**Diagramma E/R e analisi**

**Analisi**

Entità:

* classes: gestisce le classi a cui può appartenere un personaggio;
  + ID: id della classe(PRYMARY KEY);;
  + name: Nome della classe;
  + description: descrizione della classe;
  + hit\_dice: vita personaggio di un tipo di classe;
  + primary\_ability: l’abilità migliore tra le 6 della classe;
  + saving\_throws: tiro di dadi che ti salva da un attacco inusuale o magico;
  + armor\_weapons: armi e armature in cui la classe è più competente;
* language: gestisce la lingua parlata dal personaggio;
  + ID: id della lingua (PRYMARY KEY);
  + Lg\_name: nome della lingua;
* lastnames: gestisce il cognome che può avere un personaggio in base alla razza;
  + ID: id cognome (PRYMARY KEY);
  + Lastname: cognome;
  + Race: razza a cui appartiene il cognome (FOREING KEY si riferisce alla tab races(ID));
* levels: livello personaggio;
  + ID: id livello (PRYMARY KEY);
  + increment: incrementa;
* names: gestisce i nomi in base a una determinata razza e genere;
  + ID: id nome (PRYMARY KEY);
  + name: nome del personaggio;
  + gender: genere a cui appartiene il nome;
  + race: razza a cui appartiene il nome (FOREING KEY si riferisce alla tab races(ID));
* races: gestisce le varie razze e sottorazze a cui può appartenere un personaggio;
  + ID: id razza (PRYMARY KEY);
  + name: Nome della razza o sottorazza;
  + traits: tratti della razza (FOREING KEY si riferisce alla tab Traits(ID));
  + main\_race: se NULL l’elemento è una razze, se invece è un numero vuol dire che l’elemento è una sotto razza e il numero è l’ID a cui si riferisce (FOREING KEY si riferisce alla tab races(ID));
* racial\_traits: abilità che distingue la razza;
  + ID: id abilità(PRYMARY KEY);
  + trait\_name: Nome abilità;
  + trait\_description: Descrizione abilità;
  + race: razza a cui l’abilità si riferisce (FOREING KEY si riferisce alla tab races(ID));
* traits: tratti peculiari per ogni razza, necessarie per le calcola le caratteristiche fisiche;
  + ID: id tratto(PRYMARY KEY);
  + BaseHeight: altezza di partenza;
  + BaseWeight: peso di partenza;
  + eyes\_colors: colore occhi;
  + hair\_colors: colore capelli;
  + HeightModifier:;
  + MaxAge: età massima;
  + MinAge: età minima;
  + skin\_colors: colore della pelle;
  + WeightModifier: Modificatore del peso per randomizzarlo;

Associazioni:

* Appartiene: names - races(M:1), un nome appartiene a una razza ma una razza ha più nomi.
* Appartiene: lastnames - races(M:1), un cognome appartiene a una razza ma una razza ha più cognomi.
* Deriva: main\_race(sottorazze) - races(M:1), più sotto razze derivano a una razza principale.
* È peculiario: traits - races(M:1), un tratto è peculiare di una razza, una razza ha più tratti.
* È peculiario: traits\_traits - races(M:1), un’abilità peculiare di una razza, una razza ha più abilità.

**Diagramma**

