

MAPEAMENTO DRAGON BALL LEGENDS

LEGENDA:

ENTIDADE (atributo_1, atributo_2, atributo_3, atributo_3b atributo_4*, atributo_5)
ATRIBUTO 2 REFERÊNCIA ENTIDADE2

ATRIBUTO_1 = chave primária
ATRIBUTO_2 = chave estrangeira
ATRIBUTO_3 e ATRIBUTO_3B = chave composta
ATRIBUTO_4 = atributo opcional
ATRIBUTO_5 = atributo obrigatório

PERSONAGEM (id_personagem, id_conta, nome, tipo, categoria_evento, tipo, raridade, estrela, saga, cor, status, equipamento_1, equipamento_2, equipamento_3)
id_conta REFERÊNCIA JOGADOR

CATEGORIA (id_personagem, nome)
id_personagem REFERÊNCIA PERSONAGEM

EVENTO (id_evento, id_personagem, inimigo, nome, tipo, recompensa)
id_personagem REFERÊNCIA PERSONAGEM

ZENKAI (id_zenkai, id_personagem, id_evento, habilidade, nível, personagem_evento)
id_personagem REFERÊNCIA PERSONAGEM
id_evento REFERÊNCIA EVENTO

MISSÃO (id_missão, recompensa, ação)

PVP (id_partida, id_time, resultado, data, oponente, time_jogador, time_oponente, pontuação, ranque,)
id_time REFERÊNCIA TIME

BANNER (id_banner, nome, custo, ultra, LegendsLimited, sparking, extreme, hero, data_limite, hora_limite)

PERSONAGENS_BANNER (id_banner, id_personagem, nome, raridade)
id_banner REFERÊNCIA BANNER
id_personagem REFERENCIA PERSONAGEM

CRISTAL (id_cristal, id_conta, quantidade)
id_conta REFERÊNCIA JOGADOR

LOJA (id_loja, nome, preço_ticket, preço_equip, tipo)

MOEDA (id_moeda, nome, quantidade)

TICKET (id_ticket, id_banner, nome, banner)
ID_BANNER REFERÊNCIA BANNER

EQUIPAMENTO (id_equipamento, nome, requisito_categoria*, requisito_saga*, status)

TIME (id_time, nome)

PERSONAGEM_TIME (id_time, id_personagem, nome, cor)
id_time REFERÊNCIA TIME
id_personagem REFERÊNCIA PERSONAGEM

JOGADOR (id_conta, nome, nivel, dias_jogados, vitórias_pvp, personagens_obtidos, maior_pontuação, maior_ranking)

COMPLETA_MISSÃO (id_evento, id_missão, data)
id_evento REFERÊNCIA EVENTO
id_missão REFERÊNCIA MISSÃO

MISSÃO_PVP (id_missão, id_partida, data) #mudar o atributo extra data
id_missão REFERÊNCIA MISSÃO
id_partida REFERÊNCIA PVP

EMITE_MOEDA (id_moeda, id_missão, quantidade)
id_moeda REFERÊNCIA MOEDA
id_missão REFERÊNCIA MISSÃO

EMITE_CRISTAL (id_cristal, id_missão, quantidade)
id_cristal REFERÊNCIA CRISTAL
id_missão REFERÊNCIA MISSÃO

CRISTAL_BANNER (id_cristal, id_banner, cristal_gasto)
ID_CRISTAL REFERÊNCIA CRISTAL
ID_BANNER REFERÊNCIA BANNER

GASTA_MOEDA (id_moeda, id_loja, quantidade_usada)
id_moeda REFERÊNCIA MOEDA

id_loja REFERÊNCIA LOJA

INVOCAÇÃO (id_banner, id_personagem, data, hora, personagem, cristal_gasto)

id_banner REFERÊNCIA BANNER

id_personagem REFERÊNCIA PERSONAGEM

EQUIPA_PERSONAGEM (id Equipamento, id personagem, quantidade Equipada)

id Equipamento REFERÊNCIA EQUIPAMENTO

id_personagem REFERÊNCIA PERSONAGEM

VENDE_EQUIPAMENTO (id loja, id equipamento, quantidade_vendida)

id_loja REFERÊNCIA LOJA

id_equipamento REFERÊNCIA EQUIPAMENTO

VENDE_TICKET (id loja, id ticket, quantidade_vendida)

id_loja REFERÊNCIA LOJA

id_ticket REFERÊNCIA TICKET