

## Atributos Fundamentais de um Item

Campo	Tipo	Descrição
<b>id</b>	string/int	Identificador único (UUID, integer auto-increment, etc.)
<b>name</b>	string	Nome interno (chave de programação, não necessariamente traduzido)
<b>displayName</b>	string	Nome exibido ao jogador, passível de tradução/localização
<b>description</b>	string	Texto explicativo (pode aparecer em tooltip, inventário)
<b>iconPath</b>	string	Caminho ou referência ao ícone (sprite, atlas)
<b>category</b>	enum/string	Tipo geral (e.g. “resource”, “weapon”, “consumable”, “tool”, “armor”)
<b>subcategory</b>	string	Refinamento (e.g. “wood”, “stone”, “fish”, “herb”)
<b>weight</b>	float	Peso realista (em kg ou outra unidade), impacta carga e movimentação
<b>stackable</b>	bool	Se pode empilhar no inventário
<b>maxStackSize</b>	int	Quantidade máxima por pilha
<b>rarity</b>	enum	Raridade (e.g. “common”, “uncommon”, “rare”, “epic”, “legendary”)
<b>xpReward</b>	int/float	XP ganho ao coletar/usar
<b>yieldAmount</b>	int	Quantidade de recurso obtido ao colher/dropar
<b>durability</b>	int/float	Para ferramentas/armas: vida útil antes de quebrar
<b>requiredTool</b>	string	null
<b>spawnRate</b>	float	Probabilidade de aparecer no mundo (~0.0–1.0)
<b>sellPrice</b>	int/float	Valor de venda a NPCs
<b>buyPrice</b>	int/float	Valor de compra em lojas
<b>attributes</b>	object/map	Propriedades específicas (e.g. dano, defesa, regeneração)

<b>effects</b>	list	Efeitos especiais (buffs, debuffs, status)
<b>tags</b>	list	Marcadores livres para buscas/filtros (ex: ["flammable", "edible"])
<b>createdAt</b>	datetime	Data de criação no sistema, útil para versionamento
<b>updatedAt</b>	datetime	Data de última modificação