

## Dicionário de dados

Tabela	PERSONAGEM			
Descrição	Armazenará as informações dos personagens			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira da tabela SALA			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
quantidade_moedas	Quantidade de dinheiro em moedas do personagem	int		NOT NULL
nome_alien	Nome do alien personagem	varchar	30	NOT NULL
nome	Nome do personagem	varchar	30	NOT NULL
id_sala	Referência da sala	int		FK
saude	Nível de saúde do personagem	int		NOT NULL
nivel	Nível de evolução do personagem	int		NOT NULL
id_personagem	ID do personagem	int		NOT NULL/PK

Tabela	STATUS_DO_ALIEN			
Descrição	Armazenará as informações do estado dos aliens			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
nome_alien	Nome do alien	varchar	30	NOT NULL/PK
saude	Nível de saúde do alien	int		NOT NULL

Tabela	ESPECIE
Descrição	Armazenará as informações das espécies
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira e é uma generalização
Campos	

Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
nome	Nome da espécie	varchar	30	NOT NULL/PK
saude	Nível de saúde da espécie	int		NOT NULL
habilidade	Nível de habilidade	int		NOT NULL
defesa	Nível de defesa	int		NOT NULL
status_base	Nível inicial da espécie	int		NOT NULL

Tabela	ALIEN			
Descrição	Armazenará as informações dos aliens			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira e é uma especialização da entidade ESPECIE			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
nome	Nome do alien	varchar	30	NOT NULL/PK
saude	Nível de saúde do alien	int		NOT NULL
habilidade	Nível de habilidade	int		NOT NULL
defesa	Nível de defesa	int		NOT NULL
status_base	Nível inicial do alien	int		NOT NULL
primeira_habilida de	A primeira habilidade especial do alien	varchar	30	NOT NULL
segunda_habilida de	A segunda habilidade especial do alien	varchar	30	NOT NULL

Tabela	MONSTRO			
Descrição	Armazenará as informações dos monstros			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira da tabela RECOMPENSA é uma especialização da entidade ESPECIE			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
nome	Nome do monstro	varchar	30	NOT NULL/PK
saude	Nível de saúde do monstro	int		NOT NULL
habilidade	Nível de habilidade	int		NOT NULL
defesa	Nível de defesa	int		NOT NULL
status_base	Nível inicial do monstro	int		NOT NULL
id_recompensa	O ID da recompensa	int		FK
dificuldade	Nível de dificuldade do monstro	int		NOT NULL
recompensa_em_moedas	Quantidade em moedas que o personagem ganha quando derrotar o monstro	int		NOT NULL

Tabela	INSTANCIA_MONSTRO			
Descrição	Armazenará as informações das instâncias dos monstros			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira da tabela MONSTRO			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
nome_especie	Nome do monstro	varchar	30	NOT NULL
saude_atual	Nível de saúde atual do monstro	int		NOT NULL
id_monstro	ID do monstro	int		FK

Tabela	INSTANCIA_ZONA_GUERRA			
Descrição	Armazenará as informações das instâncias das zonas de guerra			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira da tabela MONSTRO e PERSONAGEM			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_zona_guerra	ID da zona de guerra	int		PK
id_personagem	ID do personagem	int		FK
id_monstro	ID do monstro	int		FK

Tabela	REGIAO			
Descrição	Armazenará as informações das instâncias da região			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
nome_regiao	ID da região	varchar	30	PK
descricao	Informações da região	TEXT		NOT NULL

Tabela	SALA			
Descrição	Armazenará as informações das salas			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira para a tabela REGIAO e PRE REQUISITO			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_sala	ID da sala	int		PK
nome_regiao	ID da região	int		FK
id_pre_req_missa o	ID do pré-requisito da missão	int		FK

Tabela	ZONA_DE_GUERRA			
Descrição	Armazenará as informações das zonas de guerra			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira e é uma especialização da tabela SALA			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
dificuldade	Nível de dificuldade da zona de guerra	int		NOT NULL
id_sala	ID da zona de guerra	int		PK
nome_regiao	ID da região	int		FK
id_pre_req_missa o	ID do pré-requisito da missão	int		FK

Tabela	ZONA_DE_ARMADILHA			
Descrição	Armazenará as informações das zonas de guerra			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira e é uma especialização da tabela SALA			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
fator	O fator de redução/acréscimo	int		NOT NULL
tipo	Se o fator vai ser de redução de vida ou acréscimo	enum		NOT NULL
id_sala	ID da zona de armadilha	int		PK
nome_regiao	ID da região	int		FK
id_pre_req_misso	ID do pré-requisito da missão	int		FK

Tabela	RECOMPENSA			
Descrição	Armazenará as informações das recompensas			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira da tabela PERSONAGEM			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_personagem	O ID do personagem	int		FK
recompensa_recebida	O valor da recompensa	int		NOT NULL

Tabela	INSTANCIA_NPC_NA_SALA			
Descrição	Armazenará as informações das instâncias das salas			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira da tabela SALA e NPC			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_sala	O ID da sala	int		FK
id_npc	O ID do NPC	int		FK

Tabela	NPC			
Descrição	Armazenará as informações dos NPC's			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_npc	O ID do NPC	int		PK

Tabela	GUIA_DE_MISSOES			
Descrição	Armazenará as informações dos NPC's que dão guias de missões			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira para a entidade MISSAO e é uma especialização da entidade NPC			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_npc	O ID do NPC	int		PK
id_missao_associada	O ID da missão associada	int		FK

Tabela	VENDEDOR			
Descrição	Armazenará as informações dos NPC's vendedores			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira para a entidade MISSAO e é uma especialização da entidade NPC			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_npc	O ID do NPC	int		PK
dialogo_associado_venda	O diálogo da venda	TEXT		NOT NULL

Tabela	MISSAO			
Descrição	Armazenará as informações das missões			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_missao	O ID da missão	int		PK
nome_missao	O nome da missão	varchar	30	PK
experiencia	O XP da missão	int		NOT NULL
descricao	A descrição da missão	text		NOT NULL
recompensa_em_moedas	A recompensa do personagem que completar a missão	int		NOT NULL

<b>Tabela</b>	PRE_REQUISITO			
---------------	---------------	--	--	--

Descrição	Armazenará as informações dos pré-requisitos das missões			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_pre_requisito	O ID da missão que é pré-requisito	int		PK

Tabela	REGISTRO_DA_MISSAO			
Descrição	Armazenará as informações dos registros das missões			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira da tabela MISSAO			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
id_missao	O ID da missão	int		FK
status	O estado da missão	enum		NOT NULL

Tabela	ESTOQUE_DO_ITEM			
Descrição	Armazenará as informações do estoque dos itens			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio(PK, FK,Not Null, Check, Default Identity)
nome_item	O nome do item	varchar	30	PK
preco	O preço do item	int		NOT NULL



Tabela	INVENTARIO			
Descrição	Armazenará as informações do inventário			
Observações	Essa tabela possui chave estrangeira com a tabela ITEM			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Check, Default Identity)
nome_item	O nome do item	varchar	30	NOT NULL
id_item	O ID do item	int		FK

Tabela	ITEM			
Descrição	Armazenará as informações dos itens			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Check, Default Identity)
nome_item	O nome do item	varchar	30	PK
preco	O preço do item	int		PK

Tabela	CONSUMIVEL			
Descrição	Armazenará as informações dos itens consumíveis			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira e é uma especialização da entidade ITEM			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Check, Default Identity)
nome_item	O nome do item	varchar	30	PK
preco	O preço do item	int		PK
status	O estado do item	enum		NOT NULL
valor_consumivel	O valor do consumível	int		NOT NULL

Tabela	ARMA			
Descrição	Armazenará as informações das armas			
Observações	Essa tabela não possui chave estrangeira e é uma especialização da entidade ITEM			
Campos				
Nome	Descrição	Tipo de dado	Tamanho	Restrições de domínio (PK, FK, Not Null, Check, Default Identity)
nome_item	O nome do item	varchar	30	PK
preco	O preço do item	int		PK
status	O estado do item	enum		NOT NULL
dano	O dano causado ao oponente	int		NOT NULL