

## DICIONÁRIO DE DADOS

Entidade: PERSONAGEM				
Descrição: Define os dados do personagem criado.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_personagem	chave primária obrigatório	int	8	Número de identificação do personagem
nome	obrigatório	varchar	50	Nome do personagem
HP	obrigatório	int	4	Máximo de pontos de vida
tipo	obrigatório	int	1	Se o personagem é jogável ou não-jogável

Entidade: NPC				
Descrição: Define os dados do personagem não-jogável.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
funcao	especialização parcial obrigatório	varchar	10	Define a função do NPC, podendo ser: inimigo, chefe, mercador ou ferreiro.
esta_hostil	obrigatório	boolean	1	Estado hostil do NPC.
resistencia	obrigatório	int	4	Máximo de pontos de resistência
fraquezas	obrigatório	int	4	Fraquezas específicas do NPC
drop_runas	opcional	int	8	Quantidade de runas que NPC pode “dropar”

Entidade: INIMIGO				
Descrição: Define os dados de um inimigo.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
dano_base	chave primária obrigatório	int	8	Número do documento de CPF da pessoa
nome	obrigatório	varchar	50	Nome do personagem
HP	obrigatório	int	4	Máximo de pontos de vida
tipo	obrigatório	int	1	Se o personagem é jogável ou não-jogável

Entidade: CHEFE				
Descrição: Define as características de um determinado chefe.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
lembrança	obrigatório	varchar	25	Drop principal do boss
dano base	obrigatório	int	3	Dano que baliza o dano final com base no multiplicador
desperate move	obrigatório	int	3	Quando o boss chega aos 30% da vida máxima, ele realiza o ataque de desespero

Entidade: FERREIRO				
Descrição: Define as características de um determinado ferreiro.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
funcao	especialização parcial obrigatório	varchar	10	Define a função do NPC, podendo ser: inimigo, chefe, mercador ou ferreiro
esta_hostil	obrigatório	boolean	1	Estado hostil do NPC
HP	obrigatório	int	4	Máximo de pontos de vida
tipo	obrigatório	int	1	Se o personagem é jogável ou não-jogável

Entidade: JOGADOR				
Descrição: Define os dados do personagem criado.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
atributos	obrigatório atributo composto por: vigor, vitalidade, int, fé, destreza e força	vector<int>	6	Número do documento de CPF da pessoa
vigor	obrigatório	int	2	Pontos em vigor
vitalidade	obrigatório	int	2	Pontos em vitalidade
int	obrigatório	int	2	Pontos em inteligência
fé	obrigatório	int	2	Pontos em fé
destreza	obrigatório	int	2	Pontos em destreza
força	obrigatório	int	2	Pontos em força
peso_max	atributo derivado de vitalidade e de vigor	int	50	Nome do personagem
stamina	atributo derivado de vitalidade	int	4	Máximo de pontos de vida

mp	especialização parcial	int	4	Pontos de mana
nivel_atual	obrigatório	int	4	Nível atual do personagem
runas	obrigatório	int	4	Número de runas do personagem

<b>Entidade: ÁREA</b>				
<b>Descrição:</b> Define as características de uma área do jogo.				
<b>Atributo</b>	<b>Propriedades do atributo</b>	<b>Tipo de dado</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
id_area	chave primária	int	3	Identificação da área
nome	obrigatório	varchar	10	Nome da área

<b>Entidade: ÁREA DA MORTE</b>				
<b>Descrição:</b> Área em que as runas do personagem ficam caso ele morra.				
<b>Atributo</b>	<b>Propriedades do atributo</b>	<b>Tipo de dado</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
runas_dropadas	obrigatório	int	9	Runas que foram dropadas do jogador quando morreu

<b>Entidade: REGIÃO</b>				
<b>Descrição:</b> Define as características de uma determinada região do jogo.				
<b>Atributo</b>	<b>Propriedades do atributo</b>	<b>Tipo de dado</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
id_regiao	chave primária	int	3	Identificação de uma região em uma determinada área
nome	obrigatório	int	3	Nome da região de uma determinada área

Relacionamento: POSSUI CLASSE				
<b>Descrição:</b> Define relacionamento que corresponde a um relacionamento de (1,N) de Jogador com a entidade Classe				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_personagem	chave estrangeira do jogador	int	8	Número de identificação do personagem
nome	chave estrangeira da classe	varchar	14	Nome da classe

Relacionamento: REALIZA				
<b>Descrição:</b> Define relacionamento que corresponde a um relacionamento de (1,N) com a entidade Golpes				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_golpes	chave primária	int	11	Identificação do multiplicador de cada golpe
multiplicador	obrigatório	int	11	Multiplicador do dano causado
dano_final	atributo derivado	int	4	Resultado do id do golpe x multiplicador

Entidade: CLASSE				
<b>Descrição:</b> É escolhida pelo jogador na criação do personagem.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
nome	chave primária	varchar	14	Nome da classe
base_vit	obrigatório	int	2	Pontos base em vitalidade
base_vig	obrigatório	int	2	Pontos base em vigor
base_int	obrigatório	int	2	Pontos base em inteligência

base_fé	obrigatório	int	2	Pontos base em fé
base_dex	obrigatório	int	2	Pontos base em destreza
base_str	obrigatório	int	2	Pontos base em força

<b>Entidade: ITEM</b>				
<b>Descrição:</b> Define a caracterização de um item.				
<b>Atributo</b>	<b>Propriedades do atributo</b>	<b>Tipo de dado</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
id_item	chave primária	int	4	Identificação do item
é chave	especialização parcial obrigatório	int	1	Define se o item é um item único ou não
raridade	obrigatório	int	1	Define a raridade/importância de um item
nome	obrigatório	varchar	25	Nome do item que aparece no inventário
valor	opcional	int	6	Valor em runas do item ao consumir/vender

Entidade: INSTÂNCIA DE ITEM				
Descrição: Define as instâncias dos itens.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_instancia	chave primária	int	10	Identificação da instância do item
id_item	obrigatório	int	10	Identificação do item que será instanciado
id_area	obrigatório	int	3	Identificação da área em que o item se encontra

Entidade: INVENTÁRIO				
Descrição: Define os inventários existentes.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_inventário	chave primária	int	8	Identificação do inventário
id_dono	chave estrangeira	int	8	Identificação do dono do inventário
seções	obrigatório	varchar	15	Separação entre os tipos de item

Relacionamento: ESTÁ EM INVENTÁRIO				
Descrição: Define relacionamento que corresponde a um relacionamento de (0,N) de instância de item com a entidade Inventário				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id inventário	chave estrangeira	int	8	Identificador do inventário
id lista	chave primária	int	8	Identificador da lista
lista de itens	obrigatório	vector<int>		Apresenta todas as instâncias de itens presentes no inventário

Entidade: EQUIPAMENTO				
Descrição: Define as características dos equipamentos do jogo.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
tipo	obrigatório	varchar	15	Tipo do equipamento
requisitos	obrigatório	int	3	Requisitos para o uso de determinado equipamento
melhorias	obrigatório	int	3	Melhorias que um equipamento pode ter
peso	obrigatório	int		Peso específico de um determinado equipamento
custo_melhoria	obrigatório	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento

Entidade: ARMADURA				
Descrição: Define as características de uma armadura do jogo.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
resistência	obrigatório	int	4	Resistência de uma armadura específica.

Relacionamento: DISPONIBILIZA ITENS PARA				
Descrição: Define relacionamento que corresponde a um relacionamento de (1,1) de Inventário com Equipados				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id equipados	chave estrangeira	int	8	Identificador dos itens equipados
id lista	chave estrangeira	int	8	Identificador da lista



<b>Entidade: EQUIPADOS</b>				
<b>Descrição:</b> Define os itens equipados por um jogador.				
<b>Atributo</b>	<b>Propriedades do atributo</b>	<b>Tipo de dado</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>
id equipados	chave primária	int	8	Identificação dos equipamentos
mão direita	opcional	int	3	Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado
mão esquerda	opcional	int	3	Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado
elmo	opcional	int	3	Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado
peitoral	opcional	int	3	Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado
perneiras	opcional	int	3	Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado
manoplas	opcional	int	3	Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado

Entidade: ARMA				
Descrição: Define as características de uma determinada arma.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
dano	obrigatório	int	10	Dano causado por uma determinada arma
critico	obrigatório	int	5	Dano crítico que pode ser causado por uma arma
habilidade	obrigatório	int	5	Habilidade especial que pode ser executada com a arma

Entidade: CAJADO				
Descrição: Define as características do cajado usado pela classe Mago.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
proficiencia	obrigatório	int	5	A proficiência seria a habilidade necessária para usar o cajado

Entidade: SELO				
Descrição: Define as características de um selo usado pela classe Clérigo.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
milagre	obrigatório	int	5	O milagre seria a habilidade necessária para usar a habilidade do selo

Entidade: ARMAS LEVES				
Descrição: Define as características das armas leves do jogo.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
destreza	obrigatório	int	5	Destreza necessária necessária para utilizar tal arma

Entidade: ARMAS PESADAS				
Descrição: Define as características das armas pesadas do jogo.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
força	obrigatório	int	5	Força necessária para usar tal arma

Entidade: ENGASTE				
Descrição: Define as características do engaste das armas.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
id_engaste	chave primária	int	3	Identificação do engaste feito nas armas
atributo_extra	obrigatório	int	5	Atributo extra que será atribuído

Entidade: ESCUDO				
Descrição: Define as características de um escudo do jogo.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
defesa	obrigatório	int	10	Defesa que um determinado escudo pode ter
habilidade	obrigatório	int	5	Habilidade especial que pode ser executada com o escudo