

Linguagem de Programação II - Entrega 4 - Pedro Barbosa de Souza

Título do Projeto: Personagens para campanhas de RPG

Relacionamentos

- Entidades sem relacionamentos: Item - SerMágico
- Entidade agregadora : Bolsa -- Item
- Entidade associada : Personagem -- Bolsa - SerMágico
- Herança : SerMágico-- Monstro - RaçaInteligente
-

Atributos e Referências das Entidades

- Item: nome, peso, valor, quantidade, consumível
- Bolsa: id, peso_max, qualidade, **itens**
- SerMágico: nome, habilidade_mágica
 - Monstro: hostil, dano_adicional
 - RaçaInteligente : tendência, habitat
- Personagem : nome, nível, classe, pontos_vida, pontos_força, **bolsa, ser_mágico**

Enumerados

- habilidade_mágica: 'Proficiência', 'Fortalecimento', 'Sobrecarga', 'Passos de Pena', 'Voo'
- classe: 'Isano', 'Inventor', 'Guerreiro'
- qualidade: 'Ruim', 'regular', 'Boa', 'Ótimo', 'Prestigio', 'Lendário', 'Herói'
- tendência: 'Caótico', 'Neutro', 'Bom'
- habitat: 'Montanha', 'Desfiladeiro', 'Savana', 'Deserto', 'Oceano', 'Floresta'

Notação

- Identificadores: sublinhados
- Referências a outros objetos de outras entidades: em negrito
- Subclasses identadas em relação à superclasse



Dourados 27/11/2024