

Aldeia(nome)

Ninja(rg\_ninja, nome\_cla, primeiro\_nome!, codinome, rival\_key, aldeia\_key!)

rival\_key => Ninja(rg\_ninja)

aldeia\_key => Aldeia(nome)

Jutsu(rg\_ninja, nome, elemento, rank)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

Kage(rg\_ninja, N°)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

Jounin(rg\_ninja)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

Chuunin(rg\_ninja)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

Genin(rg\_ninja)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

Bijuu(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, equipe\_key)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

equipe\_key => Equipe(numero)

ExameChuunin(examinador\_key, examinado\_key)

examinador\_key => Jounin(rg\_ninja)

examinado\_key => Genin(rg\_ninja)

ChuuninAssiste(rg\_ninja, examinador\_key, examinado\_key)

rg\_ninja => Chuunin(rg\_ninja)

examinador\_key => Jounin(rg\_ninja)

examinado\_key => Genin(rg\_ninja)

JouninAvaliaGeninMissao(examinado\_key, missao, examinador\_key!)

examinado\_key => Genin(rg\_ninja)

examinador\_key => Jounin(rg\_ninja)

missão => Missao(equipe\_key, data\_finalização)