

Tabela	REGIÃO			
Descrição	Armazenará as informações das regiões			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_regiao	Código de identificação da região	int		Pk,identity
NomeRegiao	Chave secundária com o nome da região	char	20	sk

Tabela	LOCAL			
Descrição	Armazenará as informações dos locais			
Observações	Posui chave estrangeira para a tabela Região			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_local	Código de identificação do local	int		Pk,identity
IDRegiao	Chave estrangeira referenciando o código da tabela Região	int		fk
NomeLocal	Chave secundária com o nome do local	char	20	sk

Tabela	SALA			
Descrição	Armazenará as informações das salas			
Observações	Posui chave estrangeira para a tabela Local			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_Sala	O código de identificação da tabela	int		Pk,identity
NomeSala	Nome da sala	char	60	Not null, unique

ID_local	Chave estrangeira referenciando o código da tabela Local	int		Fk,not null
----------	--	-----	--	-------------

Tabela	VIAGENS_SALAS			
Descrição	Armazena os caminhos que podem ser feitos entre as salas			
Observações	Todas as chaves dessa tabela são estrangeiras e vem da tabela sala			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Sala origem	Sala anterior á essa	int		Pk,fk
Sala destino	Próxima sala a partir dessa	int		Pk,fk

Tabela	TIPO_PERSONAGEM_HISTORIA			
Descrição	Indica se o personagem é jogável.			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_Personagem	O código de identificação da tabela	int		Pk,identity
Caracterização	Verdadeiro se jogável	bool		Not null, dafault=0

Tabela	PLAY_CHARACTER			
Descrição	Armazenará as informações dos PC's			
Observações	A chave para essa tabela é estrangeira, vem da tabela TIPO_PERSONAGEM_HISTÓRIA			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_Play_Character	O código de identificação da tabela	int		Pk,fk

Nome	Nome do personagem	char	20	Not null
Nível	Nível do personagem	int		Not null,default=1
XP	A quantidade de experiência do personagem	int		Default=0 Not null
vida_maxima	Vida máxima do personagem	int		Not null, default=100
Vida_Atual	A vida atual do personagem	int		Default=Vida_Maxima
mana_maxima	Vida máxima do personagem	int		Not null, default=100
mana_Atual	A mana atual do personagem	int		Default=mana_Maxima
id_sala	A sala onde o personagem está	int		fk

Tabela	NOT_PLAY_CHARACTER			
Descrição	Armazenará as informações dos NPC's			
Observações	A chave para essa tabela é estrangeira, vem da tabela TIPO_PERSONAGEM_HISTÓRIA			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_NPC	O código de identificação da tabela	int		Pk,fk
Nome	Nome do personagem	char	20	sk
Vida_Maxima	Vida máxima do personagem	int		Not null,default=100
Nível	Nível do personagem	int		Not null,default=1
XP	A quantidade de experiência do personagem	int		Default=0

Tabela	HOSTILIDADE
---------------	-------------

Descrição	Armazena quais personagens atacam quais à primeira vista			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Código				
ID_Personagem	Código de identificação da tabela	int		Pk,fk

Tabela	Aliados			
Descrição	Armazenará quais personagens são aliados no jogo.			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Código				
ID_Personagem	Código de identificação da tabela	int		Pk, fk

Tabela	NOT_PLAY_CHARACTER_FORM			
Descrição	Indica qual a forma do personagem, podendo a sua forma vir da tabela de bestas ou humanoids			
Observações	A chave estrangeira forma vem ou da tabela de bestas ou da tabela de humanóides.			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Código				
ID_NPC	int			Pk,fk
forma	Forma corporal do NPC	int		fk

Tabela	HUMANOIDE			
Descrição	Amazenará informações sobra humanóides			
Observações	Contém chave estrangeira para a tabela de espécie			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio

ID_Humanoide	Código de identificação da tabela	int		Pk,fk
Eqp_bota	Verdadeiro se bota equipada	boolean		Not null,
Eqp_Luva	Verdadeiro se luva equipada	boolean		Not null
Eqp_Calça	Verdadeiro se calça equipada	boolean		Not null
Eqp_Colar	Verdadeiro se colar equipado	boolean		Not null
Eqp_Peitoral	Verdadeiro se peitoral equipad	boolean		Not null
Eqp_Anel	Verdadeiro se anel equipado	boolean		Not null
Eqp_Cabeça	Verdadeiro se elmo ou capuz equipado	boolean		Not null
Eqp_Mão_Esq	Verdadeiro se bota equipada	boolean		Not null
Eqp_Mão_Dir	Verdadeiro se bota equipada	boolean		Not null
Stamina_Max	Quantidade de estamina do personagem	int		Not null, default=100
Mana+,ax	Quantidade de mana do personagem	int		Not null, default=100
ID_espécie	Chave para a tabela de espécie	int		fk

Tabela	MAGIA_HUMANOIDE			
Descrição	Armazena quais personagens sabem quais magias			
Observações	Ambos os campos são chaves estrangeiras e, juntos, são a chave primária.			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio

ID_humanoide	personagem que sabe a magia	int		Pk,fk
ID_magia	Magia que o personagem conhece	int		Pk,fk

Tabela	MAGIA			
Descrição	Armazena as magias que existem no jogo			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_magia	Código de identificação da magia na tabela	int		Pk,fk
elemento	Tipo de dano da magia	char	20	Pk,fk
dano	Dano da magia	int		Not null
nível	Nível da magia	int		Default=1
Custo_mana	Custo da magia em mana	int		Not null

Tabela	ESPECIE			
Descrição	Armazena as informações das espécies			
Observações	Contêm chave estrangeira para a tabela de habilidades de espécie			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_espécie	Código identificador da tabela	int		Pk,identity
ID_habilidade	Código da habilidade da espécie	int		fk
nome	Nome da espécie	char	20	sk

Tabela	Habilidade espécie			
Descrição	Contém as habilidades das espécies			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio

Id_habilidade	Identificador da tabela	int		Pk, identity
nome	Nome da habilidade	int		sk
mod_vida	Modificador de vida	int		Default=0
mod_stamina	Modificador de stamina	int		Default=0
mod_mana	Modificador de mana	int		Default=0
mod_defesa_frio	Modificador de resistência ao frio	int		Default=0
mod_defesa_fogo	Modificador de resistência ao fogo	int		Default=0
mod_defesa_eletr	Modificador de resistência à eletrocidade	int		Default=0

Tabela	GOLPES_BESTA			
Descrição	Armazenará informações sobre os golpes que uma determinada besta possui			
Observações	Ambas as chaves são estrangeiras e, juntas, são a chave primária.			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Código				
Id_golpe	Identificador do golpe	int		Pk,fk
Id_bestas	Identificador da besta	int		Pk,fk

Tabela	GOLPES			
Descrição	Armazenará informações sobre os golpes de uma personagem			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_golpe	Identificador do golpe	int		Pk
nome	Nome do golpe	char	20	Not null
dano	Quantidade de dano	int		Not null

elemento	Tipo de elemento do golpe	int		Not null
----------	---------------------------	-----	--	----------

Tabela	INSTANCIA_NPC			
Descrição	Armazenará informações das instâncias de um determinado NPC			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_Instância_npc	Código de identificação da tabela	int		Pk, identity
Id_npc				Pk, fk
Vida_atual	Vida atual da Instância do NPC	int		Not null
Mana_atual	Mana atual da instância do NPC	int		Not null
Stamina_atual	Stamina atual da instância do NPC	int		Not null
Id_sala	Sala onde o npc está	int		Fk, unique

Tabela	DIALOGO			
Descrição	Armazenará os possíveis diálogos do jogo e entre quais personagens ele ocorre.			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_dialogo	Código de identificação da tabela	int		Pk
Id_personagem	Id dos personagens envolvidos no diálogo	int		Pk, fk
dialogo	O diálogo em si, o texto.	char	100	
missão	Missão à qual pertence o diálogo	int		fk

Tabela	CUMPRE_MISSÃO			
Descrição	Armazenará os status das missões para cada PC			

Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_missão	Identificador da missão	int		Pk, fk
ID_play_character	Identificador do jogador	int		Pk,fk
status	O estado da missão	char	20	Not null, default="not started"

Tabela	TIPO_MISSÃO			
Descrição	Esta tabela decreve o tipos de missão do jogo			
Observações	Todas as missões são ou de matar npc ou de recuperar item			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
ID_missão	O identificador do tipo da missão	int		pk
Tipo_objetivo	Tipo de objetivo da missão	int		fk
obrigatória	Se a missão é obrigatória ou não	bool		Default=false

Tabela	MISSÃO_MATAR_NPC			
Descrição				
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_missão	Chave da tabela	int		Pk,fk
Nome_missão	Nome da missão	char	20	
Id_pre_requisito	Missão Pré requisitospara a missão	int		fk
Id_instância_npc	Instância do NPC que deve ser morto	int		fk
Vida_atual_instância	Vida atual da instância do NPC	int		

	que deve ser morto			
nível	nível	int		Not null

Tabela	INVENTÁRIO			
Descrição	Armazenará as informações sobre os inventários			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_dono	Id do dono do inventário	int		Pk,fk
Id_inventário	Chave do inventário	int		Pk,unique
Peso_máximo	Peso máximo do inventário	float		
carteira	Quantidade de ouro no inventário	int		Default=0
E_loja	Verdadeiro se inventário é uma loja	boolean		Default=false

Tabela	MISSAO_OBTER_ITEM			
Descrição	Armazenará as informações sobre a missões de obtenção de itens			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Código				
Id_missão	Chave de identificação da missão	int		Pk, identity
nome	Nome da missão	char	100	
id_pre_requisito	Pré requisitos para a missão	int		fk
id_instância_item	Item que deve ser obtido na missão	int		fk
id_inventário_origem	Inventário onde o item está originalmente	int		fk
id_inventário_destino	Inventário destino do item	int		fk

nível	Nível pré requisito para poder realizar a missão	int		Not null
-------	--	-----	--	----------

Tabela	Instância_Item			
Descrição	Descreve as instâncias dos itens.			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_instância_item	Chave de identificação da instância item	int		Pk, identity
Id_item	Chave estrangeira que indica qual o tipo do item	int		fk
Tipo_lugar	Onde se encontra o item	char	char	Not null
Id_lugar	Id da sala onde se encontra o item	int		fk

Tabela	ARMA			
Descrição	Descreve as armas			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_arma	Chave de identificação das armas	int		Pk, identity
nome	Nome da arma	char	20	Not null
valor	Preço em ouro	int		Not null
peso	Peso em kg	int		Not null
Tipo_arma	Tipo de arma	char	20	Not null
Num_mãos	Número de mãos necessárias para utilizar a arma	int		Not null, default=1
Custo_stamina	Custo dos golpes em stamina	int		Not null
Eqp_status	Se a arma está equipada	bool		Not null, default=false

Tabela	ENCANTAMENTO_ARMA			
---------------	-------------------	--	--	--

Descrição	Descreve os encantamentos que podem estar em armas			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_encantamento	Identificador do encantamento	int		Pk, identity
Id_arma	Arma que possui esse encantamento	int		fk
elemento	Tipo de dano elemental do encantamento	char	20	Not null
dano	Dano do encantamento	int		Not null

Tabela	VESTIMENTA			
Descrição	Descreve as vestimentas do jogo			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_vestimenta	Chave de identificação da vestimenta	int		Pk, identity
nome	Nome da vestimenta	char		Not null
valor	Preço em ouro da vestimenta	int		Not null
peso	Peso em jg	int		Not null
Tipo_vestimenta	tipo da vestimenta	char	20	null
resistência	Proteção que a vestimenta proporciona se equipada	int		Not null
Parte_corpo	Onde a vestimenta pode ser equipada no personagem	char	20	Not null
Eqp_status	Verdadeiro se a vestimenta está equipada	bool		Default=false,not null

Tabela	ENCANTAMENTO_VESTIMENTA			
Descrição	Descreve os encantamentos que podem estar nas vestimentas			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_encantamento	Código de identificação do encantamento	int		Pk, identity
Id_vestimenta	Roupa que está encantada	int		Fk
elemento	Elemento contra o qual o encantamento protege	char	20	Not null
resistência	Valor da proteção do encantamento	int		Not null

Tabela	Consumível			
Descrição	Descreve os itens consumíveis do jogo			
Observações				
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio
Id_consumível	Código de identificação do consumível	int		Pk, identity
nome	Nome do consumível	char	20	Not null
valor	Preço em ouro	int		Not null
peso	Peso em kg	int		Not null
Tipo_consúmivel	Tipo do consumível	char	20	Not null
aumento	Magnificação do item	int		Not null