

# 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)}

**VIAGENS\_SALAS** {*sala\_origem*(PK,FK), *sala\_destino*(PK,FK)}

**TIPO\_PERSONAGEM\_HISTORIA** {*id\_personagem*(PK), caracterizacão}

**PLAY\_CHARACTER** {*id\_play\_character*(PK), nome, nivel, xp, vida\_maxima, vida\_atual, mana\_max, mana\_atual, stamina\_max, stamina\_atual, id\_sala (FK)}

**NOT\_PLAY\_CHARACTER** {*id\_npc*, *nome* (SK), vida\_máxima, nível, xp}

**HOSTILIDADE** {*id\_personagem*(PK,FK), *id\_personagem*(PK,FK)}

**ALIADOS** {*id\_personagem*(PK,FK), *id\_personagem*(PK,FK)}

**NOT\_PLAY\_CHARACTER\_FORM** {*id\_npc* (PK, FK), forma}

**HUMANOIDE** {*id\_humanoide* (FK), eqp\_bota, eqp luva, eqp\_calça, eqp\_colar, eqp\_peitoral, eqp\_anel, eqp\_cabeça, mão\_esq, mão\_dir, stamina\_máx, mana\_max, id\_especie(FK)}

**ESPECIE** {*id\_especie* (PK), nome (SK), id\_habilidade (FK)}

**HABILIDADE\_ESPECIE** {*id\_habilidade*(PK), nome (SK), mod\_vida, mod\_stamina, mod\_mana, mod\_defesa\_frio, mod\_defesa\_fogo, mod\_defesa\_eletr}

**BESTA** {*id\_besta* (PK), mod\_defesa\_frio, mod\_defesa\_fogo, modo\_defesa\_fogo}

**GOLPES\_BESTA** {*id\_golpe* (PK,FK), *id\_besta* (PK,FK)}

**GOLPES** {*id\_golpe*(PK), nome, dano, elemento}

**INSTANCIA\_NPC** {*id\_instância\_npc* (PK), *id\_npc* (PK, FK), vida\_atual, mana\_atual, stamina\_atual, id\_sala (FK)}

**DIALOGOS** {*id\_dialogo*(PK), *id\_personagem* (PK,FK), nivel, dialogo, missao(FK)}

**CUMPRE\_MISSAO** {*id\_missão*(PK,FK), *id\_play\_character*(PK,FK), status}

**TIPO\_MISSAO**{*id\_missão*(PK), tipo\_objetivo, obrigatoria}

**MISAO\_MATAR\_NPC** {*id\_missão* (PK, FK), nome\_missao, nivel, id\_pre\_requisito, id\_instância\_npc (FK), vida\_atual\_instância}

**INVENTARIO** {*id\_dono*(PK,FK), *id\_inventario*(PK), peso\_máximo, carteira}

**LOJA** { *id\_loja*(PK), nome, id\_sala(FK)}

**COMPRA\_ITEM** {*id\_instancia\_item* (PK,FK), *id\_loja* (PK,FK), *id\_inventario\_origem* (FK), *id\_inventario\_destino* (FK)}

**MISSAO\_OBTER\_ITEM** {*id\_missão* (PK,FK), nome\_missao, nivel, id\_pre\_requisito, id\_inventario\_origem (FK), id\_inventario\_destino (FK), id\_instancia\_item (FK)}

**INSTANCIA\_ITEM** {*id\_instancia\_item* (PK), *id\_item* (PK,FK), tipo\_lugar, id\_lugar (FK)}

**TIPO\_ITEM** {*id\_item* (PK), tipo\_item}

**MISSAO\_MATAR\_NPC** {*id\_missão* (PK,FK), nome\_missao, nivel, id\_pre\_requisito, id\_instancia\_npc (FK), vida\_atual\_instancia}

**VESTIMENTA** {*id\_vestimenta* (PK,FK), nome, valor, peso, tipo\_vestimenta, resistencia, parte\_corpo, eqp\_status}

**ENCANTAMENTO\_VESTIMENTA** {*id\_encantamento* (PK), id\_vestimenta (FK), elemento, resistencia}

**CONSUMIVEL** {*id\_consumivel* (PK,FK), nome, valor, peso, tipo\_consumivel, aumento}

**Arma** {*id\_armas* (PK,FK), nome, valor, peso, tipo\_armas, num\_maos, custo\_stamina, eqp\_status}

**ENCANTAMENTO\_ARMA** {*id\_encantamento* (PK), id\_armas (FK), elemento, dano}

**CONSUMIVEL** {*id\_consumivel* (PK,FK), nome, valor, peso, tipo\_consumivel, aumento}

