

Modelo Relacional do jogo SKYRIM

Modelagem por meio de tuplas

REGIAO { id_regiao (PK), nome_regiao (SK) }

LOCAL { id_local (PK), nome_local (SK), id_regiao (FK) }

SALA { id_sala (PK), nome_sala, id_local (FK) }

VIAGEM_SALAS { id_viagem (PK), sala_origem (FK), sala_destino (FK) }

INVENTARIO { id_inventario (PK), peso_maximo, carteira, eh_loja }

TIPO_PERSONAGEM_HISTORIA { id_personagem (PK), jogavel

VIDA_PERSONAGEM { id_personagem (PK), vida_maxima, mana_max, stamina_max (FK) }

HABILIDADE_ESPECIE { id_habilidade (PK), nome, mod_vida, mod_stamina, mod_mana, mod_defesa_frio, mod_defesa_fogo, mod_defesa_eletr }

ESPECIE { id_especie (PK), nome, id_habilidade (FK) }

HUMANOIDE { id_humanoide (PK), eqp_bota, eqp_luva, eqp_calça, eqp_colar, eqp_peitoral, eqp_anel, eqp_cabeça, mão_esq, mão_dir, id_especie (FK) }

PLAY_CHARACTER { id_play_character (PK), nome, nivel, xp, vida_atual, mana_atual, stamina_atual, id_sala (FK), id_inventario (FK) }

MAGIA (id_magia (PK), nome, elemento, dano, nivel, custo_mana)

MAGIA_HUMANOIDE { id_humanoide (FK), id_magia (FK) }

NOT_PLAY_CHARACTER { id_npc (PK), nome, nivel, xp }

INSTANCIA_NPC { id_instancia_npc (PK), id_npc (FK), vida

GOLPES { id_golpe (PK), nome, dano, elemento }

BESTA { id_besta (PK), mod_defesa_frio, mod_de

GOLPES_BESTA { id_golpe (FK), id_besta (FK) }

HOSTILIDADE { id_personagem1 (FK), id_perso

CUMPRE_MISSAO { id_missao (FK), id_play_character (FK), status }

DIALOGOS { id dialogo (PK), id personagem (FK), dialogo, missao (F

MISSAO_MATAR_NPC: { id_missao (PK), nome_missao, id_pre_requisito (FK), id_instancia_npc (FK), nivel }

TIPO_ITEM (id_item (PK), tipo_item)

INSTANCIA_ITEM { id_instancia_item (PK) id_item (FK) tipo_lugar id_lugar (FK) eqp_status }

VESTIMENTA { id_vestimenta(PK) nome valor peso tipo_vestimenta resistencia parte_corno }

ENCANTAMENTO VESTIMENTA / id encantoamento (PK) id vestimenta (FK) elemento resistencia 1

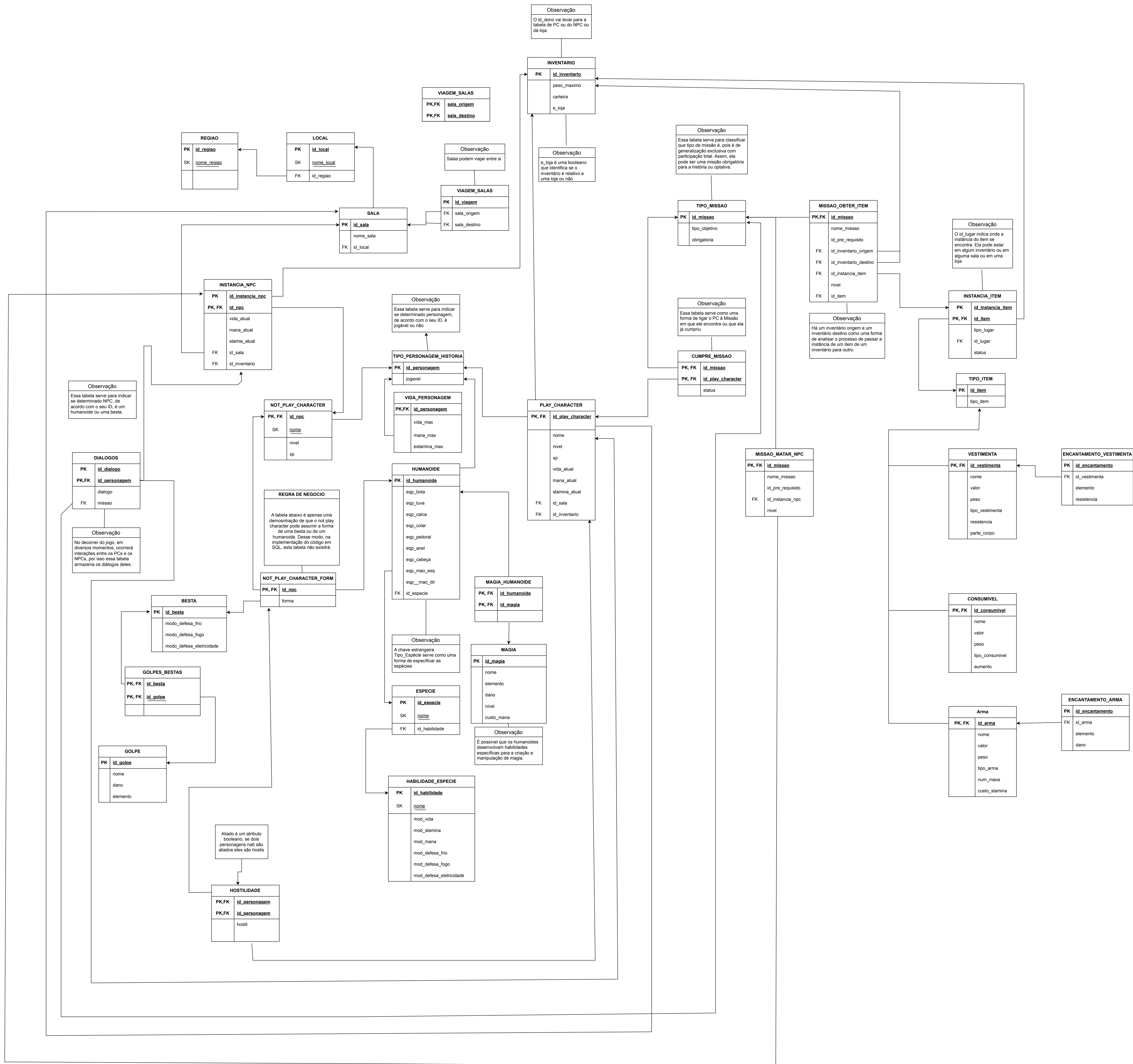
CONSUMIVEL [id consumivel] (BK) nome valor peso tipo consumivel aumento

ARMA: Lid arma (DK) nome valor peso tipo arma num mãos custo stamina

ENCANTAMENTO-ARMA: l id. encantamento (DK), id. arma (EK), elemento d

MISSAO_ORDER_ITEM (id missao (FK), nome id_prg requisito (FK), id_instancia)

$\frac{1}{\sqrt{\pi}} \int_{-\infty}^{\infty} f(x) e^{-x^2} dx = \frac{1}{\sqrt{\pi}} \int_{-\infty}^{\infty} f(x) e^{-x^2} dx$



Universidade de Brasília - Campus Gama - FGA

Disciplina : Sistemas de Bancos de Dados 1 - FGA0137

Turma: 02

Professor: Maurício Serrano

Estudiantes:

Larissa Stéfane Barboza Santos - 211039573

Leonardo Gonçalves Machado - 211029405

Marcos Bittar - 200023748

Rodolfo Cabral Neves 180011472