

Tabela:			t_Jogador				
Conceito:			Tabela que contém as informações básicas de progresso do jogador.				
Campo	Tipo	Not Null	UK	PK	FK	Valor Padrão	Conceito
Id_jogador	INTEGER	X	X	X			Atributo que identifica o Jogador.
Id_genero	INTEGER	X					Identifica o gênero do personagem.
Id_fase	INTEGER	X			X		Identifica a fase atual do jogador.
Id_puzzle	INTEGER	X			X		Identifica o desafio atual do jogador.
Ini_x	REAL	X					Identifica a posição atual do jogador no eixo X.
Ini_y	REAL	X					Identifica a posição atual do jogador no eixo Y.

Tabela:			t_Fase				
Conceito:			Tabela que contém as fases do jogo.				
Campo	Tipo	Not Null	UK	PK	FK	Valor Padrão	Conceito
id_fase	INTEGER	X	X	X			Atributo que identifica a fase.
id_proxima_fase_V	INTEGER	X					Define a próxima fase do jogo em desafios de transição com a resposta indicada.
id_proxima_fase_F	INTEGER						Define a próxima fase do jogo em desafios de transição com a resposta não indicada.
vlr_falso	VARCHAR						Identifica o valor que levará o jogador para a fase não indicada pelo narrador.
Ini_x	REAL	X					Identifica a posição inicial na fase do jogador no eixo X.
Ini_y	REAL	X					Identifica a posição inicial na fase jogador no eixo Y.
fg_dialogo	BOOLEAN	X					Identifica se é o primeiro acesso do jogador na fase.

Tabela:			t_Puzzle				
Conceito:			Tabela que contém os puzzles do jogo.				
Campo	Tipo	Not Null	UK	PK	FK	Valor Padrão	Conceito
Id_puzzle	INTEGER	X	X	X			Atributo que identifica o puzzle.
ds_puzzle	VARCHAR	X	X				Define o dialogo referente aquele puzzle.
id_fase	INTEGER	X					Define a fase em que o puzzle está localizado.
fg_realizado	BOOLEAN	X				FALSE	Define se o puzzle já foi concluído com sucesso.
fg_liberado	BOOLEAN	X					Define se o puzzle está liberado para ser jogado.
ds_resultado	VARCHAR	X					Indica a resposta esperado do jogador no puzzle.
fg_transicao	BOOLEAN	X					Indica se o desafio é referente a transição de fases.
ps_x	REAL	X					Posição do objeto referente ao desafio no eixo x.
ps_y	REAL	X					Posição do objeto referente ao desafio no eixo y.
img_objeto	VARCHAR	X					Caminho da imagem do objeto.

Tabela:			t_Exibicao				
Conceito:			Tabela que contém os dados referentes aos blocos de exibição.				
Campo	Tipo	Not Null	UK	PK	FK	Valor Padrão	Conceito
id_exibicao	INTEGER	X	X	X			Atributo que identifica o bloco.
ds_exibicao	VARCHAR	X					Define o texto exibido no bloco.
id_puzzle	INTEGER	X					Define o puzzle ao qual o bloco está atrelado.
ds_var_name	VARCHAR	X					Define a variável que será exibida no bloco.

Tabela:			t_Entrada_Dados				
Conceito:			Tabela que contém os dados referentes aos blocos de entrada de dados.				
Campo	Tipo	Not Null	UK	PK	FK	Valor Padrão	Conceito
id_entrada	INTEGER	X	X	X			Atributo que identifica o bloco.
ds_entrada	VARCHAR	X					Define o texto exibido no bloco.
id_puzzle	INTEGER	X					Define o puzzle ao qual o bloco está atrelado.
vlr_entrada	VARCHAR	X					Define o valor de entrada do bloco.
ds_var_name	VARCHAR	X					Define o nome da variável que receberá o valor.

Tabela:			t_Operacao				
Conceito:			Tabela que contém os dados referentes aos blocos de operação.				
Campo	Tipo	Not Null	UK	PK	FK	Valor Padrão	Conceito
id_operacao	INTEGER	X	X	X			Atributo que identifica o bloco.
ds_operacao	VARCHAR	X					Define o tipo de operação que será realizada.
id_puzzle	INTEGER	X					Define o puzzle ao qual o bloco está atrelado.
vlr_op_1	REAL	X					Define o valor de operação do bloco.
ds_var_name	VARCHAR	X					Define o nome da variável que receberá o valor.
ds_variavel	VARCHAR	X					Define o texto exibido no bloco.

Tabela:			t_Decisao				
Conceito:			Tabela que contém os dados referentes aos blocos de decisão.				
Campo	Tipo	Not Null	UK	PK	FK	Valor Padrão	Conceito
Id_decisao	INTEGER	X	X	X			Atributo que identifica o bloco.
ds_decisao	VARCHAR	X					Define o tipo de teste que será realizado.
id_puzzle	INTEGER	X					Define o puzzle ao qual o bloco está atrelado.
vlr_dec_1	REAL	X					Define o valor de teste do bloco.
ds_var_name	VARCHAR	X					Define o nome da variável será testada.
ds_variavel	VARCHAR	X					Define o texto exibido no bloco.

Tabela:			t_Looping				
Conceito:			Tabela que contém os dados referentes aos blocos de repetição.				

Campo	Tipo	Not Null	UK	PK	FK	Valor Padrão	Conceito
id_looping	INTEGER	X	X	X			Atributo que identifica o bloco.
ds_looping	VARCHAR	X					Define a variável que será incrementada no processo.
id_puzzle	INTEGER	X					Define o puzzle ao qual o bloco está atrelado.
vlr_inicial	INTEGER	X					Define o valor inicial da iteração.
vlr_final	INTEGER	X					Define o valor final da iteração.
vlr_incremento	INTEGER	X					Define o valor de incremento a cada vez que o laço for rodado.