esse conteúdo sem precisar explorar as demais páginas. Na página “Sobre nós”, há uma breve introdução a respeito da ideia em que foi baseado o jogo e informações sobre os seus criadores. Na página intitulada “Aventuras”, onde mostra ao jogador as suas aventuras já criadas anteriormente. E ainda, na página intitulada “Personagens”, há uma galeria de fotos demonstrando as classes dos personagens disponíveis no jogo. Na página “O que é RPG” se tem uma breve explicação sobre o que é o RPG e sua origem, contendo também o manual de regras para ser baixado. Na página “Sala de jogos” se tem todas as aventuras do jogo e dá acesso a esses jogos. O conteúdo do site é apenas um auxílio para os usuários.

5.4 – Elementos de Navegação

Figura 1 – Elementos de Navegação



6 – Definição do Conteúdo

6.1 – Logotipo

Figura 2 - Logo



Fonte: Autoria própria, 2016

O logotipo do jogo representa claramente o enfoque principal: O RPG de Mesa. Os elementos visuais permitem a identificação do meio e do contexto que se quer transparecer, pois há presença da figura de um dado e houve uma escolha de cores que envolvem um tema mais rústico. O Cinza escolhido para ser a cor mais abundante faz parte da escolha dos principais softwares/jogos com tema medieval e dá um ar elegante ao logo. É uma cor que envolve as pessoas e este é um dos objetivos subentendidos do jogo: envolver o jogador com o ambiente do jogo. As cores metal escurecido e branco representam elegância, inovação e modernidade, por isso foram pertinentemente encaixadas na combinação geral do logotipo.

6.2 – Menu de Navegação

Figura 3 – Menu navegação



7 – Interface

7.1 – Tela de Inicio

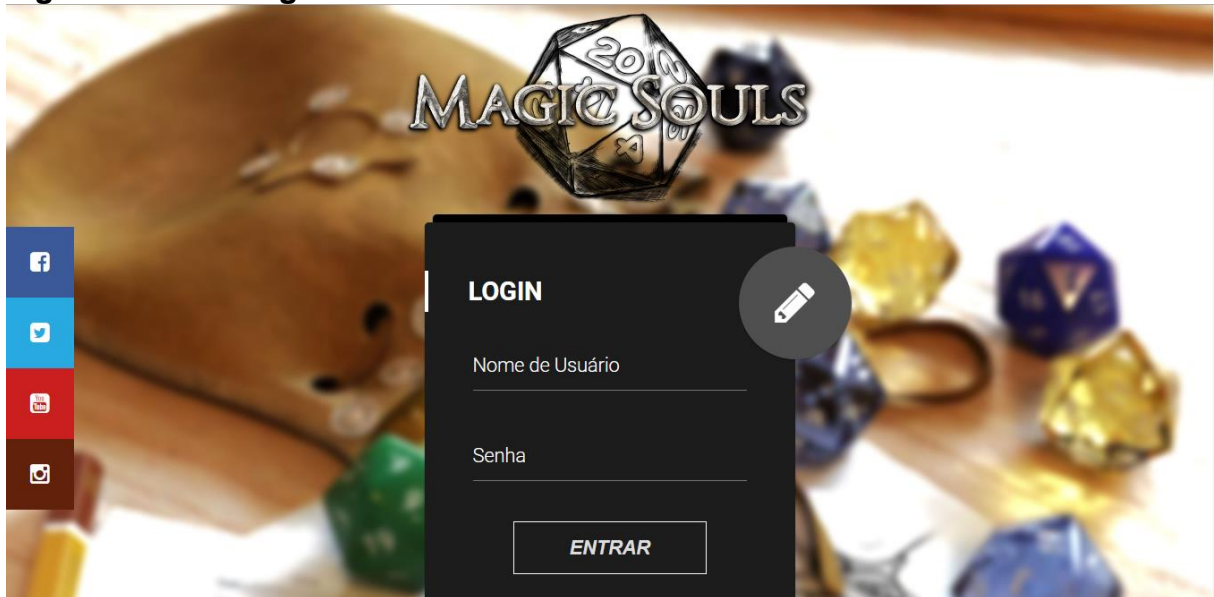
Figura 4 – Tela Inicial



Fonte: Autoria própria, 2016

7.2 – Tela de Login

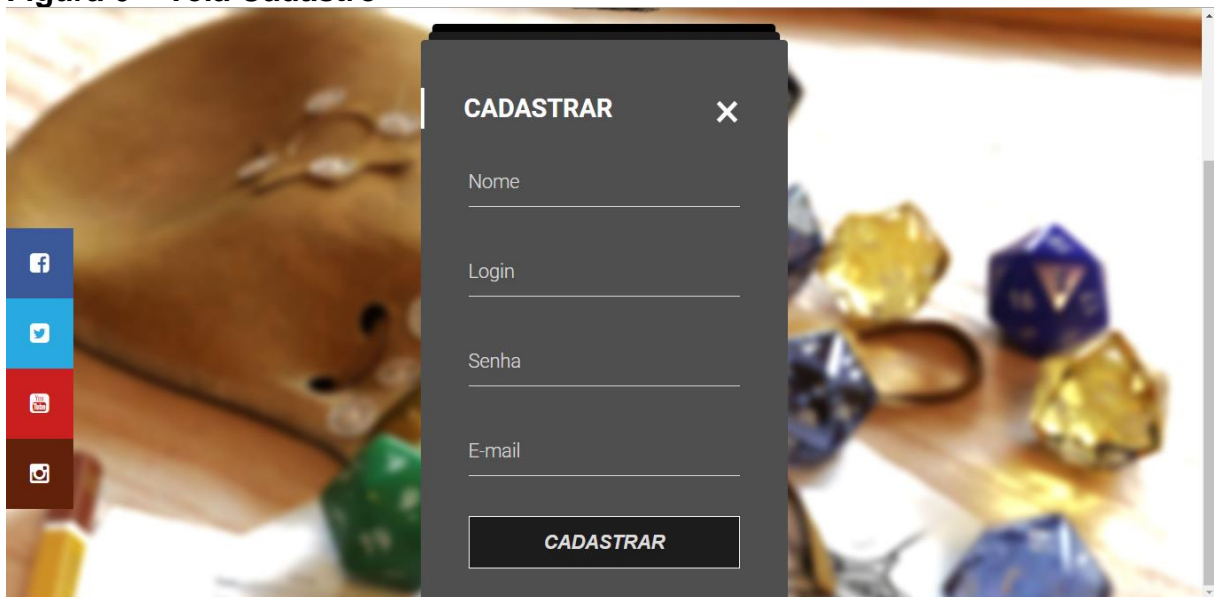
Figura 5 – Tela Login



Fonte: Autoria própria, 2016

7.3 – Tela de Cadastro

Figura 6 – Tela Cadastro




Fonte: Autoria própria, 2016

7.4 – Telas de Personagens

Figura 7 – Tela personagens

tcc/ficha_personagem.php?id_personagem=8

Nome	Personagem.AAAA.1								
Raça	Halfling ▾	Classe	Guerreiro ▾	Exp	1	Nível	2		
Resumo	resumo resumo resumo resumo resumo resumo resumo								
Atributos									
Força	3	Agilidade	4	Inteligência	5	Vontade	6	Defesa	7
Vida	8	Max:	9	Mana	60	Max:	60		
Anotações									
Eae									
<input type="button" value="Salvar"/>									
Habilidades									
Bola de fogo ▾ <input type="button" value="Inserir"/>									
<input type="button" value="Excluir"/>									
Equipamentos									
Estilingue/Funda ▾ <input type="button" value="Inserir"/>									
Estilingue/Funda	Custo: 50 - Dano: 4 - Tipo: Contusão - FN: 1 - Grupo: Armas Simples						<input type="button" value="Excluir"/>		
Kit para Escalada	Custo: 50 - Descrição: Corda(15m), gancho e pinos para escalada						<input type="button" value="Excluir"/>		

Fonte: Autoria própria, 2016

8 – Usabilidades Fácil e Amigável

O jogo é de um dos gêneros de videogame mais populares do mundo na década de 90, o RPG de mesa. Famoso em jogos como “Dungeon & Dragons”, “Gurps” ou “Star Wars Fronteiras do Império”, principalmente entre adolescentes e jovens adultos do mundo inteiro. Por isso, a jogabilidade e a usabilidade do jogo serão familiares a qualquer pessoa e mesmo que o jogador seja um novato no gênero, ele ainda terá acesso a “introduções” que o ensinam a utilizar o software.

9 – Programação

9.1 – Diagrama de Caso de Uso

Figura 8 - Diagrama



9.2 – Linguagens Utilizadas

9.2.1 – HTML5

Figura 9 – HTML5



Fonte: Wikipédia

Segundo o site da linguagem HTML (2013):

HTML (abreviação para a expressão inglesa Hyper Text Markup Language, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto) é uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores. A tecnologia é fruto do "casamento" dos padrões HyTime e SGML.

9.2.2 – PHP

Figura 10 – php



Fonte: Wikipédia

Segundo o site da linguagem PHP (2001):

O PHP (um acrônimo recursivo para *PHP: Hypertext Preprocessor*) é uma linguagem de script open source de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web e que pode ser embutida dentro do HTML. O PHP (um acrônimo recursivo para *PHP: Hypertext Preprocessor*) é uma linguagem de script open source de uso geral, muito utilizada, e especialmente adequada para o desenvolvimento web e que pode ser embutida dentro do HTML.

9.2.3 – CSS

Figura 11 - CSS



Fonte: Wikipédia

De acordo com Flávia Jobstraibizer (2009):

O termo CSS, proveniente de Cascading Style Sheets, que significa folha de estilos em cascata, é uma linguagem de estilo (ou de formatação) fantástica para a construção do layout de suas páginas ou sites. O CSS é utilizado para definir a apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação, como HTML ou XML. Seu principal benefício é prover a separação entre o formato e o conteúdo de um documento (JOBSTRAIBIZER, 2009, p. 06).

9.2.4 - Java Script

Figura 12 - JS



JavaScript

Fonte: Wikipédia

Segundo o site Mozilla Developer Network (2013):

JavaScript é uma linguagem script multiplataforma orientada a objetos, é pequena e leve; não é usada sozinha e foi feita para ser facilmente usada por outros produtos e aplicações como navegadores web. Dentro de um ambiente, JavaScript pode se comunicar com os objetos que lá existem para estabelecer controle sobre eles.

9.2.5 – MySQLServer

Figura 13 – MySQL



Fonte: Wikipédia

Segundo o site da Oracle (2013):

MySQL é o banco de dados de código aberto mais popular do mundo e possibilita a entrega econômica de aplicativos de banco de dados confiáveis, de alto desempenho e redimensionáveis, com base na Web e incorporados, inclusive todos os cinco sites principais

9.3 – Ferramentas Utilizadas

9.3.1 – Sublime



Figura 14 - Logotipo Sublime Text

Sublime Text é um editor de texto e código-fonte multiplataforma, escrito em linguagem C++, que foi inicialmente pensado para ser uma extensão do vim. Este editor oferece recursos extraordinários e um desempenho simplesmente surpreendente.

9.3.2 – WampServer

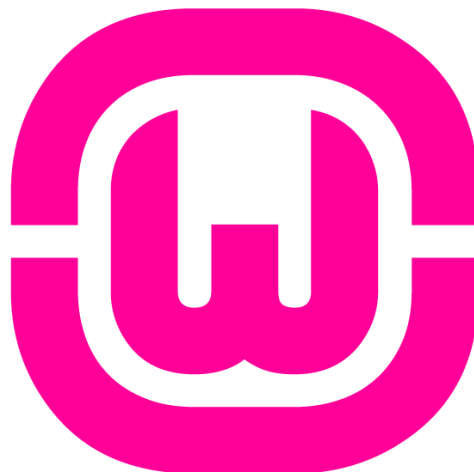


Figura 15 - Logotipo WampServer

WampServer é uma plataforma de desenvolvimento Web para aplicações dinâmicas da Web do Windows usando o servidor Apache 2, A linguagem PHP e banco de dados MySQL. Também possui PHPMyAdmin para administrar facilmente seus bancos de dados.

9.3.3 – JQuery



Figura 16 - Logotipo JQuery

jQuery é uma maneira rápida, pequena e rica em recursos biblioteca JavaScript..Isso torna as coisas como passagem de HTML de documentos e manipulação, manipulação de eventos, animação e Ajax muito mais simples com uma API fácil de usar que funciona através de uma multiplicidade de navegadores. Com uma combinação de versatilidade e capacidade de extensão, jQuery mudou a maneira que milhões de pessoas escrevem em JavaScript.

9.3.4 – Adobe DreamWeaver



Figura 17 – Logotipo Adobe DreamWeaver

O conjunto de ferramentas mais completo do mundo para Web designers e desenvolvedores front-end, que permite criar, programar e gerenciar sites com uma aparência incrível em qualquer tamanho de tela.

10 – Desenvolvimentos do Banco de Dados

TB_AVENTURAS

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MÁSCARA	DEPENDENCIA
ID_CD_AVEN	INT (ID)	-	(PK)	-	-
ID_NOME_MESTRE_AVEN	INT	-	NOT NULL	-	-
NOME_AVEN	VARCHAR	100	NOT NULL	-	-

TB_AVENTURA_PERSONAGEM

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MÁSCARA	DEPENDENCIA
CD_AVENT_PERS	INT	-	(PK)	-	-
ID_AVENTURA_PERS	INT	-	NOT NULL	-	-
ID_PERSONAGEM_PERS	INT	-	NOT NULL	-	-

TB_EQUIPAMENTOS

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MÁSCARA	DEPENDENCIA
ID_CD_EQUIP	INT (ID)	-	(PK)	-	-
EQUIP	VARCHAR	50	NOT NULL	-	-
DESC_EQUIP	VARCHAR	200	NOT NULL	-	-

TB_HAB

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MÁSCARA	DEPENDENCIA
CD_HABILIDADE	INT	-	(PK)	-	-
NOME_HAB	VARCHAR	60	NOT NULL	-	-
DESC_HAB	TEXT	-	NOT NULL	-	-
CLASSE	CHAR	10	NOT NULL	-	-

TB_MENSAGENS

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRIÇÃO	MÁSCARA	DEPENDENCIA
ID_MSG	INT	-	(PK)	-	-
ORIGEM_MSG	INT	-	NOT NULL	-	-
DESTINO_MSG	INT	-	NOT NULL	-	-
MENSAGEM	VARCHAR	255	NOT NULL	-	-
TIME_MSG	INT	-	NOT NULL	-	-
LIDO_MSG	INT	-	NOT NULL	-	-

TB_USUARIOS

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRICÇÃO	MASCARA	DEPENDENCIA
ID_USER	INT	-	(PK)	-	-
NOME_USER	VARCHAR	200	NOT NULL	-	-
NICK_USER	VARCHAR	50	CASE SENS	-	-
EMAIL_USER	VARCHAR	200	CASE SENS	LENGTH	-
SENHA_USER	VARCHAR	32	NOT NULL	*****	-
HORARIO_USER	DATETIME	-	NOT NULL	DD/MM/AA 00:00:00	-
LIMITE_USER	DATETIME	-	NOT NULL	DD/MM/AA 00:00:00	-
BLOCKS_USER	VARCHAR	200	NOT NULL	-	-
FOTO_USER	VARCHAR	200	NOT NULL	-	-

TB_PERSONAGEM

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRICÇÃO	MASCARA	DEPENDENCIA
ID_CD_PERSONAGEM	INT (ID)	-	(PK)	-	-
ID_USUARIO	INT	-	(FK)	-	TB_USUARIOS
NOME_PERSONAGEM	VARCHAR	50	NOT NULL	-	-
MESTRE	INT	-	NOT NULL	-	-
ONLINE_PERS	VARCHAR	10	CURRENT_TIMESTAMP	-	-

TB_HABILIDADE_PERSONAGEM

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRICÇÃO	MASCARA	DEPENDENCIA
CD_HAB_PER	INT (ID)	-	(PK)	-	-
ID_PERSONAGEM	INT	-	(FK)	-	TB_AVENTURA_PERSONAGEM
ID_HABILIDADE	INT	-	(FK)	-	TB_HAB

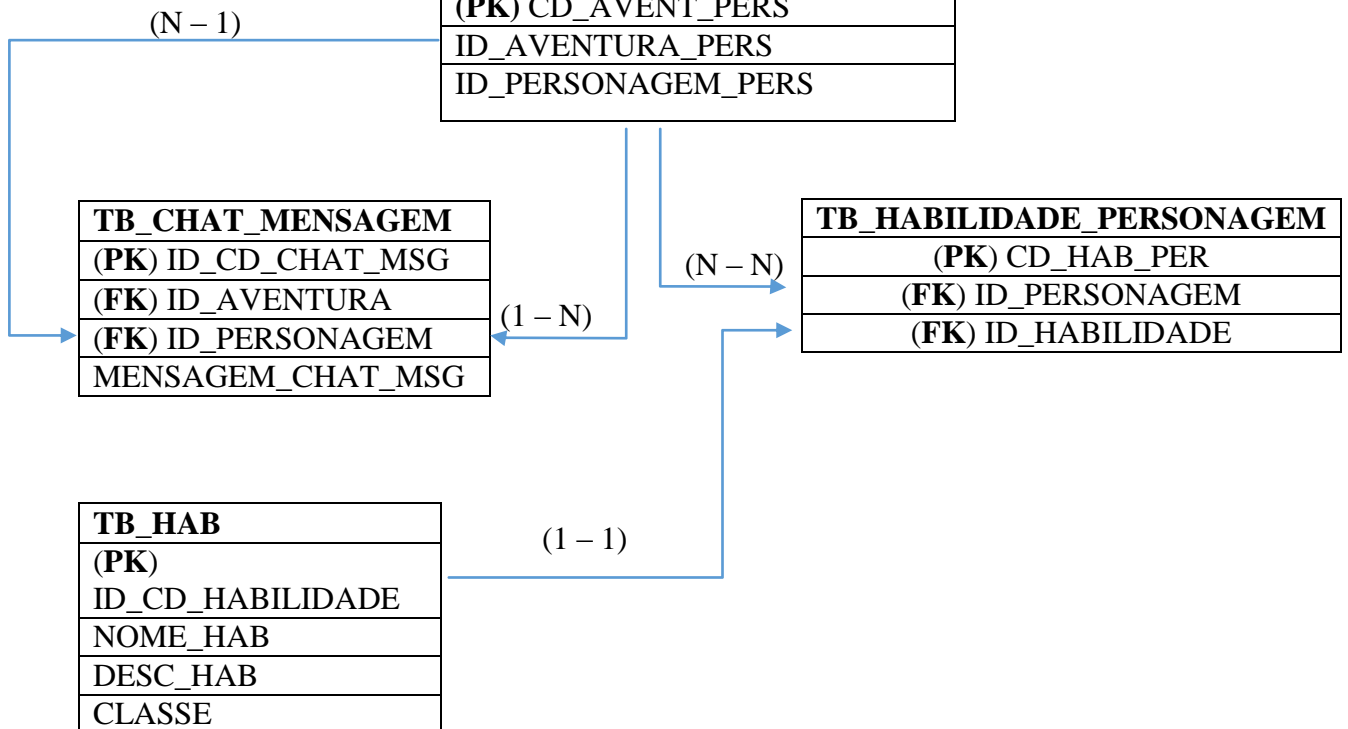
TB_CHAT_MENSAGEM

CAMPO	TIPO	TAMANHO	RESTRICÇÃO	MÁSCARA	DEPENDENCIA
ID_CD_CHAT_MSG	INT (ID)	-	(PK)	-	-
ID_AVENTURA_PERS	INT	-	(FK)	-	TB_AVENTURA
ID_PERSONAGEM_PERS	INT	-	(FK)	-	TB_AVENTURA
MENSAGEM_CHAT_MSG	VARCHAR	200	NOT NULL	-	-

RELAÇÕES

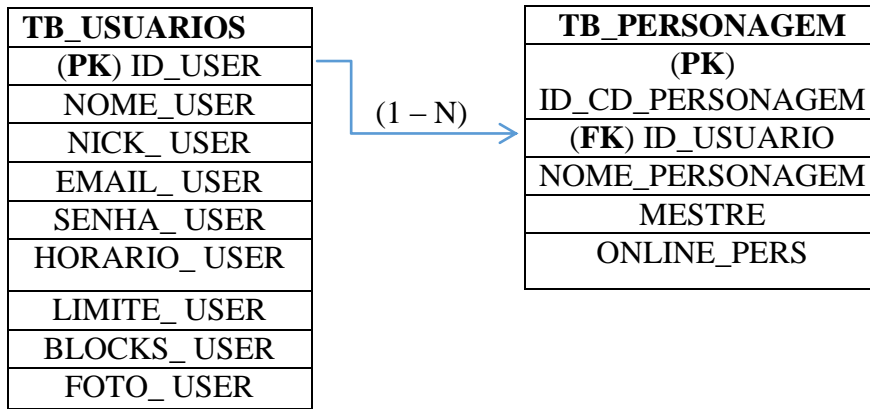
TB_AVENTURAS
(PK) ID_CD_AVENT
ID_NOME_MESTRE_AVEN
NOME_AVENT

TB_AVENTURA_PERSONAGEM
(PK) CD_AVENT_PERS
ID_AVENTURA_PERS
ID_PERSONAGEM_PERS



TB_EQUIPAMENTOS
(PK) ID_CD_EQUIP
EQUIP
DESC_EQUIP

TB_MENSAGENS
(PK) ID_MSG
ORIGEM_MSG
DESTINO_MSG
MENSAGEM
TIME
LIDO



11 – Considerações Finais

Portanto, com esse projeto tudo ficará disponível ao alcance dos jogadores de RPG, e testemunharemos uma grande mudança no meio tecnológico para o RPG, até mesmo por causa dessa facilidade, cada vez mais pessoas podem se conectar a esse mundo e assim o RPG poderá crescer entre a maioria. Todos os objetivos até agora foram concretizados, com a possibilidade de implementar atualizações no software, site e futuramente um aplicativo caso haja necessidade.

Conclusão

Com este projeto aprendemos que é possível de maneira fácil e com pouquíssimo conhecimento em linguagens de Programação desenvolver uma página de internet conectada a um banco de dados, ambos em excelentes condições para funcionamento sem erros de instalação dando aos desenvolvedores do projeto pleno controle sobre as capacidades da página, tais como:

- Cadastro de usuários
- Cadastro de aventuras
- Publicações
- Conversas por chat
- Configurações de acessos e restrições
- Controles de segurança contra abusos
- Armazenamento de dados

A eficiência compreendida nas ferramentas aqui usadas é tão notável ao ponto de ser possível sim após a conclusão deste projeto de Trabalho de conclusão de curso e o próprio curso, utilizarmos dos mesmos meios para criar uma página de internet de uso próprio para muitas diversas funções presentes na internet.

A eficiência desse projeto também nos dá a oportunidade de continuar com o projeto e dar uma revitalizada no estilo como o RPG é jogado de forma online, trazendo todas as inovações e superando as nossas expectativas em relação ao projeto.

Referências

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)" - Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em 22 de março de 2016.

Canal Downs Master. "Sistema de Chat php" - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=TeS_8rfxSTs>

FalconMasters, para códigos e dicas em CSS - Disponível em <<http://www.falconmasters.com/>>

Códigos em CSS para Tela de Login - Disponível em <<http://www.siteparaempresas.com.br/blog/?p=4361>>

C#, História e Características da Linguagem - PORTAL EDUCAÇÃO - Cursos Online: Mais de 1000 cursos online com certificado. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/informatica/artigos/6137/historia-e-caracteristicas-da-linguagem-c#ixzz2hvf9jhot>> Acesso em: 05 mar. 2016.

JavaScript Visão Geral - Mozilla Developer Network. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/ptBR/docs/JavaScript/Guide/JavaScript_Vis%C3%A3o_Geral> Acesso em: 05 mar. 2016.

O Que é MYSQL Server? – Oracle. Disponível em: <<https://www.mysql.com/products/>> Acesso em: 05 mar. 2016.

JOBSTRAIBIZER, Flávia. Criação de sites com CSS - Desenvolva páginas de web mais leves e dinâmicas em menos tempo. 1 ed. São Paulo, Digerati Books, 2009.

JQuery: O que é o JQuery? – Equipe Desenvolvedora do JQuery. – Disponível em: <<http://jquery.com/>>

PHP: O que é PHP? – The PHP Group. Disponível em: <php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php> Acesso em: 05 mar. 2016

Sublime Text - é esse o melhor editor de texto do mundo? – Pedro Pinto Editor PPLWare. – Disponível em: <<http://pplware.sapo.pt/software/sublime-text-e-este-o-melhor-editor-de-texto-do-mundo/>> Acesso em: 08 mar. 2016

WampServer – Romain Bourdon. Disponível em: <<http://www.wampserver.com/en/>> Acesso em: 08 mar. 2016

Adobe DreamWeaver – Adobe Developer. Disponível em: <<http://www.adobe.com/br/products/dreamweaver.html>> Acesso em: 08 mar. 2016