

Modelagem de Banco de Dados para Jogo Online RPG

Atividade Encontro Remoto 1 da UC13
do curso de Desenvolvimento Full-
Stack do Senai de Informática

Aluna: Aline Domingues Pereira





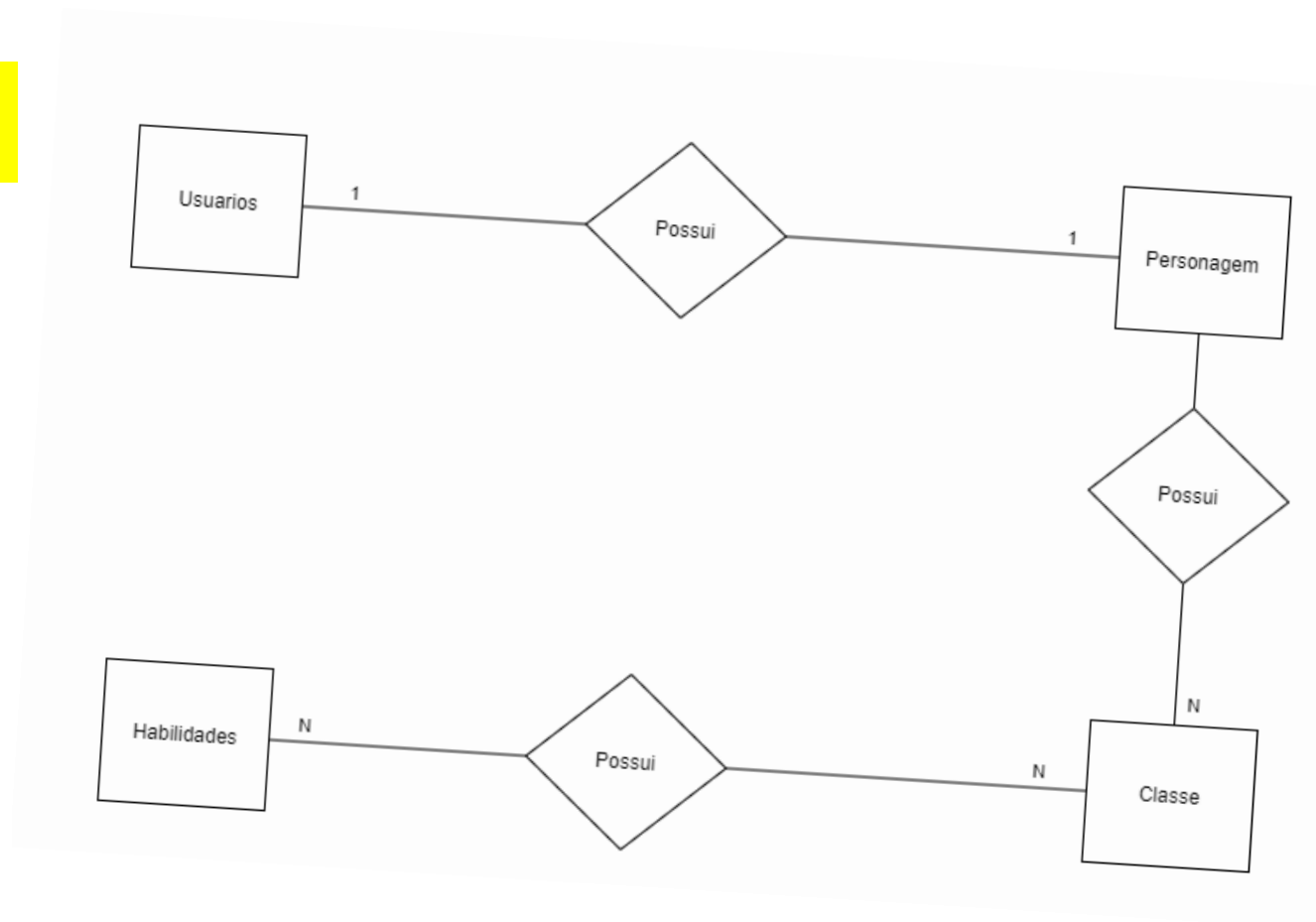
Apresentação

- Sabe-se que Banco de Dados são de suma importância para o desenvolvimento de aplicações, portanto esta apresentação especifica os principais pontos abordados na modelagem do banco de dados que será utilizado no desenvolvimento do novo jogo online de RPG da empresa *New Games*.



Associação entre Tabelas

- ❑ Cada Usuario possui apenas um Personagem
- ❑ Cada Personagem pertence a uma Classe
- ❑ Cada Classe pode ter N Habilidades



Tipos de Relacionamentos

- Relacionamento Um para Um (Usuário - Personagem):
 - + Ambas tabelas tem somente um registro de cada lado do relacionamento.
 - + Cada valor da chave primária se relaciona a nenhum ou a apenas um registro na tabela relacionada.
- Relacionamento Um para Muitos (Classe - Personagem):
 - + A tabela de chave primária contém somente um registro relacionado a nenhum, a um ou a muitos registros da tabela relacionada.
- Relacionamento Muitos para Muitos (Habilidades - Classe):
 - + Cada registro em ambas as tabelas pode se relacionar a nenhum ou a qualquer número de registros na outra tabela.
 - + Requer uma terceira tabela, chamada de tabela associada ou de associação, pois os sistemas relacionais não podem acomodar diretamente o relacionamento.



Chaves Primária e Estrangeira

Usuarios:

- Chave Primária (PK): *idUsuario*

Personagens:

- Chave Primária (PK): *idPersonagem*
- Chave Estrangeira (FK): *idUsuario* e *idClasse*

Classes:

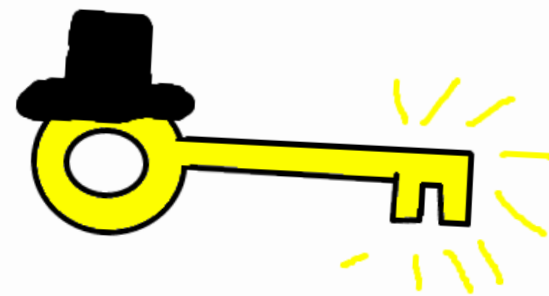
- Chave Primária (PK): *idClasse*

Habilidades:

- Chave Primária (PK): *idHabilidade*

ClassesHabilidades:

- Chave Estrangeira (FK): *idClasse* e *idHabilidade*





Entidades e Atributos

Usuarios:

- Email
- Senha
- Apelido

Personagens:

- Nome
- Descrição

Classes:

- Nome
- Descrição

Habilidades:

- Nome
- Descrição



Modelo Entidade Relacionamento

