

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, missao, examinador_key!)

examinado_key => Genin(rg_ninja)

examinador_key => Jounin(rg_ninja)

missão => Missao(equipe_key, data_finalização)