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

avaliador\_key => Jounin(rg\_ninja)