

# Análise de Builds para League of Legends

Alunos: Andressa Furlan Bueno e Giovanna Nascimento Antonietti; Orientadores: Andreiwid Corrêa e Carlos Beluzzo;  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – *Campus* Campinas;

## Objetivo

Criar uma ferramenta que permita o jogador analisar e montar a sua própria build para melhorar seu desempenho no jogo *League of Legends*. O usuário poderá escolher seu personagem e o nível que este se encontra na partida, para então começar a analisar o que cada item melhora nas habilidades do personagem. Esse software é necessário, pois na internet encontram-se apenas as builds prontas e nenhuma ferramenta que possibilite personalizar uma build de acordo com sua necessidade.

## Introdução

O trabalho é baseado em uma mecânica do jogo *League of Legends* chamada de *Build*, que permite ao jogador escolher uma combinação de itens que dará a sua personagem melhores atributos e habilidades. Nosso projeto consiste na criação de uma ferramenta que facilite esse processo, a partir de uma interface gráfica que possibilita a visualização da mudança de atributos geradas pela build criada.

## Materiais e Métodos

Para realização do Modelo Entidade Relacionamento, fez-se o levantamento de requisitos, analisando a estrutura do jogo para conseguir realizar esta etapa. Após esse levantamento, foi iniciado a prototipação, o armazenamento das APIs [1] necessárias para popular o banco de dados [2, 3] e a criação da interface gráfica do software.

A aplicação foi desenvolvida no Visual Studio 2013, em linguagem C# [4], e no SQLServer 2014 Management Studio, que gerencia o banco de dados.

## Conclusão

A ferramenta visa auxiliar jogadores tanto iniciantes quanto experientes em uma funcionalidade que determina o desempenho do jogador e, conseqüentemente, o resultado de uma partida. Com esse objetivo em mente, foi concluído a prototipação da interface de todas as telas da aplicação (Figura 3), esquema MER (Figura 2) do banco de dados e o desenvolvimento da interface gráfica, como podemos visualizar na Figura 1. Ainda falta finalizar a criação e implementação do banco de dados para concluir a aplicação.

## Referências

- [1] APIs League of Legends, Riot Games. Disponível em <https://developer.riotgames.com/>. Acesso em 15 de setembro.
- [2] HEUSER, C. A.. Projeto de Banco de Dados. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. 282p.
- [3] DATE, C. J.. Introdução a Sistemas de Banco de Dados – Tradução da 8ª edição Americana. Rio de Janeiro: Campus, 2004. 896p.
- [4] STELLMAN, A.; GREENE, J.. Use a Cabeça C#. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 738p.

## Resultados preliminares

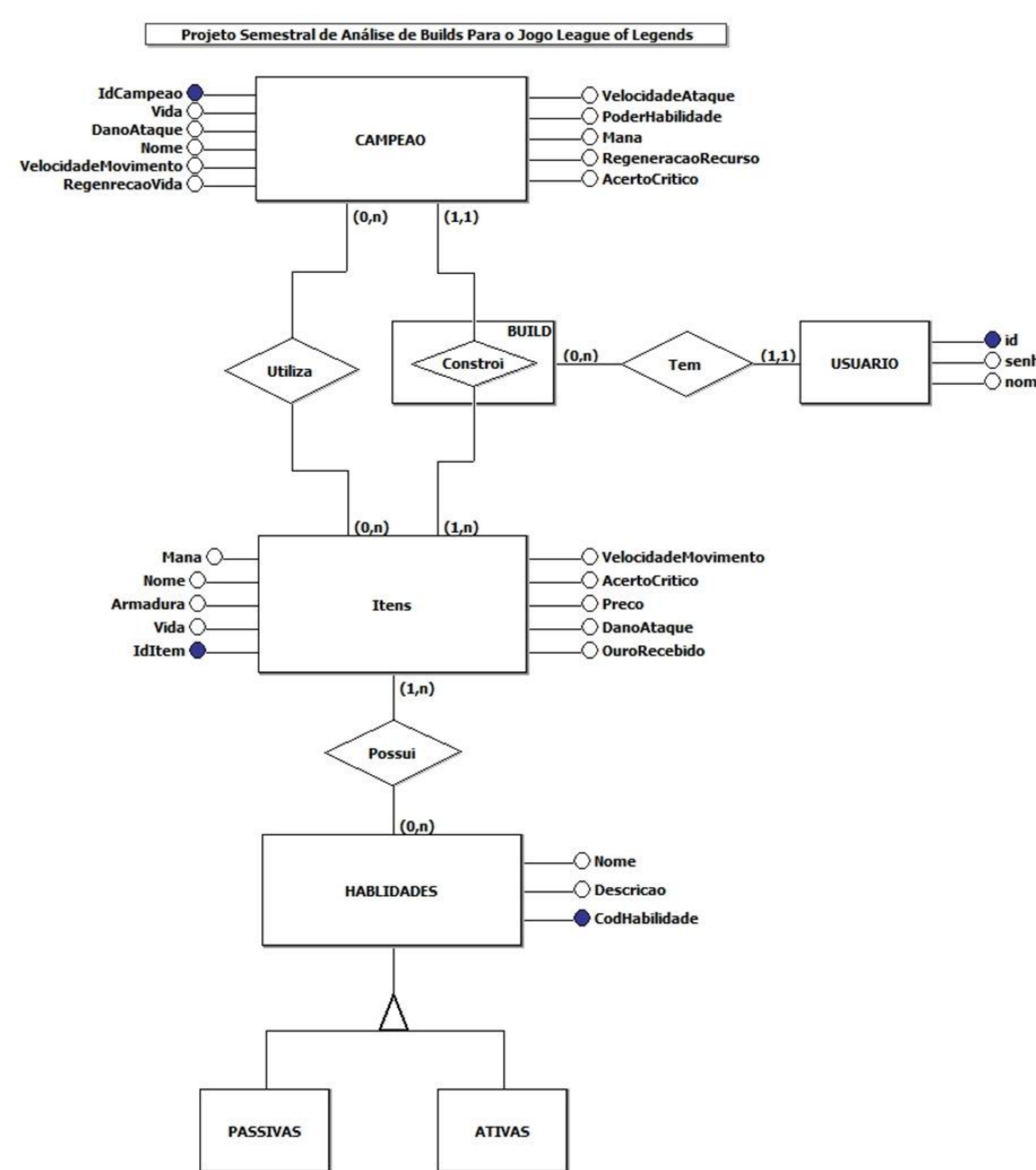


Figura 2: Modelo Entidade Relacionamento do Projeto



Figura 1: Tela de escolha da personagem

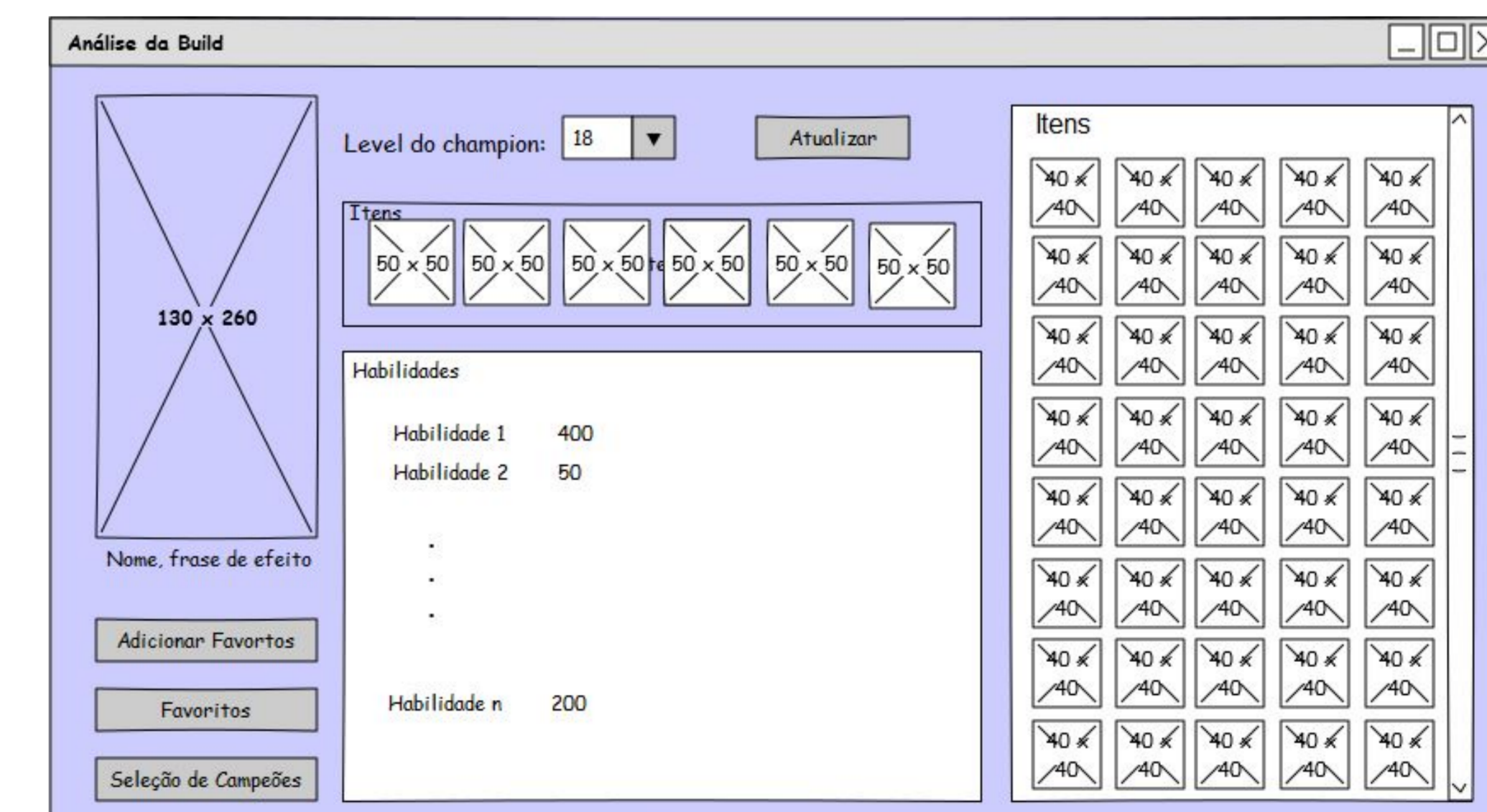


Figura 3: Prototipação da tela de análise de builds