



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

BACHARELADO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

# Modelagem ER

*Shop Of Amazing Potions*

Janeto Erick da Costa Lima

João Gabriel Reis Saraiva de Andrade

Thiago Vinícius Azevedo de Oliveira

Natal - RN

Julho de 2023

# Sumário

<b>Diagrama do Modelo ER:</b>	<b>3</b>
<b>Descrição da Modelagem ER:</b>	<b>3</b>
<b>Estatísticas:</b>	<b>4</b>

## Diagrama do Modelo ER:

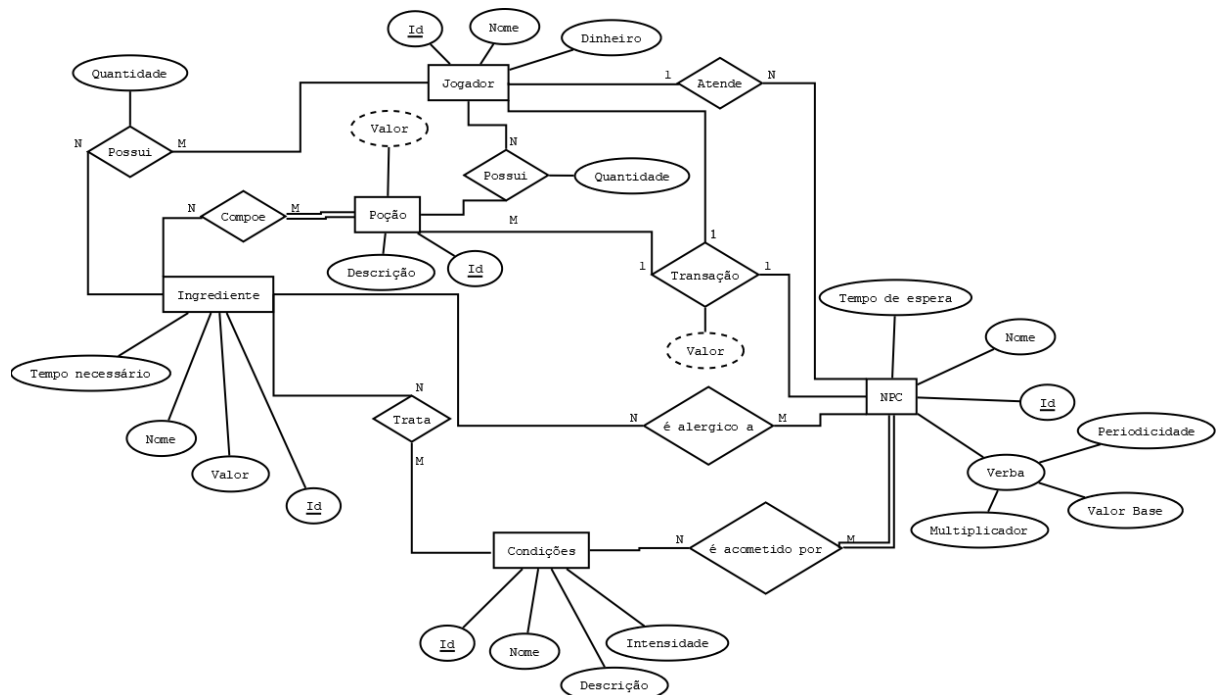


Figura 1 - Mapeamento do Modelo Relacional do Banco de Dados do SOAP.

## Descrição da Modelagem ER:

Para a modelagem do banco de dados, definimos como entidades: JOGADOR, NPC, POCAO, INGREDIENTE e CONDICOES. O jogador possui um identificador, um nome, e a quantidade de dinheiro que possui. O NPC (*Non-Playable Character*) possui um identificador, um nome, o tempo de espera, e uma verba, composta pelos valores: periodicidade, multiplicador e valor base. A poção tem um identificador, uma descrição, e um atributo derivado “valor”, que é calculado com base nos valores dos ingredientes. O ingrediente possui um identificador, um nome, um valor e o tempo necessário para ficar pronto. Por fim, as condições possuem um identificador, um nome, uma descrição, e a intensidade da condição.

O jogador possui várias poções em seu inventário, relacionando com o atributo quantidade. O jogador também possui vários ingredientes, para poder construir as poções. Por fim, o jogador atende vários NPCs em sua loja, vendendo poções para curar suas condições. A venda de poções é representada pela relação “Transação”, que relaciona um jogador a um npc e a uma poção. A poção é

composta por vários ingredientes, e os ingredientes tratam as condições, que são apresentadas pelos NPCs. Por fim, os NPCs podem ser alérgicos a algumas poções, o que pode fazer com que o jogador tenha que pensar melhor ao escolher os ingredientes para montar as poções.

## Estatísticas:

	Quantidade
Entidades	5
Atributos	24
Relacionamentos	7

- Tempo aproximado para produção do modelo: 3 horas.