



CENTRO UNIVERSITÁRIO FEI - CAMPUS SÃO BERNARDO DO CAMPO
COORDENAÇÃO DE CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA
COMPUTAÇÃO
Banco de Dados (CCD110)

TRABALHO PRÁTICO - BANCO DE DADOS SIMPLIFICADO DO JOGO DE RPG
REALM OF THE MAD GOD

PEDRO SCHNEIDER - R.A. 24.124.072-0
GABRIEL SANTANA DIAS - R.A. 24.124.071-2

SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP
2024

PEDRO SCHNEIDER - R.A. 24.124.072-0
GABRIEL SANTANA DIAS - R.A. 24.124.071-2

TRABALHO PRÁTICO - BANCO DE DADOS SIMPLIFICADO DO JOGO DE RPG
REALM OF THE MAD GOD

Projeto conceitual da base de dados do trabalho prático da disciplina Banco de Dados (CCD110), sob orientação do Prof. Rafael Luiz Testa.

SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP
2024

Essa é a **segunda parte** do projeto da disciplina *CCD110*, que tem como objetivo recriar uma base de dados simplificada do *RPG Realm of The Mad God* (abreviado para *ROTMG*). O objetivo principal é facilitar o entendimento das operações fundamentais do jogo, bem como ilustrar de forma fácil o possível funcionamento real do banco de dados original e avaliar as relações entre usuário, monstros (NPCs, ou *Non-Playable Characters*), itens e *dungeons* ("masmorras", em tradução literal).

Para a criação do Modelo Relacional foram revisadas algumas relações e parte da lógica do modelo original, considerando a implementação real do projeto.

[illegible]

Este é um sistema que simula o funcionamento de um jogo de MMORPG, onde jogadores controlam personagens (chamados "Chars") em um mundo fictício. O objetivo é realizar atividades como combates, participar de eventos, explorar masmorras e obter itens. O sistema é projetado para lidar com as operações mais fundamentais de um jogo desse gênero, gerenciando diversas entidades e suas relações, como contas de jogadores, personagens, monstros, itens, eventos, dungeons e outros componentes do jogo.

3 ENTIDADES E SEUS ATRIBUTOS

CONTA (CONTA)

Representa a conta do jogador no jogo.

- **Atributos:**

- **ID_jogador:** identificador único do jogador (chave primária).
- Nome_conta: nome da conta do jogador.
- Senha_conta: senha da conta.
- Email_conta: e-mail associado à conta.

- **Regras:**

- A tabela contém uma restrição de unicidade no Nome_conta e uma restrição composta (ID_jogador, Email_conta), o que garante que o e-mail é único por jogador.

CLASSE (CLASSE)

Define a classe (ex: guerreiro, mago) de um personagem.

- **Atributos:**

- **ID_classe:** identificador único da classe (chave primária).
- Nome_classe: nome da classe.
- Descricao: descrição da classe.
- Habilidades_classe: habilidades associadas à classe.

ITEM (ITEM)

Refere-se aos itens que podem ser obtidos e utilizados pelos personagens.

- **Atributos:**

- **ID_item:** identificador único do item (chave primária).
- Tier_item: classe do item (ex: UT (tier mais baixo), T1, T2, etc).
- Nome_item: nome do item.
- Trocavel: booleano que define se o item pode ser trocado.

MONSTRO (MONSTRO)

Define os monstros no mundo do jogo.

- **Atributos:**

- **ID_monstro:** identificador único do monstro (chave primária).
- **XP_monstro_dropa:** XP que o monstro dá quando derrotado.
- **Nome_monstro:** nome do monstro.
- **Nivel_monstro:** nível do monstro.
- **Vida_monstro:** vida do monstro.

EVENTO (EVENTO)

Refere-se aos eventos que ocorrem no jogo.

- **Atributos:**

- **ID_evento:** identificador único do evento (chave primária).
- **Nome_evento:** nome do evento.
- **Tempo_duracao:** duração do evento em minutos.

DUNGEON (DUNGEON)

Define masmorras dentro do jogo onde os jogadores podem enfrentar inimigos.

- **Atributos:**

- **ID_dungeon:** identificador único da masmorra (chave primária).
- **Nome_dungeon:** nome da masmorra.
- **Dificuldade_dungeon:** dificuldade da masmorra.

CHAR (PERSONAGEM)

Representa um personagem criado por um jogador no jogo.

- **Atributos:**

- **ID_char:** identificador único do personagem (chave primária).
- **Nivel_char:** nível do personagem.
- **ID_classe:** identificação da classe do personagem (chave estrangeira).
- **ID_jogador:** identificação do jogador (chave estrangeira).
- **Email_conta:** e-mail associado à conta do jogador.

ATRIBUTOS_CHAR (ATRIBUTOS DO PERSONAGEM)

Define os atributos de cada personagem, como vida, mana, ataque, defesa, etc.

- **Atributos:**

- LIFE, MANA, ATT, DEF, SPD, DEX, WIS, VIT: atributos do personagem.
- ID_char: chave estrangeira para a tabela Char.

MONSTRO_EVENTO (MONSTRO X EVENTO)

Relaciona monstros a eventos específicos, indicando quais monstros estão presentes em cada evento.

- **Atributos:**

- ID_evento: chave estrangeira para Evento.
- ID_monstro: chave estrangeira para Monstro.

OUTRAS TABELAS ESPECÍFICAS DE ITENS

Tabelas como **Anel**, **Pocao**, **Arma**, **Especial** e **Armadura** representam tipos específicos de itens com efeitos ou propriedades especiais. Cada uma dessas tabelas possui um **ID_item** que referencia a tabela Item e um atributo que define o efeito ou tipo do item.

4 RELACIONAMENTOS ENTRE ENTIDADES

RELACIONAMENTOS DE MUITOS PARA MUITOS (M:N)

- *Char e Item*: Um personagem pode usar muitos itens e um item pode ser associado a muitos personagens (tabela classe_item).
- *Monstro e Item*: Um monstro pode deixar cair muitos itens e um item pode ser associado a muitos monstros (tabela monstro_dropa_item).
- *Monstro e Evento*: Um evento pode ter muitos monstros, e um monstro pode aparecer em muitos eventos (tabela Monstro_evento).
- *Monstro e Dungeon*: Um monstro pode aparecer em várias dungeons, e uma dungeon pode ter vários monstros (tabela Monstro_boss).

RELACIONAMENTOS DE UM PARA MUITOS (1:N)

- *Jogador e Char*: Um jogador pode ter vários personagens.
- *Classe e Char*: Uma classe pode ser associada a vários personagens.
- *Dungeon e Inimigos_dungeon*: Uma dungeon pode ter vários inimigos.

5 HIERARQUIA DE GENERALIZAÇÃO E ESPECIALIZAÇÃO

A hierarquia de generalização e especialização ocorre entre as tabelas de itens: **Arma, Anel, Pocaço, Especial e Armadura**. Essas tabelas são especializações da tabela Item, o que significa que cada tipo de item possui características próprias (efeitos) e, ao mesmo tempo, compartilha as propriedades comuns da tabela Item, como ID_item e Nome_item. Essa abordagem permite que o sistema trate os itens de forma genérica (por meio da tabela Item) ou especializada (por meio das tabelas de especialização), além de possibilitar o controle de itens que podem ser utilizados (ou não) por certas classes através da tabela classe-item.

6 JUSTIFICATIVAS PARA A NÃO-NORMALIZAÇÃO

Embora o esquema tenha sido projetado com uma abordagem de normalização em mente, existem algumas áreas em que o modelo pode não seguir rigorosamente as normas de normalização (como a 3ª Forma Normal - 3NF), devido à necessidade de flexibilidade e eficiência no jogo. Exemplos incluem:

USO DE TABELAS ESPECIALIZADAS PARA ITENS (ARMA, ANEL, ETC.)

Embora as tabelas para tipos de itens como Arma, Anel, Pocaço etc., pareçam introduzir redundância, elas são necessárias para capturar as propriedades e efeitos específicos desses itens. Normalizar completamente essas tabelas em uma única tabela de "Item_Efeito" poderia complicar o sistema e reduzir a legibilidade, já que os efeitos são conceitos exclusivos, específicos e muitas vezes independentes.

RELACIONAMENTOS DE MUITOS PARA MUITOS ENTRE MONSTROS E ITENS, MONSTROS E EVENTOS

Relacionamentos de muitos para muitos, como os de monstros e eventos ou monstros e itens, são adequados para refletir a complexidade dos diferentes monstros que podem dropar múltiplos itens e aparecer em múltiplos eventos. A normalização completa dessas relações pode tornar consultas mais complexas e demoradas.

USO DE CHAVES COMPOSTAS PARA REFERENCIAÇÃO

A tabela Char, que utiliza uma chave composta para garantir a unicidade entre ID_jogador e Email_conta, pode ser vista como uma forma de não-normalização. No entanto, essa forma permite garantir que um jogador tenha apenas uma conta com um e-mail específico, porém com diversos personagens.

7 IMPLEMENTAÇÃO DAS TABELAS

Abaixo, segue o código para criação das tabelas. É possível ver como as características descritas acima se transformam na hora da implementação real.

```
1  /*****
2  CRIA ESQUEMA
3  *****/
4  CREATE SCHEMA IF NOT EXISTS db_rotmg;

1  /*****
2  IMPLEMENTA RELAÇÃO Conta
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Conta
5  (
6      ID_jogador SERIAL PRIMARY KEY,
7      Nome_conta VARCHAR(255) NOT NULL,
8      Senha_conta VARCHAR(255) NOT NULL,
9      Email_conta VARCHAR(255) NOT NULL,
10     UNIQUE (Nome_conta),
11     CONSTRAINT conta_email_unique UNIQUE (ID_jogador, Email_conta)
12 );

1  /*****
2  IMPLEMENTA RELAÇÃO Classe
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Classe
5  (
6      ID_classe SERIAL PRIMARY KEY,
7      Nome_classe VARCHAR(255) NOT NULL,
8      Descricao VARCHAR(255) NOT NULL,
9      Habilidades_classe VARCHAR(255) NOT NULL
10 );
```



```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Item
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Item
5  (
6      ID_item INT PRIMARY KEY,
7      Tier_item VARCHAR(3) NOT NULL,
8      Nome_item VARCHAR(255) NOT NULL,
9      Trocavel BOOLEAN NOT NULL
10 );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Monstro
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Monstro
5  (
6      ID_monstro INT PRIMARY KEY,
7      XP_monstro_dropa INT NOT NULL,
8      Nome_monstro VARCHAR(255) NOT NULL,
9      Nivel_monstro INT NOT NULL,
10      Vida_monstro INT NOT NULL
11 );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Monstro_dropa_item
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.monstro_dropa_item
5  (
6      ID_item INT NOT NULL,
7      ID_monstro INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_item) REFERENCES db_rotmg.Item(ID_item),
9      FOREIGN KEY (ID_monstro) REFERENCES db_rotmg.Monstro(ID_monstro)
10 );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Monstro_lacaio
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Monstro_lacaio
5  (
6      Bioma_monstro VARCHAR(255) NOT NULL,
7      ID_monstro INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_monstro) REFERENCES db_rotmg.Monstro(ID_monstro)
9  );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Evento
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Evento
5  (
6      ID_evento SERIAL PRIMARY KEY,
7      Nome_evento VARCHAR(255) NOT NULL,
8      Tempo_duracao INT NOT NULL
9  );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Dungeon
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Dungeon
5  (
6      ID_dungeon SERIAL PRIMARY KEY,
7      Nome_dungeon VARCHAR(255) NOT NULL,
8      Dificuldade_dungeon INT NOT NULL
9  );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Inimigos_dungeon
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Inimigos_dungeon
5  (
6      ID_inimigo INT PRIMARY KEY,
7      Nome_inimigo VARCHAR(255) NOT NULL,
8      Vida_inimigo INT NOT NULL,
9      XP_inimigo_dropa INT NOT NULL,
10     ID_dungeon INT NOT NULL,
11     FOREIGN KEY (ID_dungeon) REFERENCES db_rotmg.Dungeon(ID_dungeon)
12 );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Char
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Char
5  (
6      ID_char SERIAL PRIMARY KEY,
7      Nivel_char INT NOT NULL,
8      ID_classe INT NOT NULL,
9      ID_jogador INT NOT NULL,
10     Email_conta VARCHAR(255) NOT NULL,
11     FOREIGN KEY (ID_classe) REFERENCES db_rotmg.Classe(ID_classe),
12     FOREIGN KEY (ID_jogador, Email_conta) REFERENCES db_rotmg.Conta(
13         ID_jogador, Email_conta)

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Classe_item
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.classe_item
5  (
6      ID_classe INT NOT NULL,
7      ID_item INT NOT NULL,
8      ID_char INT NOT NULL,
9      FOREIGN KEY (ID_classe) REFERENCES db_rotmg.Classe(ID_classe),
10     FOREIGN KEY (ID_item) REFERENCES db_rotmg.Item(ID_item),
11     FOREIGN KEY (ID_char) REFERENCES db_rotmg.Char(ID_char)
12 );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Atributos_char
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Atributos_char
5  (
6      LIFE INT NOT NULL,
7      MANA INT NOT NULL,
8      ATT INT NOT NULL,
9      DEF INT NOT NULL,
10     SPD INT NOT NULL,
11     DEX INT NOT NULL,
12     WIS INT NOT NULL,
13     VIT INT NOT NULL,
14     ID_char INT NOT NULL,
15     FOREIGN KEY (ID_char) REFERENCES db_rotmg.Char(ID_char)
16 );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Anel
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Anel
5  (
6      Efeito_anel VARCHAR(255) NOT NULL,
7      ID_item INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_item) REFERENCES db_rotmg.Item(ID_item)
9  );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Pocao
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Pocao
5  (
6      Tipo_pocao VARCHAR(15) NOT NULL,
7      ID_item INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_item) REFERENCES db_rotmg.Item(ID_item)
9  );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Arma
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Arma
5  (
6      Efeito_arma VARCHAR(255) NOT NULL,
7      ID_item INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_item) REFERENCES db_rotmg.Item(ID_item)
9  );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Especial
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Especial
5  (
6      Efeito_especial VARCHAR(255) NOT NULL,
7      ID_item INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_item) REFERENCES db_rotmg.Item(ID_item)
9  );

```

```

1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Armadura
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Armadura
5  (
6      Efeito_armadura VARCHAR(255) NOT NULL,
7      ID_item INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_item) REFERENCES db_rotmg.Item(ID_item)
9  );

```

```
1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Monstro_evento
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Monstro_evento
5  (
6      ID_evento INT NOT NULL,
7      ID_monstro INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_evento) REFERENCES db_rotmg.Evento(ID_evento),
9      FOREIGN KEY (ID_monstro) REFERENCES db_rotmg.Monstro(ID_monstro)
10 );
```

```
1  /*****
2      IMPLEMENTA RELAÇÃO Monstro_boss
3  *****/
4  CREATE TABLE db_rotmg.Monstro_boss
5  (
6      ID_dungeon INT NOT NULL,
7      ID_monstro INT NOT NULL,
8      FOREIGN KEY (ID_dungeon) REFERENCES db_rotmg.Dungeon(ID_dungeon),
9      FOREIGN KEY (ID_monstro) REFERENCES db_rotmg.Monstro(ID_monstro)
10 );
```

8 INSERÇÃO DOS DADOS

Abaixo, segue o código para inserção de dados.

```
1  /*****
2      INSERÇÃO DE DADOS
3  *****/
4  -- Iniciar a transação
5  BEGIN;
6
7  -- Insere dados na tabela db_rotmg.Conta
8  INSERT INTO db_rotmg.Conta (Nome_conta, Senha_conta, Email_conta) VALUES
9  ('BielXP', 'senha123', 'email1@exemplo.com'),
10 ('Pedrola123', 'senha456', 'email2@exemplo.com'),
11 ('IgaoMotoBoy', 'senha789', 'email3@exemplo.com'),
12 ('RafaelKing', 'senha101', 'email4@exemplo.com'),
13 ('Serjao_foguetes', 'senha112', 'email5@exemplo.com');
14
15 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Classe
16 INSERT INTO db_rotmg.Classe (Nome_classe, Descricao, Habilidades_classe)
17     VALUES
18     ('Guerreiro', 'Classe focada em combate corpo a corpo', 'Carrega seu escudo
19     e atordoa os inimigos à frente'),
20     ('Mago', 'Classe especializada em magia ofensiva', 'Lança uma bola de fogo
21     num raio de 20 unidades'),
22     ('Arqueiro', 'Classe com habilidades de longo alcance', 'Atira uma flecha
23     carregada, aumentando seu dano em 10%'),
24     ('Clérigo', 'Classe especializada em cura e suporte', 'Cura todos os
25     jogadores num raio de 25 unidades'),
26     ('Assassino', 'Classe focada em furtividade e dano rápido', 'Fica invisível
27     por um curto período de tempo e carrega seu próximo ataque, aumentando
28     a chance de crítico em 5%');
29
30 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Char
31 INSERT INTO db_rotmg.Char (Nivel_char, ID_classe, ID_jogador, Email_conta)
32     VALUES
33     (18, (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'
34     ), 1, 'email1@exemplo.com'), -- Jogador 1 como Guerreiro
35     (20, (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Mago'), 1,
36     'email1@exemplo.com'), -- Jogador 1 como Mago
37     (9, (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Mago'), 2,
38     'email2@exemplo.com'), -- Jogador 2 como Mago
39     (17, (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Arqueiro')
40     , 3, 'email3@exemplo.com'), -- Jogador 3 como Arqueiro
41     (16, (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Clérigo'),
42     1, 'email1@exemplo.com'), -- Jogador 3 como Clérigo
43     (20, (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Clérigo'),
44     4, 'email4@exemplo.com'), -- Jogador 4 como Clérigo
```

```

31 (19, (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Assassino'
32 ), 5, 'email5@exemplo.com'); -- Jogador 5 como Assassino
33
34 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Item
35 INSERT INTO db_rotmg.Item (ID_item, Tier_item, Nome_item, Trocavel) VALUES
36 (1, 'UT', 'Poção de Vida', FALSE),
37 (2, 'UT', 'Poção de Mana', FALSE),
38 (3, 'UT', 'Poção Grande de Vida', FALSE),
39 (4, 'UT', 'Poção Grande de Mana', FALSE),
40 (5, 'T1', 'Escudo de Madeira', TRUE),
41 (7, 'T2', 'Armadura de Ferro', TRUE),
42 (8, 'T2', 'Armadura de Malha', TRUE),
43 (10, 'T3', 'Anel de Ataque', TRUE),
44 (12, 'T4', 'Anel de Mana', TRUE),
45 (13, 'T4', 'Anel do Gigante', TRUE),
46 (15, 'T5', 'Anel Afiado', TRUE),
47 (16, 'T6', 'Anel dos Ventos Uivantes', TRUE),
48 (17, 'T7', 'Cajado Mágico', TRUE),
49 (22, 'T8', 'Cajado Elemental', TRUE),
50 (25, 'T9', 'Super Arco', TRUE),
51 (27, 'T10', 'Espadão Mágico', FALSE),
52 (33, 'T11', 'Tomo Arcano', FALSE),
53 (34, 'T11', 'Adaga Infernal', FALSE),
54 (36, 'T12', 'Códex Corrompido', FALSE),
55 (39, 'T13', 'Cetro dos Deuses', FALSE),
56 (40, 'T13', 'Escudo Amaldiçoado', FALSE),
57 (50, 'T13', 'Espada Divina', FALSE);
58
59 -- Insere dados na tabela db_rotmg.classe_item
60 INSERT INTO db_rotmg.classe_item (ID_classe, ID_item, ID_char) VALUES
61 (
62 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
63 -- Guerreiro
64 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Espadão Mágico'),
65 -- Espadão Mágico
66 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
67 jogador 1
68 ),
69 (
70 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
71 -- Guerreiro
72 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
73 -- Escudo de Madeira
74 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
75 jogador 1
76 ),
77 (
78 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
79 -- Guerreiro
80 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
81 -- Escudo de Madeira
82 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
83 jogador 1
84 ),
85 (
86 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
87 -- Guerreiro
88 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
89 -- Escudo de Madeira
90 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
91 jogador 1
92 ),
93 (
94 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
95 -- Guerreiro
96 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
97 -- Escudo de Madeira
98 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
99 jogador 1
100 ),
101 (
102 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
103 -- Guerreiro
104 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
105 -- Escudo de Madeira
106 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
107 jogador 1
108 ),
109 (
110 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
111 -- Guerreiro
112 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
113 -- Escudo de Madeira
114 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
115 jogador 1
116 ),
117 (
118 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
119 -- Guerreiro
120 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
121 -- Escudo de Madeira
122 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
123 jogador 1
124 ),
125 (
126 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
127 -- Guerreiro
128 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
129 -- Escudo de Madeira
130 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
131 jogador 1
132 ),
133 (
134 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
135 -- Guerreiro
136 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
137 -- Escudo de Madeira
138 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
139 jogador 1
140 ),
141 (
142 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
143 -- Guerreiro
144 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
145 -- Escudo de Madeira
146 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
147 jogador 1
148 ),
149 (
150 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
151 -- Guerreiro
152 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
153 -- Escudo de Madeira
154 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
155 jogador 1
156 ),
157 (
158 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
159 -- Guerreiro
160 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
161 -- Escudo de Madeira
162 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
163 jogador 1
164 ),
165 (
166 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
167 -- Guerreiro
168 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
169 -- Escudo de Madeira
170 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
171 jogador 1
172 ),
173 (
174 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
175 -- Guerreiro
176 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
177 -- Escudo de Madeira
178 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
179 jogador 1
180 ),
181 (
182 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
183 -- Guerreiro
184 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
185 -- Escudo de Madeira
186 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
187 jogador 1
188 ),
189 (
190 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
191 -- Guerreiro
192 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
193 -- Escudo de Madeira
194 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
195 jogador 1
196 ),
197 (
198 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
199 -- Guerreiro
200 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
201 -- Escudo de Madeira
202 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
203 jogador 1
204 ),
205 (
206 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
207 -- Guerreiro
208 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
209 -- Escudo de Madeira
210 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
211 jogador 1
212 ),
213 (
214 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
215 -- Guerreiro
216 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
217 -- Escudo de Madeira
218 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
219 jogador 1
220 ),
221 (
222 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
223 -- Guerreiro
224 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
225 -- Escudo de Madeira
226 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
227 jogador 1
228 ),
229 (
230 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
231 -- Guerreiro
232 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
233 -- Escudo de Madeira
234 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
235 jogador 1
236 ),
237 (
238 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
239 -- Guerreiro
240 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
241 -- Escudo de Madeira
242 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
243 jogador 1
244 ),
245 (
246 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
247 -- Guerreiro
248 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
249 -- Escudo de Madeira
250 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
251 jogador 1
252 ),
253 (
254 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
255 -- Guerreiro
256 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
257 -- Escudo de Madeira
258 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
259 jogador 1
260 ),
261 (
262 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
263 -- Guerreiro
264 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
265 -- Escudo de Madeira
266 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
267 jogador 1
268 ),
269 (
270 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
271 -- Guerreiro
272 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
273 -- Escudo de Madeira
274 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
275 jogador 1
276 ),
277 (
278 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
279 -- Guerreiro
280 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
281 -- Escudo de Madeira
282 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
283 jogador 1
284 ),
285 (
286 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
287 -- Guerreiro
288 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
289 -- Escudo de Madeira
290 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
291 jogador 1
292 ),
293 (
294 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
295 -- Guerreiro
296 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
297 -- Escudo de Madeira
298 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
299 jogador 1
300 ),
301 (
302 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
303 -- Guerreiro
304 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
305 -- Escudo de Madeira
306 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
307 jogador 1
308 ),
309 (
310 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
311 -- Guerreiro
312 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
313 -- Escudo de Madeira
314 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
315 jogador 1
316 ),
317 (
318 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
319 -- Guerreiro
320 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
321 -- Escudo de Madeira
322 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
323 jogador 1
324 ),
325 (
326 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
327 -- Guerreiro
328 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Escudo de Madeira'),
329 -- Escudo de Madeira
330 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
331
```

```

-- Guerreiro
72 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Armadura de Ferro')
    , -- Armadura de Ferro
73 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
    jogador 1
74 ),
75 (
76 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Guerreiro'),
    -- Guerreiro
77 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Anel do Gigante'),
    -- Anel do Gigante
78 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 1) -- Guerreiro do
    jogador 1
79 ),
80 (
81 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Mago'), --
    Mago
82 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Cajado Mágico'),
    -- Cajado Mágico
83 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 2) -- Mago do jogador
    1
84 ),
85 (
86 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Mago'), --
    Mago
87 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Cetro dos Deuses'),
    -- Cetro Dos Deuses
88 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 2) -- Mago do jogador
    1
89 ),
90 (
91 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Mago'), --
    Mago
92 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Armadura de Ferro')
    , -- Armadura de Ferro
93 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 2) -- Mago do jogador
    1
94 ),
95 (
96 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Mago'), --
    Mago
97 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Anel de Mana'),
    -- Anel de Mana
98 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 2) -- Mago do jogador
    1
99 ),
100 (
101 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Clérigo'),

```



```

-- Clérigo
102 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Tomo Arcano'),
    -- Tomo Arcano
103 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 5) -- Clérigo do
    jogador 1
104 ),
105 (
106 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Clérigo'),
    -- Clérigo
107 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Armadura de Malha')
    , -- Armadura de Malha
108 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 5) -- Clérigo do
    jogador 1
109 ),
110 (
111 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Clérigo'),
    -- Clérigo
112 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Poção de Vida'),
    -- Poção de Vida
113 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 5) -- Clérigo do
    jogador 1
114 ),
115 (
116 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Arqueiro'),
    -- Arqueiro
117 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Super Arco'),
    -- Super Arco
118 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 4) -- Arqueiro do
    jogador 3
119 ),
120 (
121 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Arqueiro'),
    -- Arqueiro
122 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Armadura de Malha')
    , -- Armadura de Malha
123 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 4) -- Arqueiro do
    jogador 3
124 ),
125 (
126 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Arqueiro'),
    -- Arqueiro
127 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Anel Afiado'),
    -- Anel Afiado
128 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 4) -- Arqueiro do
    jogador 3
129 ),
130 (
131 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Assassino'),

```

```

-- Assassino
132 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Adaga Infernal'),
-- Adaga Infernal
133 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 7) -- Assassino do
jogador 5
134 ),
135 (
136 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Assassino'),
-- Assassino
137 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Armadura de Ferro')
, -- Armadura de Ferro
138 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 7) -- Assassino do
jogador 5
139 ),
140 (
141 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Assassino'),
-- Assassino
142 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Poção Grande de
Vida'), -- Poção Grande de Vida
143 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 7) -- Assassino do
jogador 5
144 ),
145 (
146 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Mago'), --
Mago
147 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Cajado Elemental'),
-- Cajado Elemental
148 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 3) -- Mago do jogador
3
149 ),
150 (
151 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Mago'), --
Mago
152 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Cetro dos Deuses'),
-- Cetro Dos Deuses
153 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 3) -- Mago do jogador
3
154 ),
155 (
156 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Clérigo'),
-- Clérigo
157 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Códex Corrompido'),
-- Códex Corrompido
158 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 6) -- Clérigo do
jogador 6
159 ),
160 (
161 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Clérigo'),

```

```

-- Clérigo
162 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Armadura de Malha')
    , -- Armadura de Malha
163 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 6) -- Clérigo do
    jogador 6
164 ),
165 (
166 (SELECT ID_classe FROM db_rotmg.classe WHERE Nome_classe = 'Clérigo'),
    -- Clérigo
167 (SELECT ID_item FROM db_rotmg.item WHERE Nome_item = 'Poção Grande de
    Vida'), -- Poção de Vida
168 (SELECT ID_char FROM db_rotmg.char WHERE id_char = 6) -- Clérigo do
    jogador 6
169 );
170
171 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Monstro
172 INSERT INTO db_rotmg.Monstro (ID_monstro, XP_monstro_dropa, Nome_monstro,
    Nivel_monstro, Vida_monstro) VALUES
173 (1, 50, 'Goblin', 1, 100),
174 (2, 100, 'Esqueleto', 2, 150),
175 (3, 200, 'Orc', 3, 250),
176 (4, 150, 'Lobo', 2, 120),
177 (5, 400, 'Troll', 4, 350),
178 (9, 300, 'Dragão', 5, 500),
179 (12, 500, 'Minotauro', 6, 600),
180 (16, 1000, 'Mago Louco', 10, 1200),
181 (18, 1250, 'Demônio Falso', 11, 1666),
182 (20, 1500, 'Guerreiro do Vazio', 13, 2250),
183 (30, 2250, 'Oryx', 20, 2500);
184
185 -- Insere dados na tabela db_rotmg.monstro_dropa_item
186 INSERT INTO db_rotmg.monstro_dropa_item (ID_item, ID_monstro) VALUES
187 (1, 1), -- Goblin dropa Poção de Vida
188 (2, 2), -- Esqueleto dropa Poção de Mana
189 (1, 3), -- Orc dropa Poção de Vida
190 (5, 3), -- Orc dropa Escudo de Madeira
191 (17, 9), -- Dragão dropa Cajado Mágico
192 (22, 9), -- Dragão dropa Cajado Elemental
193 (33, 9), -- Dragão dropa Tomo Arcano
194 (7, 4), -- Lobo dropa Armadura de Ferro
195 (2, 5), -- Troll dropa Poção de Mana
196 (25, 5), -- Troll dropa Super Arco
197 (27, 12), -- Minotauro dropa Espadão Mágico
198 (39, 12), -- Minotauro dropa Cetro dos Deuses
199 (34, 18), -- Demônio Falso dropa Adaga Infernal
200 (36, 16), -- Mago Louco dropa Códex Corrompido
201 (40, 20), -- Guerreiro do Vazio dropa Escudo Amaldiçoado
202 (50,30); -- Oryx dropa Espada Divina

```

```

203
204 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Monstro_lacaio
205 INSERT INTO db_rotmg.Monstro_lacaio (Bioma_monstro, ID_monstro) VALUES
206 ('Floresta', 1), -- Goblin em Floresta
207 ('Caverna', 2), -- Esqueleto em Caverna
208 ('Planície', 3), -- Orc em Planície
209 ('Montanha', 5), -- Dragão em Montanha
210 ('Floresta', 4); -- Lobo em Floresta
211
212 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Evento
213 INSERT INTO db_rotmg.Evento (Nome_evento, Tempo_duracao) VALUES
214 ('Caça aos Lobos', 60), -- Evento de caça de 60 minutos (1h)
215 ('Festival Arcano', 120), -- Festival de 120 minutos (2h)
216 ('Guerra dos Clãs', 1440), -- Guerra dos Clãs de 1440 minutos (24h)
217 ('Expedição às Montanhas', 90), -- Expedição de 90 minutos (1h30min)
218 ('Desafio Supremo', 360); -- Desafio Supremo de 360 minutos (6h)
219
220 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Monstro_evento
221 INSERT INTO db_rotmg.Monstro_evento (ID_evento, ID_monstro) VALUES
222 (
223     (SELECT ID_evento FROM db_rotmg.Evento WHERE Nome_evento = 'Caça aos
224         Lobos'),
225     4 -- Lobo
226 ),
227 (
228     (SELECT ID_evento FROM db_rotmg.Evento WHERE Nome_evento = 'Caça aos
229         Lobos'),
230     1 -- Goblin
231 ),
232 (
233     (SELECT ID_evento FROM db_rotmg.Evento WHERE Nome_evento = 'Festival
234         Arcano'),
235     9 -- Dragão
236 ),
237 (
238     (SELECT ID_evento FROM db_rotmg.Evento WHERE Nome_evento = 'Guerra dos
239         Clãs'),
240     3 -- Orc
241 ),
242 (
243     (SELECT ID_evento FROM db_rotmg.Evento WHERE Nome_evento = 'Expedição às
244         Montanhas'),
245     9 -- Dragão
246 ),
247 (
248     (SELECT ID_evento FROM db_rotmg.Evento WHERE Nome_evento = 'Expedição às
249         Montanhas'),
250     5 -- Troll

```

```

245 ),
246 (
247     (SELECT ID_evento FROM db_rotmg.Evento WHERE Nome_evento = 'Desafio
        Supremo'),
248     30 -- Oryx
249 );
250
251 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Dungeon
252 INSERT INTO db_rotmg.Dungeon (ID_dungeon, Nome_dungeon, Dificuldade_dungeon
    ) VALUES
253 (1, 'Cova dos Piratas', 1),
254 (3, 'Labirinto das Aranhas', 2),
255 (5, 'Masmorra das Sombras', 3),
256 (6, 'Caverna das Cinzas', 4),
257 (9, 'Túmulo do Rei Esqueleto', 5),
258 (11, 'Fortaleza do Dragão', 6),
259 (13, 'Cemitério Esquecido', 7),
260 (17, 'Torre do Mago Enlouquecido', 8),
261 (20, 'Castelo Infernal', 9),
262 (21, 'As Fissuras', 13);
263
264 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Inimigos_dungeon
265 INSERT INTO db_rotmg.Inimigos_dungeon (ID_inimigo, Nome_inimigo,
    Vida_inimigo, XP_inimigo_dropa, ID_dungeon) VALUES
266 (1, 'Pirata', 100, 50, 1),
267 (3, 'Esqueleto Guerreiro', 150, 100, 5),
268 (6, 'Aranha Gigante', 200, 150, 3),
269 (10, 'Lich', 250, 300, 6),
270 (17, 'Dragão Infernal', 400, 500, 6),
271 (19, 'Pupilo Corrompido', 550, 400, 17),
272 (22, 'Espírito de Fogo', 500, 400, 20),
273 (23, 'Gosma Roxa', 800, 500, 21);
274
275 INSERT INTO db_rotmg.Monstro_boss(ID_dungeon, ID_monstro) VALUES
276 (1, 1), -- Goblin na Cova dos Piratas
277 (9, 2), -- ESqueleto no Túmulo do Rei Esqueleto
278 (3, 3), -- Orc no Labirinto das Aranhas
279 (6, 4), -- Lobo na Caverna das Cinzas
280 (5, 5), -- Troll na Masmorra das Sombras
281 (11, 9), -- Dragão na Fortaleza do Dragão
282 (3, 12), -- Minotauro no Labirinto das Aranhas
283 (17, 16), -- Mago Louco na Torre do Mago Enlouquecido
284 (20, 18), -- Demônio Falso no Castelo Infernal
285 (21, 20); -- Guerreiro do Vazio nas Fissuras
286
287 -- Insere dados na tabela db_rotmg.Atributos_char
288 INSERT INTO db_rotmg.Atributos_char (LIFE, MANA, ATT, DEF, SPD, DEX, WIS,
    VIT, ID_char) VALUES

```

```

289 (500, 200, 50, 30, 60, 40, 20, 70, 1), -- Atributos do Guerreiro do
      jogador 1
290 (300, 400, 30, 20, 70, 60, 90, 40, 2), -- Atributos do Mago do jogador 1
291 (300, 400, 30, 20, 70, 60, 90, 40, 3), -- Atributos do Mago do jogador 2
292 (400, 250, 40, 30, 80, 70, 40, 50, 4), -- Atributos do Arqueiro do jogador
      3
293 (600, 500, 20, 50, 50, 50, 100, 80, 5), -- Atributos do Clérigo do jogador
      1
294 (600, 500, 20, 50, 50, 50, 100, 80, 6), -- Atributos do Clérigo do jogador
      4
295 (450, 100, 60, 20, 90, 80, 30, 60, 7); -- Atributos do Assassino do
      jogador 5
296
297 -- Insere dados nas tabelas de itens específicos (Anel, Pocao, Arma,
      Especial, Armadura)
298 INSERT INTO db_rotmg.Anel (Efeito_anel, ID_item) VALUES
299 ('Aumenta dano físico em 10%', 10), -- Anel de Ataque
300 ('Aumenta regeneração de mana em 15%', 12), -- Anel de Mana
301 ('Aumenta a resistência a dano físico em 20%', 13), -- Anel do Gigante
302 ('Aumenta chance de crítico em 10%', 15), -- Anel Afiado
303 ('Aumenta velocidade de movimento em 5%', 16); -- Anel dos Ventos Uivantes
304
305 INSERT INTO db_rotmg.Pocao (Tipo_pocao, ID_item) VALUES
306 ('Vida +1', 1), -- Poção de Vida
307 ('Mana +1', 2), -- Poção de Mana
308 ('Vida +2', 3), -- Poção Grande de Vida
309 ('Mana +2', 4); -- Poção Grande de Mana
310
311 INSERT INTO db_rotmg.Arma (Efeito_arma, ID_item) VALUES
312 ('Dano mágico aumenta em 20%', 17), -- Cajado Mágico
313 ('Dano mágico elemental aumenta em 33%; Mana recarrega 15% mais rápido',
      22), -- Cajado Elemental
314 ('Chance de crítico 5%; Alcance +10 unidades', 25), -- Super Arco
315 ('Dano extra de 35%; Velocidade de Ataque diminui em 5%', 27), -- Espadão
      Mágico
316 ('Dano crítico aumenta em 10%; Dano extra de 15%; Velocidade de Ataque
      aumenta em 10%', 34); -- Adaga Infernal
317
318 INSERT INTO db_rotmg.Especial (Efeito_especial, ID_item) VALUES
319 ('Resistência a dano fisico aumenta em 5%; Vida aumenta em 50', 5), --
      Escudo de Madeira
320 ('Aumenta a cura realizada em 25%; Aumenta a Mana e a Defesa em 50', 33),
      -- Tomo Arcano
321 ('Aumenta o dano mágico em 33%; Aumenta a Mana em 100; Aumenta o raio de
      magia em +10 unidades', 39), -- Cetro dos Deuses
322 ('Para cada personagem curado, uma aura de energia escura é liberada ao seu
      redor, causando 250+50% da sua WIS como dano mágico; Aumenta a Mana em
      250', 36), -- Códex Corrompido

```

```

323 ('Resistência a todos os tipos de dano aumenta em 25%; Sua vida aumenta em
    15% enquanto usar o escudo; Não pode atacar em até 1.5s após usar sua
    habilidade', 40); -- Escudo Amaldiçoado
324
325 INSERT INTO db_rotmg.Armadura (Efeito_armadura, ID_item) VALUES
326 ('Resistência a dano mágico aumenta em 5%', 7), -- Armadura de Ferro
327 ('Resistência a dano físico aumenta em 5%', 8); -- Armadura de Malha
328
329 -- Finalizar a transação
330 COMMIT;

```

9 CONSULTAS

Abaixo estão as consultas definidas pelo professor e seus resultados.

1. Um jogador solicitou ao suporte uma lista de todos os seus personagens no jogo. Para atender a esta solicitação, crie uma consulta que mostre todos os personagens associados à conta do jogador (ID = 1), exibindo o nome da conta, ID do personagem, nível atual e a classe escolhida para cada personagem.

```

1  /*****
2  QUERIES DE CONSULTA
3  *****/
4  SELECT ct.nome_conta, ch.id_char, ch.nivel_char, cl.nome_classe
5         FROM db_rotmg.conta ct
6         NATURAL JOIN db_rotmg.char ch
7         JOIN db_rotmg.classe cl ON ch.id_classe = cl.id_classe
8         WHERE ID_jogador = 1
9         ORDER BY ch.nivel_char DESC;

```

Resultado da consulta 1:

Figura 2 – Resultado 1

	nome_conta character varying (255) 🔒	id_char integer 🔒	nivel_char integer 🔒	nome_classe character varying (255) 🔒
1	BielXP	2	20	Mago
2	BielXP	1	18	Guerreiro
3	BielXP	5	16	Clérigo

2. A equipe de desenvolvimento está realizando um estudo sobre o balanceamento de recompensas nas dungeons mais desafiadoras do jogo. Para isso, precisam de uma lista que mostre os itens mais raros (maior Tier) que podem ser obtidos através de monstros boss em dungeons com dificuldade superior a 7. A lista deve incluir o nome do item, seu tier, o nome do monstro que o dropa e informações sobre a dungeon onde o monstro se encontra. Os resultados devem ser ordenados pelo tier do item, mostrando primeiro os mais raros.

```
1      SELECT i.nome_item as Item, i.tier_item as Tier, m.nome_monstro as
      Drop_por, d.nome_dungeon as Dungeon, d.dificuldade_dungeon as
      Dificuldade
2      FROM db_rotmg.monstro m
3      NATURAL JOIN db_rotmg.monstro_dropa_item mdi
4      NATURAL JOIN db_rotmg.item i
5      JOIN db_rotmg.monstro_boss mb ON m.id_monstro = mb.id_monstro
6      JOIN db_rotmg.dungeon d ON mb.id_dungeon = d.id_dungeon
7      WHERE d.dificuldade_dungeon > 7
8      ORDER BY
9      CASE
10         WHEN i.tier_item = 'UT' THEN 0
11         ELSE CAST(SUBSTRING(i.tier_item FROM 2) AS INTEGER)
12      END DESC;
```

Resultado da consulta 2:

Figura 3 – Resultado 2

	item character varying (255) 🔒	tier character varying (3) 🔒	drop_por character varying (255) 🔒	dungeon character varying (255) 🔒	dificuldade integer 🔒
1	Escudo Amaldiçoado	T13	Guerreiro do Vazio	As Fissuras	13
2	Códex Corrompido	T12	Mago Louco	Torre do Mago Enlouquecido	8
3	Adaga Infernal	T11	Demônio Falso	Castelo Infernal	9

3. Para um evento especial de premiação no jogo, a equipe precisa identificar os jogadores mais dedicados de cada classe. Crie uma consulta que encontre os personagens de maior nível de cada classe que possuem itens do tipo Especial com o tier mais alto. A consulta deve mostrar o nome da classe, nível do personagem, nome do jogador (conta), nome do item especial e seu tier. Esta informação será usada para premiar os jogadores mais dedicados de cada classe que conseguiram obter itens especiais raros.

```
1      SELECT ct.nome_conta as Jogador, ch.nivel_char as Nivel, cl.
2          nome_classe as Classe, i.nome_item as Item, i.tier_item as Tier
3      FROM db_rotmg.conta ct
4      NATURAL JOIN db_rotmg.char ch
5      JOIN db_rotmg.classe cl ON ch.id_classe = cl.id_classe
6      JOIN db_rotmg.classe_item cli ON ch.id_char = cli.id_char
7      JOIN db_rotmg.item i ON cli.id_item = i.id_item
8      LEFT JOIN db_rotmg.especial esp ON i.id_item = esp.id_item
9      WHERE ch.nivel_char = (
10          SELECT MAX(nivel_char)
11          FROM db_rotmg.char
12          WHERE id_classe = ch.id_classe
13      )
14      AND
15          esp.efeito_especial IS NOT NULL
16      AND
17          CAST(SUBSTRING(i.tier_item FROM 2) AS INTEGER) > 10 --
          Verifica se o tier está acima de T10
      ORDER BY ch.nivel_char, i.tier_item DESC;
```

Resultado da consulta 3:

Figura 4 – Resultado 3

	jogador character varying (255) 🔒	nivel integer 🔒	classe character varying (255) 🔒	item character varying (255) 🔒	tier character varying (3) 🔒
1	BielXP	20	Mago	Cetro dos Deuses	T13
2	RafaelKing	20	Clérigo	Códex Corrompido	T12

4. A equipe de análise de dados do jogo precisa avaliar o sucesso dos eventos realizados. Para isso, necessitam de um relatório que mostre a participação dos jogadores nos eventos, especificamente focando em quantos monstros de evento cada jogador derrotou e quantos itens especiais conseguiu coletar. O relatório deve incluir apenas jogadores que coletaram pelo menos um item, ordenado pela quantidade de itens coletados em ordem decrescente. Essas informações serão utilizadas para melhorar futuros eventos e seu sistema de recompensas.

```
1  SELECT c.nome_conta, COUNT(DISTINCT me.id_monstro) AS
   monstros_evento_derrotados, COUNT(ch.id_jogador) as
   Itens_especiais_evento
2  FROM db_rotmg.classe_item ci
3  NATURAL JOIN db_rotmg.item i
4  LEFT JOIN db_rotmg.especial esp ON i.id_item = esp.id_item
5  JOIN db_rotmg.char ch ON ci.id_char = ch.id_char
6  JOIN db_rotmg.conta c ON ch.id_jogador = c.id_jogador
7  JOIN db_rotmg.monstro_dropa_item mdi ON i.id_item = mdi.
   id_item
8  JOIN db_rotmg.monstro m ON mdi.id_monstro = m.id_monstro
9  JOIN db_rotmg.Monstro_evento me ON ch.ID_char = me.ID_monstro
10 WHERE esp.efeito_especial IS NOT NULL
11 GROUP BY 1
12 ORDER BY Itens_especiais_evento DESC;
```

Resultado da consulta 4:

Figura 5 – Resultado 4

	nome_conta character varying (255)	monstros_evento_derrotados bigint	Itens_especiais_evento bigint
1	BielXP	2	2
2	Pedrola123	1	1

10 CONCLUSÃO

Os dados inseridos nas relações não retratam exatamente os nomes e valores do jogo real, porém garantem uma ideia geral de como eles são manejados. Portanto, modelo relacional acima busca capturar as principais e fundamentais entidades e relações do universo do jogo *Realm of The Mad God*, mantendo um equilíbrio entre normalização e a necessidade de expressar as regras de negócios específicas do jogo.