

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), caracterização}

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_maxima, nivel, 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)}

MAGIA_HUMANOIDE { **id_humanoide**, **id_magia**}

MAGIA {**id_magia**, elemento, dano, nivel, custo_mana}

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), 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, id_pre_requisito, id_instância_npc, vida_atual_instância}

MISAO_OBTEN_ITEM {**id_missão** (PK,FK), nome_missao, id_pre_requisito, id_inventário_origem (FK), id_inventário_destino (FK), id_instância_item (FK)}

INVENTARIO {**id_dono**(PK,FK), **id_inventario**(PK), peso_máximo, carteira}

INSTANCIA_ITEM {**id_instância_item** (PK), **id_item** (PK,FK), tipo_lugar, id_lugar (FK)}

TIPO_ITEM {**id_item** (PK), tipo_item}

VESTIMENTA {**id_vestimenta** (PK,FK), nome, valor, peso, tipo_vestimenta, resistencia, parte_corpo, eqp_status}

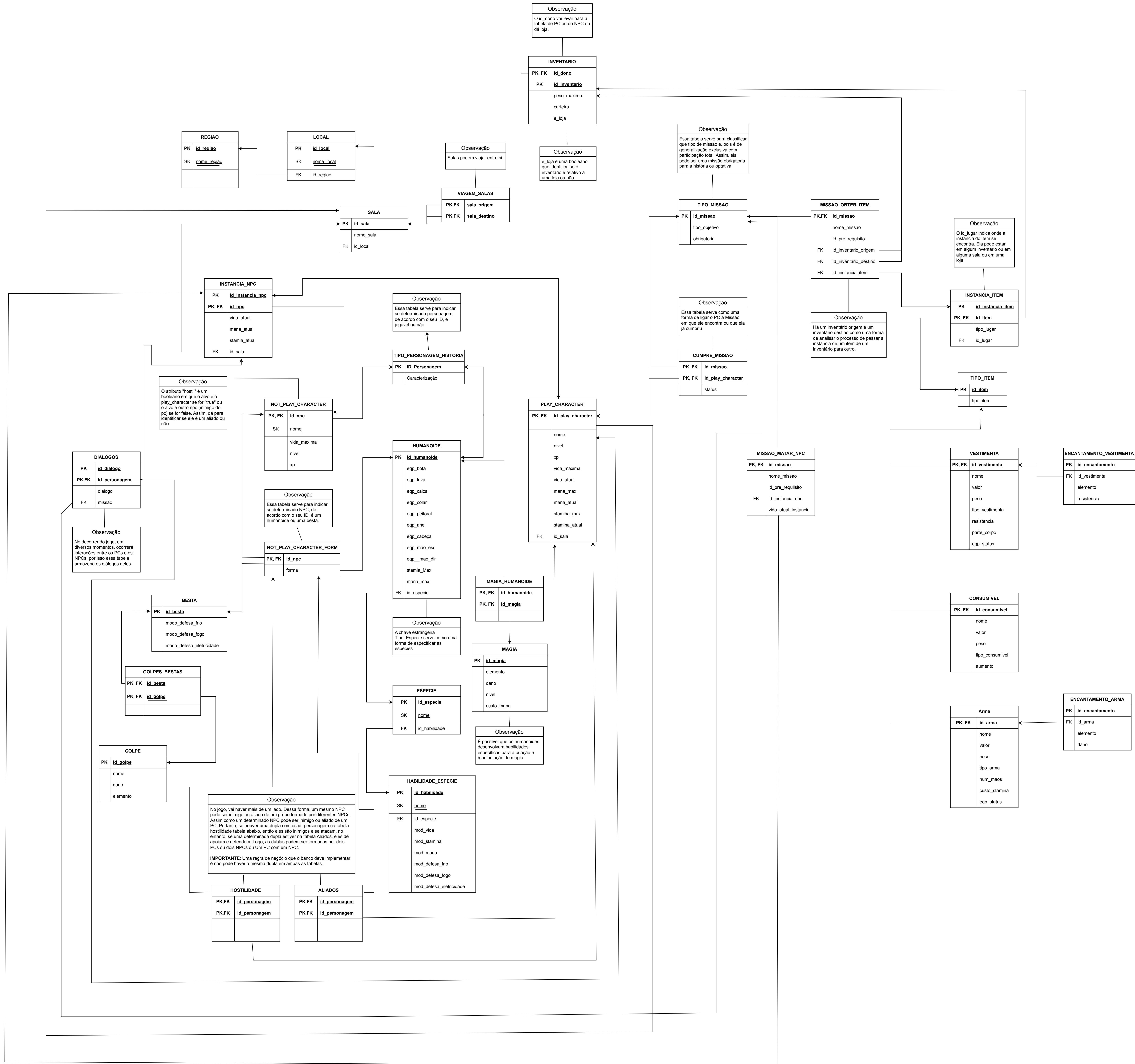
ENCANTAMENTO_VESTIMENTA {**id_vestimenta** (FK), **id_encantamento** (PK)}

ENCANTAMENTO_ARMAS {**id_armas** (FK), **id_encantamento** (PK)}

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}

CONSUMIVEL {**id_consumivel** (PK), nome, valor, peso, tipo_consumivel, aumento}



Universidade de Brasília - Campus Gama - FGA

Disciplina : Sistemas de Bancos de Dados 1 - FGA0137

Turma: 02

Professor: Maurício Serrano

Estudantes:

Larissa Stéfane Barboza Santos - 211039573

Leonardo Gonçalves Machado - 211029405

Marcos Bittar - 200023748

Rodolfo Cabral Neves 180011472