

Aldeia(nome)

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

rival_key => Ninja(rg_ninja)

aldeia_key => Aldeia(nome)

Rivalidade(rg_ninja, rg_rival)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

rg_rival => Ninja(rg_ninja)

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

ninja_key => Ninja(rg_ninja)

(isso aqui provavelmente ta errado ja que ninja ja tem aldeia_key)

Kage(ninja_key, [aldeia_key]!)

ninja_key => Ninja(rg_ninja)

aldeia_key => Aldeia(nome)

Jounin(rg_ninja)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

Chunnin(rg_ninja)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

Geninn(rg_ninja)

rg_ninja => Ninja(rg_ninja)

Exame_Chunnin(aldeia_key, data_inicio)

aldeia_key => Aldeia(nome)

Equipe(numero)

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

equipe_key => Equipe(numero)

NinjaCompoeEquipe(ninja_key, missao_key)

ninja_key => Ninja(rg_ninja)

missao_key => Missao(numero)

Participa(examinador_key, examinado_key, exame_key, espectador_key)

examinador_key => Jounin(rg_ninja)

examinado_key => Geninn(ninja_key)

exame_key => Exame_Chunnin(aldeia_key, data_inicio)

JouninAvaliaGenninMissao(avaliado_key, missao, [avaliador_key]!)

avaliado_key => Gennin(rg_ninja)

key_missao => Missao(equipe_key, data_finalizaçao)

avaliador_key => Jounin(rg_ninja)