**PLAYER** (player\_id, name, deleted)

PK: player\_id

RI1: deleted é um boolean que identifica se o jogador eliminou a conta

RI2: name não pode ser null

**LOGIN(** login\_id, user\_email, username, name, password, birthday**)**

PK**:** login\_id

AK: user\_email

RI1: username deve ser único

RI2: user\_email não pode ser null e têm que ser único

RI3: username é obrigatório e têm que ser único

**GLOBAL\_CONFIGURATION** (Maxlevel, clan\_members, Limiar)

R1: Todos têm que ter um valor default

**REGISTEREDPLAYER** (player\_id, login\_id, score, level, bank\_balance, life\_points, strength\_points, speed\_points, clan)  
PK: player\_id

AK: login\_id

FK: {player\_id} para PLAYER (player\_id), {clan} para CLAN (clan\_id), {login\_id} para LOGIN(login\_id)

RI1: lvl, life\_points, strength\_points e speed\_points estão compreendidos no intervalo [1 , lvlMax];

RI2: bank\_balance e score >= 0.

**NONREGISTEREDPLAYER** (player\_id, name)

PK: player\_id

FK: {player\_id} para PLAYER (player\_id)

**STATE** (state\_id, state)

PK: state\_id

**TYPE (**type\_id, min\_life\_points, min\_strength\_points, min\_speed\_points**)**

PK: type\_id

R1: min\_life, min\_strenght, and min\_speed must be >= 0

**MATCH** (match\_id, state\_id, type\_id, player\_one, player\_two, start\_time, winner)

PK: match\_id

FK: {player\_one} para PLAYER (player\_id), {player\_two} para PLAYER (player\_id), {state\_id} para STATE (state\_id), {type\_id} para TYPE (type\_id)

RI1: start\_time <= System.currentTime

**CLAN** (clan\_id, , clan\_name, clan\_score)

PK: clan\_id

AK: clan\_name

RI2: clan\_score é a média das pontuações de todos os jogadores de um clã

**ITEM** (item\_id, player\_id, name, bonus\_life\_points, bonus\_strenght\_points, bonus\_speed\_points)

PK: item\_id

FK: {player\_id} para Player (player\_id)

AK: name

RI1: bonus\_life\_points, bonus\_strenght\_points e bonus\_speed\_points >= 0

**ITEM\_PRICE** (item\_id, price)

PK: item\_id

FK: {item\_id} para ITEM (item\_id)

RI1: price >= 0