

Aldeia(nome)

Ninja(rg_ninja, nome_cla, codinome, primeiro_nome, rival_key, [aldeia_key]!)

rival_key => Ninja(rg_ninja)

aldeia_key => Aldeia(nome)

Jutsu(rg_ninja, nome, tipo, elemento, rank)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

Kage(rg_ninja, data_inicio, data_fim)

Jounin(rg_ninja)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

Chunnin(rg_ninja)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

Geninn(rg_ninja)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

Biju(nome, apelido, [rg_ninja])

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

Equipe(numero)

Missao(equipe_key, data_finalização, rank, recompensa, descricao)

equipe_key => Equipe(numero)

NinjaCompoeEquipe(rg_ninja, missao_key)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

missao_key => Missao(numero)

ExameChunnin(examinador_key, examinado_key)

examinador_key => Jounin(rg_ninja)

examinado_key => Geninn(rg_ninja)

ChunninAssiste(rg_ninja, examinador_key, examinado_key, exame_key)

rg_ninja => Chunnin(rg_ninja)

examinador_key => Jounin(rg_ninja)

examinado_key => Geninn(rg_ninja)

JouninAvaliaGenninMissao(avaliado_key, missao, [avaliador_key]!)

avaliado_key => Gennin(rg_ninja)

key_missão => Missao(equipe_key, data_finalização)

avaliador_key => Jounin(rg_ninja)