

## Dicionário de Dados do Modelo Relacional do game Spider Man: Miles Morales

Tabela	Mapa				
Descrição	Tabela que armazenará os dados do mapa do game.				
Observações					
Campos					
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio	
idMapa	Número de identificação do mapa.	Int	4	PK	
nome	Nome do mapa.	Varchar	20	Default	
tamanho	Tamanho do mapa.	Bigint		Default	
descricao	Descrição do mapa.	Varchar	50	Default	

Tabela	Bairro				
Descrição	Tabela que armazenará as informações dos bairros do mapa.				
Observações	Essa tabela possui uma chave estrangeira da tabela mapa.				
Campos					
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio	
idBairro	Número de identificação do bairro.	Int	4	PK	
idMapa	Número de identificação do mapa.	Int	4	FK	
nome	Nome do bairro.	Varchar	20	Not null	
tamanho	Tamanho do bairro.	Bigint		Default	
clima	Clima do bairro.	Varchar	10	-	

Tabela	Local			
Descrição	Tabela que armazenará as informações dos locais dos bairros.			
Observações	Essa tabela possui uma chave estrangeira da tabela bairro.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idLocal	Número de identificação do local.	Int	4	PK
	Número de identificação do bairro em que o local está.	Int	4	FK
nome	Nome do local.	Varchar	20	Not null
tamanho	Função do local.	Varchar	30	-

## Dicionário de Dados do Modelo Relacional do game Spider Man: Miles Morales

Tabela	conectaLocal			
Descrição	Tabela que armazenará os dados do autorelacionamento da tabela Local.			
Observações	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras da tabela local.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idConectaLocal	Número de identificação da conexão entre o local de origem e local de destino.	Int	4	PK
idlocalOrigem	Número de identificação do local de origem.	Int	4	FK
idLocalDestino	Número de identificação do local de destino.	Int	4	FK

Tabela	Personagem			
Descrição	Tabela que armazenará as informações dos personagens.			
Observações				
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idPersonagem	Número de identificação do personagem.	Int	4	PK
categoria	Categoria do personagem (pode ser PC ou NPC)	Varchar	20	Not null

Tabela	PC (Player Character)			
Descrição	Tabela que armazenará as informações dos pc's.			
Observações	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras, uma da tabela Personagem e a outra da tabela Local.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idPC	Número de identificação do npc.	Int	4	PK
	Número de identificação do personagem.	Int	4	FK
idLocal	Número de identificação do local em que o PC se encontra.	Int	4	FK
nome	Nome do PC.	Varchar	20	Not null
identidadeSecreta	Identidade secreta do PC.	Varchar	20	-
idade	Idade do PC.	Int	4	-
especie	Espécie do PC.	Varchar	20	Not null
vida	Vida do PC no início do game.	Int	4	Default

## Dicionário de Dados do Modelo Relacional do game Spider Man: Miles Morales

Tabela	Npc (Non Playable Character)			
Descrição	Tabela que armazenará as informações dos npc's.			
Observações	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras, uma da tabela Personagem e a outra da tabela Local.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idNPC	Número de identificação do NPC.	Int	4	PK
	Número de identificação do personagem.	Int	4	FK
idLocal	Número de identificação do local em que o NPC se encontra.	Int	4	FK
nome	Nome do NPC.	Varchar	20	Not null
especie	Espécie do NPC.	Varchar	20	Not null
vida	Vida do NPC no início do game.	Int	4	Default
motivacao	Motivação do NPC no contexto do game.	Varchar	50	-
e_Inimigo	Variável booleana que diz se o NPC é inimigo ou não do PC.	Boolean	1	Not null / Check

Tabela	Traje			
Descrição	Tabela que armazenará as informações dos trajes.			
Observações	Essa tabela possui uma chave estrangeira da tabela PC.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idTraje	Número de identificação do traje.	Int	4	PK
idPC	Número de identificação do player character (PC).	Int	4	FK
nome	Nome do traje.	Varchar	20	Not null
descricao	Descrição do traje.	Varchar	50	Not null
habilidadeAprimorada	Qual habilidade será aprimorada com o traje em questão.	Varchar	20	Not null / Check

Tabela	Habilidade			
Descrição	Tabela que armazenará as informações das habilidades.			
Observações				
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idHabilidade	Número de identificação da habilidade.	Int	4	PK
nome	Nome da habilidade.	Varchar	20	Not null
descricao	Descrição da habilidade.	Varchar	50	Not null
dano	Dano causado pela habilidade.	Int	4	Not null / Check

## Dicionário de Dados do Modelo Relacional do game Spider Man: Miles Morales

Tabela	HabilidadeNPC			
Descrição	Tabela que armazenará as informações das habilidades dos NPC's.			
Observações	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras, uma da tabela NPC e a outra da tabela Habilidade.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idHabilidadeNPC	Número de identificação da habilidade do NPC.	Int	4	PK
idNPC	Número de identificação do NPC.	Int	4	FK
idHabilidade	Número de identificação da habilidade.	Int	4	FK

Tabela	HabilidadePC			
Descrição	Tabela que armazenará as informações das habilidades dos PC's.			
Observações	Essa tabela possui três chaves estrangeiras, uma da tabela PC, uma da tabela Traje e a outra da tabela Habilidade.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idHabilidadePC	Número de identificação da habilidade do PC.	Int	4	PK
IdPC	Número de identificação do PC.	Int	4	FK
idHabilidade	Número de identificação da habilidade.	Int	4	FK
idTraje	Número de identificação do Traje do PC.	Int	4	FK

Tabela	Missão			
Descrição	Tabela que armazenará as informações das missões dos PC's e NPC's.			
Observações	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras, uma da tabela NPC e a outra da tabela PC.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idMissao	Número de identificação da missão.	Int	4	PK
idNPC	Número de identificação do NPC (non playable character).	Int	4	FK
idPC	Número de identificação do PC (player character).	Int	4	FK
nome	Nome da missão.	Varchar	20	Not null
descricao	Descrição da missão.	Varchar	50	Not null
recompensa	Recompensa da missão.	Varchar	20	-
status	Status da missão.	Varchar	20	-

## Dicionário de Dados do Modelo Relacional do game Spider Man: Miles Morales

Tabela	Colecionável			
Descrição	Tabela que armazenará os colecionáveis do PC.			
Observações	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras, uma da tabela PC e a outra da tabela Traje.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idColecionavel	Número de identificação do colecionavel.	Int	4	PK
idPC	Número de identificação do PC (player character).	Int	4	FK
idTraje	Número de identificação do traje.	Int	4	FK
nome	Nome do colecionável.	Varchar	20	Not null
tipo	Tipo do colecionável.	Varchar	20	Not null
funcao	Função do colecionável.	Varchar	20	Not null

Tabela	Fase			
Descrição	Tabela que armazenará as informações das fases do game.			
Observações	Essa tabela possui duas chaves estrangeiras, uma da tabela Missão e a outra da tabela PC.			
Campos				
Nome Variável	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de Domínio
idFase	Número de identificação do colecionavel.	Int	4	PK
idPC	Número de identificação do PC (player character).	Int	4	FK
objetivo	Objetivo da fase, referenciado na descrição da missão.	Varchar	30	FK
nome	Nome da fase.	Varchar	20	Not null
descricao	Descrição da fase.	Varchar	30	Not null
status	Status da fase.	Varchar	20	-