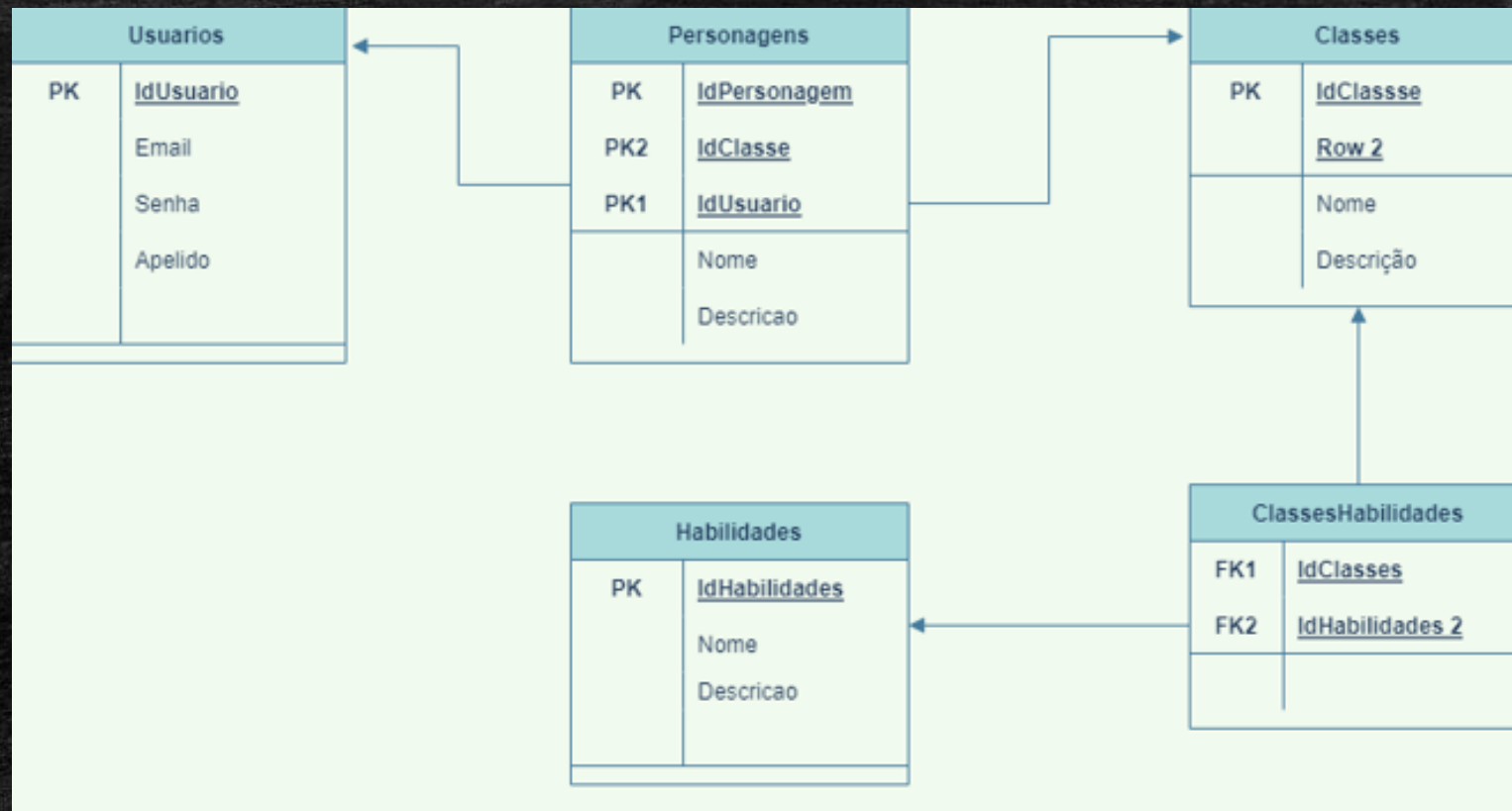


Projeto Game RPG Online

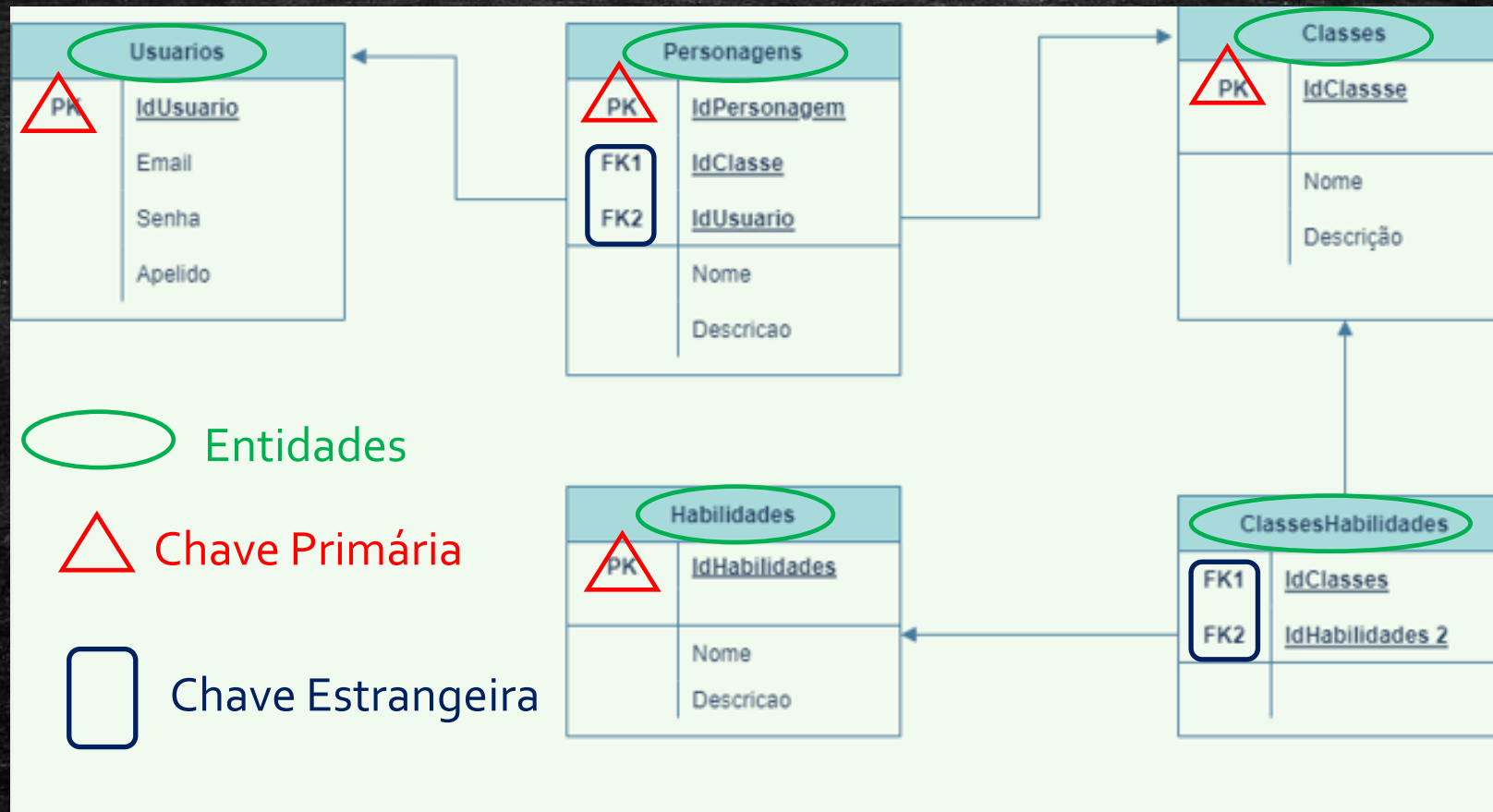
Proposta de Modelagem (MER E DER)

MER (Modelo Entidade Relacionamento)

Descreve os objetos do mundo real através de entidades, com suas propriedades que são os atributos e os seus relacionamentos.



MER (Modelo Entidade Relacionamento)



MER (Modelo Entidade Relacionamento)

- O MER referente ao Jogo RPG possui 4 (quatro) entidades (Usuários, Personagens, Classes e Habilidades) e uma tabela relacional (ClassesHabilidades). Cada entidade possui atributos, sendo:

Entidades	Atributos
Usuários	E-mail , Senha, Apelido
Personagens	Nome, Descrição
Classes	Nome , Descrição
Habilidades	Nome , Descrição

Relação entre as Entidades Definidas pelas Regras do Jogo RPG

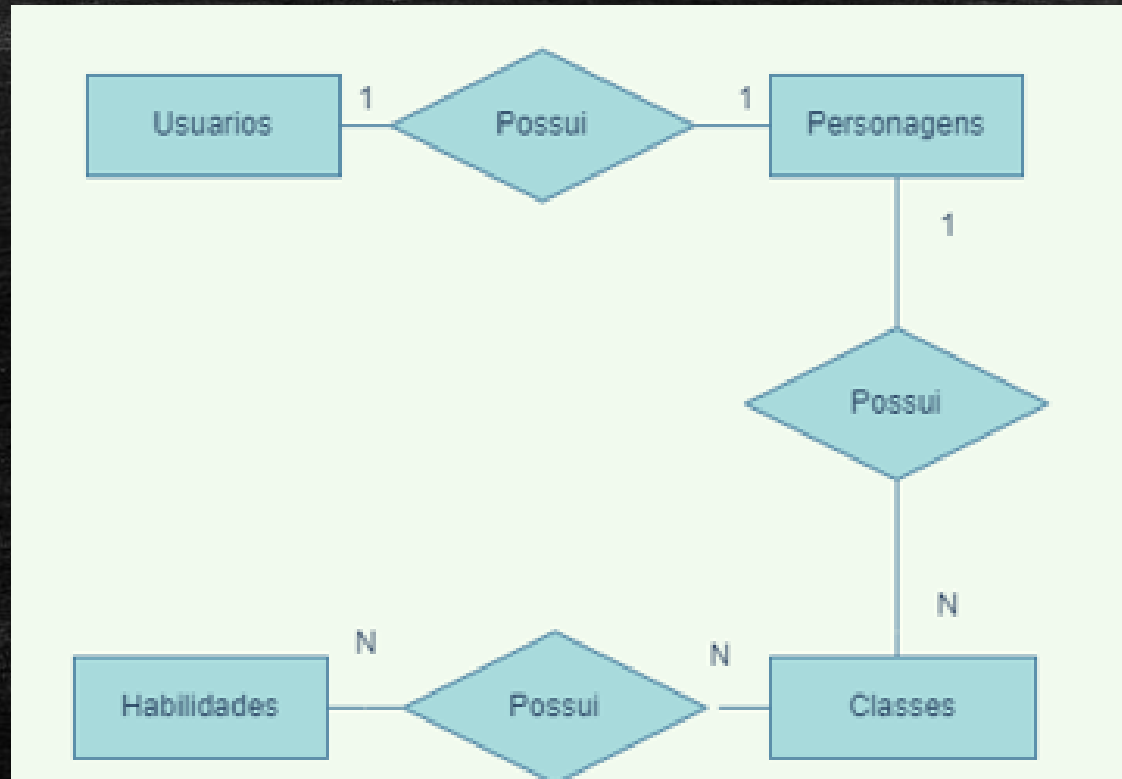
- Cada Usuário possui um personagem;
- Cada Personagem possui uma classe;
- Cada Classe possui uma ou mais habilidades;
- A relação Classes e Habilidades é representada pela tabela relacional ClassesHabilidades;

Relação entre as Entidades Definidas pelas Regras do Jogo RPG

- Como as entidades possuem uma única identidade as mesma recebem uma chave primária (PK) e é esta que garante a unicidade de identidade daquelas.
- Pelas regras do jogo RPG, cada personagem pode possuir uma ou mais habilidades, a tabela contendo a entidade “Personagem” mantêm um relacionamento com a tabela “ClassesHabilidades” e portanto possui uma chave estrangeira (FK) que estabelece o relacionamento entre estas duas tabelas.

DER (Diagrama Entidade-Relacionamento)

Representação gráfica das entidades e seus relacionamentos.



MER (Modelo Entidade-Relacionamento)

Representa em forma gráfica no que foi descrito no MER (Modelo Entidade Relacionamento)

