

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)

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), nome, valor, peso, tipo_consumivel, aumento)

Arma (id_arma (PK,FK), nome, valor, peso, tipo_arma, num_maos, custo_stamina, eqp_status)

ENCANTAMENTO_ARMA (id_encantamento (PK), id_arma (FK), elemento, dano)

Observação
O id_dono vai levar para a tabela de PC ou do NPC ou da loja.

Observação
As mercadorias da loja ficam no seu inventario

Observação
Essa tabela serve para classificar que tipo de missão é, pois é de generalização exclusiva com participação total. Assim, ela pode ser uma missão obrigatória para a história ou optativa.

Observação
Essa tabela serve para indicar se determinado personagem, de acordo com o seu ID, é jogável ou não.

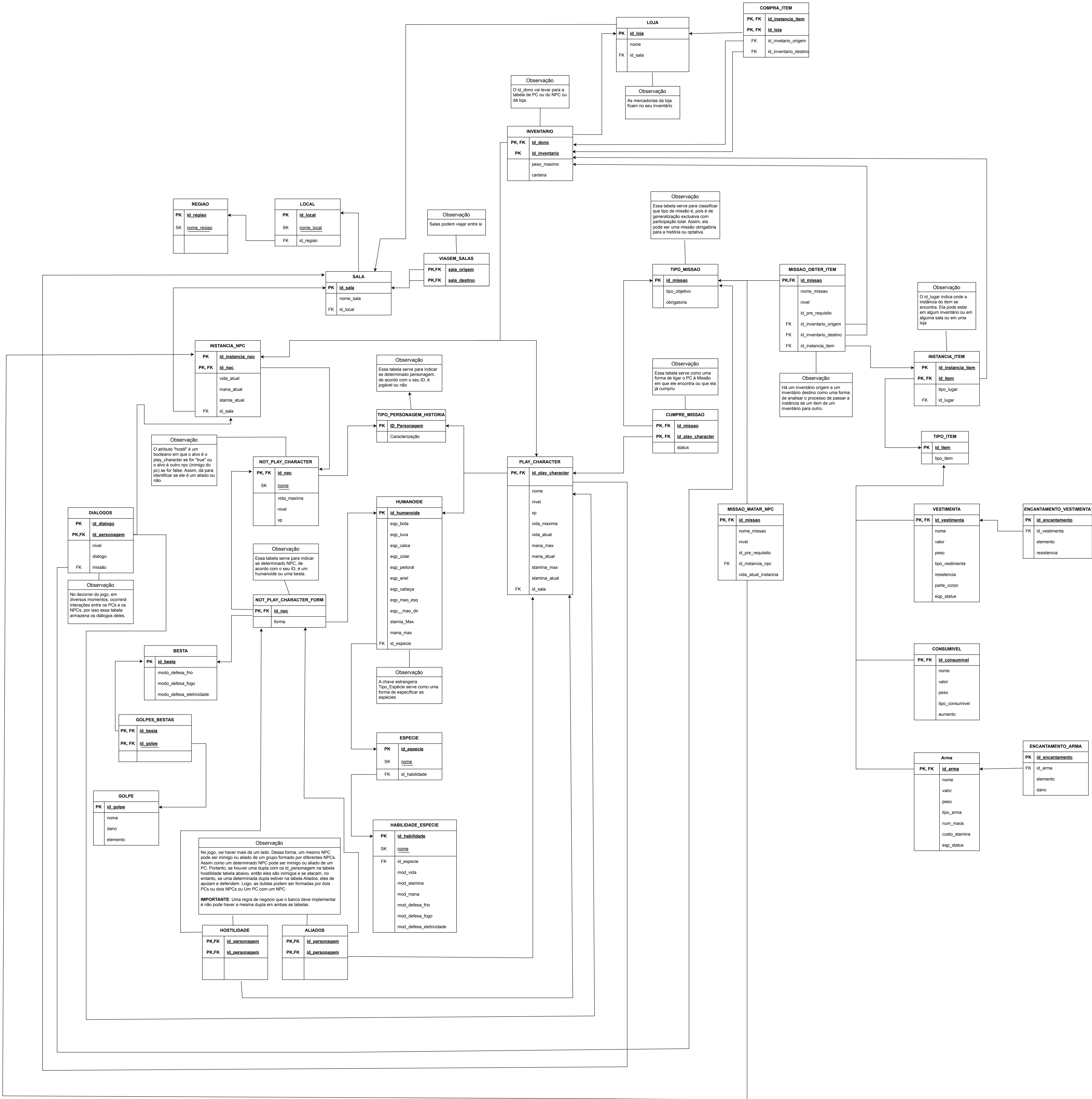
Observação
Essa tabela serve para indicar se determinado NPC, de acordo com o seu ID, é um humanoide ou uma besta.

Observação
No decorrer do jogo, em diversos momentos, ocorrerá interações entre os PCs e os NPCs, por isso essa tabela armazenará os diálogos deles.

Observação
A chave estrangeira Tipo_Especie serve como uma forma de especificar as espécies.

Observação
No jogo, vai haver mais de um lado. Dessa forma, um mesmo NPC pode ser inimigo ou aliado de um grupo formado por diferentes NPCs. Assim como um determinado NPC pode ser inimigo ou aliado de um PC. Portanto, se houver uma dupla com os id_personagem na tabela hostilidade tabela abaixo, então eles são inimigos e se atacam, no entanto, se uma determinada dupla estiver na tabela Aliados, eles se apoiam e defendem. Logo, as duplas podem ser formadas por dois PCs ou dois NPCs ou Um PC com um NPC.

Observação
IMPORTANTE: Uma regra de negócio que o banco deve implementar é não poder haver a mesma dupla em ambas as tabelas.



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