

|                  |  |              |         |            |
|------------------|--|--------------|---------|------------|
| Tabela           | Mundo  |              |         |            |
| Descrição        | Guarda Informações do mundo                                      |              |         |            |
| OBS              |  |              |         |            |
|                  |  |              |         |            |
| Atributo         | Descrição  | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Nome             | Atribui a chave primária nome sua nomenclatura de identificação. | Varchar      | 20      | PK         |
| Mundo de destino | Traz informação do mundo de origem da viagem                     | Varchar      | 20      | FK         |

|           |   |              |         |            |
|-----------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela    | Região  |              |         |            |
| Descrição | Guarda Informações da Região                                      |              |         |            |
| OBS       | Possui chave estrangeira de mundo                                 |              |         |            |
|           |   |              |         |            |
| Atributo  | Descrição   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Nome      | Atribui o nome identificador para a região existente no mundo     | Varchar      | 50      | PK         |
| Mundo     | Chave estrangeira que relaciona a região ao seu respectivo mundo. | Varchar      | 20      | FK         |

|            |   |              |         |            |
|------------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela     | Local   |              |         |            |
| Descrição  | Guarda Informações de Local   |              |         |            |
| OBS        | Possui chave estrangeira de Região  |              |         |            |
|            |   |              |         |            |
| Atributo   | Descrição   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Coordenada | Coordenada de localização do local  | int          |         | PK         |
| Descrição  | Conjunto de características a serem descritas para serem usadas como referencial de espaço para o jogador | Varchar      | 1000    | Not Null   |
| Nome       | Nome do Local   | Varchar      | 20      | Not Null   |
| Tipo       | Determina se é possível ou não existirem NPCs hostis no Local   | Boolean      |         | Not Null   |
| Região     | Chave estrangeira que relaciona a região ao seu respectivo mundo.   | Char         | 50      | FK         |

|              |                                    |              |         |            |
|--------------|------------------------------------|--------------|---------|------------|
| Tabela       | Personagem                         |              |         |            |
| Descrição    | Guarda informações dos personagens |              |         |            |
| OBS          |                                    |              |         |            |
|              |                                    |              |         |            |
| Atributo     | Descrição                          | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| IDpersonagem | Id do personagem                   | int          |         | PK         |
| AtC          | Determina acesso a pc ou npc       | Boolean      |         | Not null   |

New table

|            |   |              |         |                |
|------------|---|--------------|---------|----------------|
| Tabela     | PC  |              |         |                |
| Descrição  | Guarda informações dos personagens jogáveis |              |         |                |
| OBS        |   |              |         |                |
|            |   |              |         |                |
| Atributo   | Descrição                                   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições     |
| Personagem | Id do personagem                            | int          |         | PK/FK          |
| Nome       | Nome do personagem                          | Varchar      | 20      | Not null       |
| XP         | Qtd experiência                             | int          |         |                |
| Vida       | Qtd de vida                                 | int          |         | Not null       |
| Lvl        | Nível do Personagem                         | int          |         | Not null       |
| Dinheiro   | Qtd dinheiro                                | int          |         | Not null       |
| Espécie    | Espécie do personagem                       | Varchar      | 20      | Not null       |
| Força      | Qtd de força                                | int          |         | Not null       |
| Defesa     | Status de Defesa do PC                      | int          |         | Not null       |
| Local      | Localização do personagem                   | int          |         | FK / Default 0 |

New table

|            |   |              |         |            |
|------------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela     | NPC   |              |         |            |
| Descrição  | Guarda Informações de NPC   |              |         |            |
| OBS        |   |              |         |            |
|            |   |              |         |            |
| Atributo   | Descrição   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Personagem | Id do personagem  | int          |         | PK/FK      |
| Nome       | Nome do personagem  | Char         | 20      | Not null   |
| VidaMax    | qtd de vida do NPC, determina a quantidade inicial de vida de uma Instância | int          |         | Not null   |
| Conduta    | Determina hostilidade o NPC   | Boolean      |         | Not null   |
| Lvl        | Nível do NPC  | int          |         | Not null   |
| Espécie    | Espécie do NPC  | Char         | 20      | Not null   |
| Força      | Status de Força do NPC  | int          |         | Not null   |
| Defesa     | Status de Defesa do NPC   | int          |         | Not null   |

New table

|              |  |              |         |            |
|--------------|--|--------------|---------|------------|
| Tabela       | Instância                                |              |         |            |
| Descrição    | Guarda NPCs inicializados em algum local |              |         |            |
| OBS          |  |              |         |            |
|              |  |              |         |            |
| Atributo     | Descrição                                | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Personagem   | Id do npc                                | int          |         | PK/FK      |
| Número       | Número da instância                      | int          |         | PK         |
| Vida         | Qtd de vida                              | int          |         | Not null   |
| Local        | Onde a inst. está                        | int          |         | FK         |
| IdPersonagem | Id do PC que a instância faz party       | int          |         | FK         |

|            |   |              |         |            |
|------------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela     | Missão                                  |              |         |            |
| Descrição  | Guarda as Informações das Missões       |              |         |            |
| OBS        |   |              |         |            |
|            |   |              |         |            |
| Atributo   | Descrição                               | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Nome       | Nome da missão                          | Char         | 20      | PK         |
| Chefe      | Define se a missão terá ou não um chefe | Boolean      |         |            |
| Descrição  | Texto que descreve a missão             | Varchar      | 100     | Not Null   |
| Recompensa | Dinheiro obtido após termino da missão  | int          |         | Not Null   |

|                  |  |              |         |            |
|------------------|--|--------------|---------|------------|
| Tabela           | PréRequisitoMissão                           |              |         |            |
| Descrição        | Relaciona as missões com seus Pré-requisitos |              |         |            |
| OBS              |  |              |         |            |
|                  |  |              |         |            |
| Atributo         | Descrição                                    | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| NomePreRequisito | Pré-requisito da Missão                      | Char         | 20      | PK/FK      |
| RequisitoMissao  | Missão que possui o pré-requisito            | Char         | 20      | PK/FK      |

New table

|            |                                    |              |         |            |
|------------|------------------------------------|--------------|---------|------------|
| Tabela     | FazMissão                          |              |         |            |
| Descrição  | Relaciona Missão                   |              |         |            |
| OBS        |                                    |              |         |            |
|            |                                    |              |         |            |
| Atributo   | Descrição                          | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Personagem | Id do inventário                   | int          |         | PK/FK      |
| NomeMissão | Nome da missão                     | char         | 20      | PK/FK      |
| Status     | Se a missão está completada ou não | boolean      |         | Not Null   |

New table

|            |   |              |         |            |
|------------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela     | Chefe   |              |         |            |
| Descrição  | Faz a intermediação das tabelas de Missão com Instância |              |         |            |
| OBS        |   |              |         |            |
|            |   |              |         |            |
| Atributo   | Descrição   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Numero     | Id da instancia que é chefe                             | int          |         | PK/FK      |
| NomeMissao | Nome da missao  | Char         | 20      | PK/FK      |
| Personagem | Id do personagem que é chefe                            | int          |         | PK/FK      |

New table

|           |                                      |              |         |            |
|-----------|--------------------------------------|--------------|---------|------------|
| Tabela    | Contém                               |              |         |            |
| Descrição | Relaciona missões e locais           |              |         |            |
| OBS       |                                      |              |         |            |
|           |                                      |              |         |            |
| Atributo  | Descrição                            | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Local     | Coordenada do local onde há a missão | Int          |         | PK/FK      |
| Missão    | Nome da missão                       | Char         | 20      | PK/FK      |

New table

|           |   |              |         |            |
|-----------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela    | Item  |              |         |            |
| Descrição | Guarda informações de itens                     |              |         |            |
| OBS       |   |              |         |            |
|           |   |              |         |            |
| Atributo  | Descrição                                       | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| IDitem    | Id do item                                      | int          |         | PK         |
| AtCItem   | Define o tipo de item(armadura, armamento, etc) | int          |         | Not Null   |

New table

|           |   |              |         |            |
|-----------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela    | Armamento                                   |              |         |            |
| Descrição | Guarda informações dos armamentos           |              |         |            |
| OBS       |   |              |         |            |
|           |   |              |         |            |
| Atributo  | Descrição                                   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Item      | Id do item, chave estrangeira vinda de item | int          |         | PK/FK      |
| Nome      | Nome do item                                | Char         | 20      | Not null   |
| Dano      | Dano do item                                | int          |         | Not null   |
| Elemento  | Tipo de elemento do dano do armamento       | Char         | 20      | Not null   |

Novo Tabela

|              |   |              |         |            |
|--------------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela       | Armadura                                    |              |         |            |
| Descrição    | Guarda informações das armaduras            |              |         |            |
| OBS          |   |              |         |            |
|              |   |              |         |            |
| Atributo     | Descrição                                   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Item         | Id do item, chave estrangeira vinda de item | int          |         | PK/FK      |
| Nome         | Nome do Item                                | Char         | 20      | Not null   |
| Durabilidade | Durabilidade da armadura                    | int          |         | Not null   |
| Defesa       | Quantidade de dano reduzida pela armadura   | int          |         | Not null   |

Novo Tabela

|           |   |              |         |            |
|-----------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela    | Consumível                                  |              |         |            |
| Descrição | Guarda informações dos consumíveis          |              |         |            |
| OBS       |   |              |         |            |
|           |   |              |         |            |
| Atributo  | Descrição                                   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Item      | Id do item, chave estrangeira vinda de item | int          |         | PK/FK      |
| Nome      | Nome do Item                                | Char         | 20      | Not null   |
| Cura      | nº de vida que o item recupera              | int          |         | Not null   |
| Usos      | nº de usos do item                          | int          |         | Not null   |

Novo Tabela

|            |                                  |              |         |            |
|------------|----------------------------------|--------------|---------|------------|
| Tabela     | Inventário                       |              |         |            |
| Descrição  | Guarda informações do inventário |              |         |            |
| OBS        |                                  |              |         |            |
|            |                                  |              |         |            |
| Atributo   | Descrição                        | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| IDinv      | Id do inventário                 | int          |         | PK         |
| Qtd        | Qtd de itens                     | int          |         | Not null   |
| Personagem | Id do personagem que pertence    | int          |         | FK         |

Novo Tabela

|                  |   |              |         |            |
|------------------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela           | Habilidade  |              |         |            |
| Descrição        | Guarda Informações de Habilidade                              |              |         |            |
| OBS              |   |              |         |            |
|                  |   |              |         |            |
| Atributo         | Descrição   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| IDhabilidade     | Identificador da habilidade                                   | int          |         | PK         |
| Nome             | Nome da Habilidade  | Char         | 20      | Not Null   |
| Tempo de Recarga | Tempo que demora para a habilidade estar disponível novamente | int          |         | Not Null   |
| Dano             | Dano causado pela habilidade                                  | int          |         | Not Null   |

|              |  |              |         |            |
|--------------|--|--------------|---------|------------|
| Tabela       | PréRequisitoHabilidade                           |              |         |            |
| Descrição    | Relaciona as Habilidades com seus Pré-requisitos |              |         |            |
| OBS          |  |              |         |            |
|              |  |              |         |            |
| Atributo     | Descrição  | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| IDhabilidade | Habilidade                                       | int          |         | PK/FK      |
| Requisito    | Pré-requisito da Habilidade                      | int          |         | PK/FK      |

Novo Tabela

|            |   |              |         |            |
|------------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela     | PossuiHab   |              |         |            |
| Descrição  | Relaciona Personagem e Habilidade                           |              |         |            |
| OBS        |   |              |         |            |
|            |   |              |         |            |
| Atributo   | Descrição   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| Personagem | Chave estrangeira que do personagem que possui a habilidade | int          |         | PK/FK      |
| Habilidade | Chave estrangeira da habilidade que o personagem possui     | int          |         | PK/FK      |

Nome: Lúcio

|              |   |              |         |            |
|--------------|---|--------------|---------|------------|
| Tabela       | InstanciaItem   |              |         |            |
| Descrição    | Guarda informações de instâncias de itens específicos |              |         |            |
| OBS          |   |              |         |            |
|              |   |              |         |            |
| Atributo     | Descrição   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| IDitem       | Id do inventário                                      | int          |         | PK/FK      |
| NumeroItem   | Numero do item  | int          |         | PK         |
| Durabilidade | Degaste do item                                       | int          |         | Not Null   |
| IDinv        | Inventário no qual a instância do item está           | int          |         | FK         |

Nome: Lúcio

|           |                            |              |         |            |
|-----------|----------------------------|--------------|---------|------------|
| Tabela    | Dropa                      |              |         |            |
| Descrição | Guarda informações do loot |              |         |            |
| OBS       |                            |              |         |            |
|           |                            |              |         |            |
| Atributo  | Descrição                  | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| NPC       | Id do personagem           | int          |         | PK/FK      |
| Item      | Id do item                 | int          |         | PK/FK      |
| Chance    | Probabilidade do drop      | float        |         | Not Null   |

Nome: Lúcio

|           |   |              |         |             |
|-----------|---|--------------|---------|-------------|
| Tabela    | Loja  |              |         |             |
| Descrição | Informações sobre as lojas                                      |              |         |             |
| OBS       | Possui chave estrangeira de local                               |              |         |             |
|           |   |              |         |             |
| Atributo  | Descrição   | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições  |
| Nome      | Nome de determinada loja  | Char         | 20      | PK/Not null |
| Tipo      | Tipo atribuido a loja, loja de espadas, loja de armaduras e etc | Varchar      | 20      | PK/Not null |
| Dano      | O quanto a loja pode aumentar o dano dos armamentos             | int          |         | Not null    |
| Elemento  | Elemento que a loja pode tornar o armamento                     | Char         | 1       |             |
| Local     | Local onde se encontra a loja(Coordenada)                       | int          |         | FK          |

Nome: Lúcio

|           |  |              |         |            |
|-----------|--|--------------|---------|------------|
| Tabela    | PossuiItem                                   |              |         |            |
| Descrição | Relaciona itens e lojas (Inventário da loja) |              |         |            |
| OBS       |  |              |         |            |
|           |  |              |         |            |
| Atributo  | Descrição                                    | Tipo de Dado | Tamanho | Restrições |
| IDitem    | Id do Item                                   | int          |         | PK/FK      |
| Loja      | Nome da loja                                 | Char         | 20      | PK/FK      |
| Tipo      | Tipo da loja                                 | Varchar      | 20      | PK/FK      |
| PreçoItem | Preço do item                                | int          |         | Not Null   |