Aldeia(nome)

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

rival\_key => Ninja(rg\_ninja)

aldeia\_key => Aldeia(nome)

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

rg\_ninja=> Ninja(rg\_ninja)

Kage(rg\_ninja, data\_inicio, data\_fim)

Jounin(rg\_ninja)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

Chunnin(rg\_ninja)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

Geninn(rg\_ninja)

rg\_ninja => Ninja(rg\_ninja)

Biju(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, missao\_key)

rg\_ninja=> Ninja(rg\_ninja)

missao\_key =>Missao(numero)

ExameChunnin(examinador\_key, examinado\_key)

examinador\_key => Jounin(rg\_ninja)

examinado\_key => Geninn(rg\_ninja)

ChunninAssiste(rg\_ninja, examinador\_key, examinado\_key, exame\_key)

rg ninja => Chunnin(rg\_ninja)

examinador\_key => Jounin(rg\_ninja)

examinado\_key => Geninn(rg\_ninja)

JouninAvaliaGenninMissao(avaliado\_key, missao, [avaliador\_key]!)

avaliado\_key => Gennin(rg\_ninja)

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

avaliador\_key => Jounin(rg\_ninja)