

Versionamento \varnothing

Versão	Data	Modificação	Autor	Revisor(es)
1.0	16/09/2023	Criação do Documento	Pedro Lima	-
1.1	24/09/2023	Criação do modelo de tabela	Pedro, Matheus, Alexandre, Gabriela	-
1.2	02/10/2023	Adicionando tabelas	Matheus	Gabriela
1.2.1	02/10/2023	Pequenas Correções	Matheus	Gabriela
1.3	02/10/2023	Removendo tabelas que foram removidas no MER	Matheus	Gabriela
1.4	30/10/2023	Atualizando tabelas conforme a nova versão do MER	Gabriela	Matheus
1.4.1	30/10/2023	Atualizando tabelas conforme a nova versão do MER	Gabriela	Matheus

Tabela : Personagem ${\mathscr P}$

Descrição	Personagem jogável, que o usuário do jogo irá utilizar		
Observações	-		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idPersonagem	Identificador único de Personagem	int	4	PK
alma	Valor do atributo de alma	int	4	DEFAULT
local	Valor do atributo de agilidade	int	4	UNIQUE
tipoP	Tipo do personagem (PC ou NPC)	int	4	NOT NULL

Tabela : Ataque ∂

Descrição	Armazenará as informações de ataques		
Observações	Possui chave estrangeira referenciando a tabela Habilidade.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idAtaque	Identificador único do ataque	int	4	PK
tipoAtaque	Tipo de ataque	int	4	NOT NULL
descrição	Descrição do ataque	varchar	255	DEFAULT
idHabilidade	Chave estrangeira referenciando o identificador da tabela Habilidade	varchar	255	FK
danoFisico	Dano físico referente ao ataque	int	4	DEFAULT
danoMagico	Dano mágico referente ao ataque	int	4	DEFAULT

Tabela: Item ∂

Descrição	Armazenará as informações de todos os itens		
Observações	Contém duas chaves estrangeiras referenciando os identificadores das tabelas Inventario e Lojista		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idltem	Chave estrangeira referenciando o identificador item	int	4	PK
tipo	Qual é o tipo desse item	varchar	255	NOT NULL
idInventario	Chave estrangeira referenciando o identificador da tabela Inventario	int	4	FK
lojista	Chave estrangeira referenciando o identificador da tabela Lojista	int	4	FK

Tabela : Armadura ∂

Descrição	Armazenará as informações do item tido como "armadura"		
Observações	Possui chave estrangeira referenciando a tabela Item		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idItem	Chave estrangeira referenciando o identificador da entidade Item	int	4	FK =
defesa	Quanto de defesa esse item agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
defesaMagica	Quanto de defesa mágica esse item agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
agilidade	Quanto de agilidade esse item agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
descrição	Descrição da armadura	varchar	255	DEFAULT
valor	Valor da armadura	int	4	DEFAULT
nome	Nome da armadura	varchar	255	NOT NULL

Tabela : Arma ∂

Descrição	Armazenará as informações do item tido como "arma"		
Observações	Possui chave estrangeira referenciando a tabela Item		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idItem	Chave estrangeira referenciando o identificador da entidade Item	int	4	FK
ataqueFisico	Quanto de dano de ataque fisico essa arma agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
ataqueMagico	Quanto de dano de ataque magico essa arma agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
descrição	Descrição da armadura	varchar	255	DEFAULT
valor	Valor da armadura	int	4	DEFAULT
nome	Nome da armadura	varchar	255	NOT NULL

Tabela: Acessório ∂

Descrição	Armazenará as informações do item tido como "acessório"		
Observações	Possui chave estrangeira referenciando a tabela Item		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idItem	Chave estrangeira referenciando o idItem da entidade Item	int	4	FK
defesa	Quanto de defesa esse item agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
defesaMagica	Quanto de defesa mágica esse item agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
agilidade	Quanto de agilidade esse item agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
ataqueFisico	Quanto de dano de ataque fisico esse acessório agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
ataqueMagico	Quanto de dano de ataque magico esse acessório agrega ao personagem	int	4	DEFAULT
descrição	Descrição da armadura	varchar	255	DEFAULT
valor	Valor da armadura	int	4	DEFAULT
nome	Nome da armadura	varchar	255	NOT NULL

Tabela : Lojista ∂

Descrição	Armazenará as informações da Lojista		
Observações	Contém chave estrangeira referenciando a tabela Inventário		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idLojista	Chave primaria única do lojista	int	4	PK
idInventario	Chave estrangeira referenciando o identificador da tabela Inventário	int	4	FK
agilidade	Valor do atributo de agilidade	int	4	DEFAULT
defesaMagica	Valor do atributo de defesaMagica	int	4	DEFAULT
defesa	Valor do atributo de defesa	int	4	DEFAULT
ataque	Valor do atributo de ataque	int	4	DEFAULT
nome	Nome do lojista	varchar	255	NOT NULL

Tabela : Personagem Não Jogável *∂*

Descrição	Armazenará as informações de Personagem Não Jogável		
Observações	Contém chave estrangeira referenciando a tabela Personagem		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idPersonagem	Chave estrangeira referenciando o identificador da tabela Personagem	varchar	255	FK F
tipoPnj	Atributo que determina o tipo do personagem não jogável, se é lojista ou inimigo	varchar	255	NOT NULL

Tabela: Inimigo &

Descrição	Armazenará as informações de Inimigo		
Observações	-		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idPersonagem	Identificador único de Personagem	int	4	PK
nome	Nome do personagem	varchar	255	NOT NULL
ataque	Valor do atributo de ataque	int	4	DEFAULT
defesa	Valor do atributo de defesa	int	4	DEFAULT
defesa Magica	Valor do atributo de defesa magica	int	4	DEFAULT
agilidade	Valor do atributo de agilidade	int	4	DEFAULT

Tabela : Legível ∂

Descrição	Item Legível		
Observações	-		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idItem	Chave primária para itens legiveis	int	4	PK
Nome	Nome do item	varchar	255	NOT NULL
Descrição	Informação básica sobre o item legível.	varchar	255	DEFAULT
Conteúdo	Texto ou informações contidas no item.	varchar	255	DEFAULT
Valor	Valor do item para ser comprado	int	4	DEFAULT

Tabela: Consumível ∂

Descrição	Item consumível que pode recuperar HP ou sanidade mental, curar infecções ou sangramento		
Observações			

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idItem	Chave primária para itens consumíveis	int	4	PK
adHp	Quantidade de HP que o item adiciona	int	4	NOT NULL
adMente	Quantidade de pontos no atributo mente de personagem que o item adiciona	int	4	NOT NULL
nome	Nome do item	varchar	255	NOT NULL
descrição	Descrição do item consumível e seu efeito	varchar	255	DEFAULT
valor	Valor do item para ser comprado	int	4	DEFAULT

Tabela: Inventario ∂

Descrição	Armazena os dados do inventário.		
Observações	Contem chave estrangeira referenciando Personagem.		



Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idInventario	Código de identificação do inventário.	int	4	PK
idPersonagem	Chave Estrangeira referenciando Personagem.	int	4	FK

Tabela : Alma ∂

Descrição	Armazena os dados de classe do personagem.		
Observações	Contem chave estrangeira referenciando Personagem.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
nome	Identifica a classe do personagem	varchar	255	PK
personagem	Chave Estrangeira referenciando Personagem.	int	4	FK

Tabela : Personagem Jogável *∂*

Descrição	Armazena os dados do personagem jogável.		
Observações	Contem Chave Estrangeira referenciando as tabelas Personagem e Item		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
corpo	Valor do atributo corpo do personagem	int	4	NOT NULL
mente	Valor do atributo mente do personagem	int	4	NOT NULL
defesa	Valor do atributo defesa do personagem	int	4	NOT NULL
agilidade	Valor do atributo agilidade do personagem	int	4	NOT NULL
ataque	Valor do atributo ataque do personagem	int	4	NOT NULL
nome	Nome do personagem	varchar	255	NOT NULL
defesaMagica	Valor do atributo defesa mágica do personagem	int	4	NOT NULL
idPersonagem	Chave Estrangeira referenciando a tabela Personagem	int	4	FK
acessorio1	Chave Estrangeira referenciando a tabela Item	int	4	FK
acessorio2	Chave Estrangeira referenciando a tabela Item	int	4	FK
arma	Chave Estrangeira referenciando a tabela Item	int	4	FK
armadura	Chave Estrangeira referenciando a tabela Item	int	4	FK

Tabela : Habilidade ∂

Descrição	Armazena os dados de habilidades.		
Observações	Contém Chave Estrangeira referenciando alma.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idHabilidade	Identificador da habilidade.	int	4	PK

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
custo	Armazena quantos recursos de mente são necessários para realização de alguma habilidade.	int	4	NOT NULL
alma	Chave Estrangeira referenciando alma.	int	4	FK

Tabela : Genital ∂

Descrição	Armazena os dados da parte do corpo "Genital"		
Observações	Contém Chave Estrangeira referenciando a tabela Personagem.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idParte	Identificador da parte da genital do personagem	int	4	PK
Personagem	Chave estrangeira referenciando a tabela Personagem	int	4	FK
tipoParte	Identificador do tipo da parte.	int	4	UNIQUE
hpMaximo	Quantidade máxima de pontos de vida que a parte possui	int	4	NOT NULL
hpAtual	Quantidade de pontos de vida que a parte possui no momento	int	4	NOT NULL

Tabela : Cabeça ⊘

Descrição	Armazena os dados da parte do corpo "Cabeça"		
Observações	Contém Chave Estrangeira referenciando a tabela Personagem.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idParte	Identificador da parte da cabeça do personagem	int	4	PK
Personagem	Chave estrangeira referenciando a tabela Personagem	int	4	FK
tipoParte	Identificador do tipo da parte.	int	4	UNIQUE
hpMaximo	Quantidade máxima de pontos de vida que a parte possui	int	4	NOT NULL
hpAtual	Quantidade de pontos de vida que a parte possui no momento	int	4	NOT NULL

Tabela : Olho ∂

Descrição Armazena os dados da parte do corpo "Olho"			
Observações	Contém Chave Estrangeira referenciando a tabela Personagem.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idParte	Identificador da parte do olho do personagem	int	4	PK
Personagem	Chave estrangeira referenciando a tabela Personagem	int	4	FK
tipoParte	Identificador do tipo da parte.	int	4	UNIQUE
hpMaximo	Quantidade máxima de pontos de vida que a parte possui	int	4	NOT NULL
hpAtual	Quantidade de pontos de vida que a parte possui no momento	int	4	NOT NULL

Tabela : Braço ∂

Descrição	Armazena os dados da parte do corpo "Braço"		
Observações	Contém Chave Estrangeira referenciando a tabela Personagem.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idParte	Identificador da parte do braço do personagem	int	4	PK
Personagem	Chave estrangeira referenciando a tabela Personagem	int	4	FK
tipoParte	Identificador do tipo da parte.	int	4	UNIQUE
hpMaximo	Quantidade máxima de pontos de vida que a parte possui	int	4	NOT NULL
hpAtual	Quantidade de pontos de vida que a parte possui no momento	int	4	NOT NULL

Tabela : Torço ∂

Descrição	Armazena os dados da parte do corpo "Torço"		
Observações	Contém Chave Estrangeira referenciando a tabela Personagem.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idParte	Identificador da parte do torço do personagem	int	4	PK
Personagem	Chave estrangeira referenciando a tabela Personagem	int	4	FK
tipoParte	Identificador do tipo da parte.	int	4	UNIQUE
hpMaximo	Quantidade máxima de pontos de vida que a parte possui	int	4	NOT NULL
hpAtual	Quantidade de pontos de vida que a parte possui no momento	int	4	NOT NULL

Tabela: Perna ∂

Descrição	Armazena os dados da parte do corpo "Perna"		
Observações	Contém Chave Estrangeira referenciando a tabela Personagem.		

Nome	Descrição	Tipo de Dado	Tamanho	Restrições de domínio
idParte	Identificador da parte da perna do personagem	int	4	PK
Personagem	Chave estrangeira referenciando a tabela Personagem	int	4	FK
tipoParte	Identificador do tipo da parte.	int	4	UNIQUE
hpMaximo	Quantidade máxima de pontos de vida que a parte possui	int	4	NOT NULL
hpAtual	Quantidade de pontos de vida que a parte possui no momento	int	4	NOT NULL