

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, tipo)

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, examinador_key, missao)

examinado_key → Genin(rg_ninja)

examinador_key → Jounin(rg_ninja)

missão → Missao(equipe_key, data_finalização)