

MODELAGEM LÓGICA

Modelo Relacional

Personagem (nome, ocupação, idade, genero, residencia, local_nasc, pv, sanidade, cpf_jogador)

cpf_jogador referencia Jogador

PilarSanidade (nome_personagem, nome, tipo, condicao)

nome_personagem referencia personagem

NivelCredito (nome_personagem, nivel, patrimonio, dinheiro, niv_gasto, classif)

nome_personagem referencia personagem

Atributos (nome_personagem, for, com, tam, des, apa, int, pod, edu)

nome_personagem referencia personagem

Cemitério (nome)

Sepultamento (nome_personagem, nome_cemiterio, num_sessao, causa_morte)

nome_personagem referencia Personagem

nome_cemiterio referencia Cemitério

num_sessao referencia Sessao

Sessao (numero, data)

Jogador (cpf, nome)

Participacao (cpf_jogador, num_sessao)

cpf_jogador referencia Jogador

num_sessao referencia Sessao

Combate (data_hora)

Locacao (nome, endereco, tipo)

Acontecimento (data_hora_comb, nome_loca)

data_hora_comb referencia Combate

nome_loca referencia Locacao

Npc (nome, idade, inclinacao, descricao, caracteristicas)

Enfrentamento (data_hora_comb, nome_npc, nome_persona)

data_hora_comb referencia Combate

nome_npc referencia Npc

nome_persona referencia Personagem

Grupo (nome, tendencia)

Encontra-se (nome_npc, nome_grupo, nome_locacao)

nome_npc referencia Npc

nome_grupo referencia Grupo

nome_locacao referencia Locacao

Magia (nome, temp_conj, descricao, custo)

LivroPossuiMagia (nome_item, nome_magia)

nome_item referencia Item

nome_magia referencia Magia

Item (nome, nome_locacao, nome_persona)

nome_locacao referencia Locacao

nome_persona referencia Personagem

Livro (nome_item, temp_estudo, mythos, perda_san)

nome_item referencia Item

Artefato (nome_item, usado_por, descricao)

nome_item referencia Item

Arma (nome_item, tipo, defeito, tam_pente, dano, id)

nome_item referencia Item

Documento (nome_item, tipo, codigo)

nome_item referencia Item