

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_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_maná}

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 (FK), vida_atual_instância}

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

MISSAO_OBTEN_ITEM {id_missão (PK, FK), nome, id_pre_requisito, id_instância_item (FK), id_inventário_origem (FK), id_inventário_destino (FK)}

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

ARMA {id_arma (PK, FK), nome, valor, peso, tipo_arma, num_mãos, custo_stamina, eqp_status}

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

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

ENCANTAMENTO_VESTIMENTA {id_encantamento(PK), id_vestimenta(FK), elemento, resistência}

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:

Laressa Stéfane Barboza Santos - 211039573

Leonardo Gonçalves Machado - 211029405

Marcos Bittar - 200023748

Rodolfo Cabral Neves 180011472

