

# DICIONÁRIO DE DADOS

Entidade: PERSONAGEM				
Descrição: Define os dados do personagem criado.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_personagem	int		Número de identificação do personagem.	PK
nome	char	25	Nome do personagem.	Not null
HP	int		Máximo de pontos de vida.	Not null
tipo	int		Se o personagem é jogável ou não-jogável.	Not null

Entidade: NPC				
Descrição: Define os dados do personagem não-jogável.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_npc	int		Número de identificação do npc.	PK, FK
nome	char	25	Nome do npc.	Not null
HP	int		Máximo de pontos de vida.	Not null
funcao	char	10	Define a função do NPC, podendo ser: inimigo, chefe, mercador ou ferreiro.	Not null
esta_hostil	boolean		Estado hostil do NPC.	Not null
resistencia	int		Resistência do npc: relação de qual porcentagem de dano é mitigada ao sofrer um ataque.	Not null
fraquezas	int		Fraquezas específicas do NPC.	
drop_runas	int		Quantidade de runas que NPC pode “dropar”.	

Relacionamento: Função NPC				
Descrição: Define os possíveis tipos de um NPC.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_npc	int		Identificação do npc.	PK, FK
tipo	char	25	Especificação da função do npc: ferreiro, chefe, inimigo, viajante ou mercante.	PK, FK

Entidade: INIMIGO				
Descrição: Define os dados de um inimigo.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_inimigo	int		Número de identificação do inimigo.	PK, FK
esta_hostil	boolean		Estado hostil do inimigo.	Not null
resistencia	int		Resistência do inimigo: relação de qual porcentagem de dano é mitigada ao sofrer um ataque.	Not null
fraquezas	int		Fraquezas específicas do inimigo.	
drop_runas	int		Quantidade de runas que o inimigo pode "dropar".	
dano_base	int		Dano base que o inimigo possui, que será utilizado para o cálculo do dano dos golpes.	Not null
nome	char	25	Nome do inimigo.	Not null
HP	int		Máximo de pontos de vida.	Not null

Entidade: CHEFE				
Descrição: Define as características de um determinado chefe.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_chefe	int		Identificação do chefe.	PK, FK
nome	char	25	Nome do chefe.	Not null
HP	int		Máximo de pontos de vida.	Not null
esta_hostil	boolean		Estado hostil do chefe.	Not null
resistencia	int		Resistência do chefe: relação de qual porcentagem de dano é mitigada ao sofrer um ataque.	Not null
fraquezas	int		Fraquezas específicas do chefe.	
drop_runas	int		Quantidade de runas que o chefe pode "dropar".	Not null
lembrança	char	25	Drop principal do boss.	
dano base	int		Dano que baliza o dano final com base no multiplicador.	Not null
desperate move	int		Quando o boss chega aos 30% da vida máxima, ele realiza o ataque de desespero.	Not null

Entidade: FERREIRO				
Descrição: Define as características de um determinado ferreiro.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_ferreiro	int		Identificação do ferreiro.	PK, FK
nome	char	25	Nome do ferreiro.	Not null
fraquezas	int		Fraquezas específicas do ferreiro.	
resistencia	int		Resistência do ferreiro: relação de qual porcentagem de dano é mitigada ao sofrer um ataque.	Not null

drop_runas	int		Quantidade de runas que o ferreiro pode “dropar”.	
esta_hostil	boolean		Estado hostil do NPC.	Not null
HP	int		Máximo de pontos de vida.	Not null

Entidade: JOGADOR				
<b>Descrição:</b> Define os dados do jogador criado. O jogador é o personagem principal utilizado na campanha do jogo, o qual é estritamente controlado pelo respectivo criador do personagem.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_jogador	int		Identificação do jogador	PK
id_nivel	int		Identificação do nível do jogador	FK
id_classe	int		Identificação da classe do jogador	FK
id_area	int		Identificação da área na qual o jogador está	FK
atributos	int		Conjunto de atributos do personagem.	Not null
vigor	int		Pontos em vigor	Not null
vitalidade	int		Pontos em vitalidade	Not null
int	int		Pontos em inteligência	Not null
fé	int		Pontos em fé	Not null
destreza	int		Pontos em destreza	Not null
força	int		Pontos em força	Not null
peso_max	int		Peso máximo que o jogador pode estar equipado. O peso só aumenta por meio dos equipamentos, independente da quantidade de itens no inventário. Atributo derivado de vitalidade e de vigor.	Not null
stamina	int		Máximo de pontos de vida. Atributo derivado de vitalidade.	Not null
mp	int		Pontos de mana. Atributo derivado de int e de fé.	Not null
nivel_atual	int		Nível atual do personagem.	Not null

runas	int		Número de runas do personagem.	Not null
-------	-----	--	--------------------------------	----------

<b>Entidade: ÁREA</b>				
<b>Descrição:</b> Define as características de uma área do jogo.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_area	int		Identificação da área.	PK
nome	char	10	Nome da área.	SK
id_regiao	int		Identificação da região.	FK

<b>Entidade: ÁREA DE MORTE</b>				
<b>Descrição:</b> Área em que as runas do personagem ficam caso ele morra.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_area_de_morte	int		Identificação da área de morte.	PK
id_jogador	int		Identificação do jogador morto.	FK, SK
id_area	int		Identificação da área.	FK
runas_dropadas	int		Runas que foram dropadas do jogador quando morreu.	

<b>Entidade: REGIÃO</b>				
<b>Descrição:</b> Define as características de uma determinada região do jogo.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_regiao	int		Identificação de uma região em uma determinada área.	PK
nome	int		Nome da região de uma determinada área.	SK

Relacionamento: CONECTA ÁREA				
<b>Descrição:</b> Define as possíveis classes que podem ser atribuídas a um jogador.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_origem	int		Identificação da área de origem.	PK, FK
id_destino	int		Identificação da área de destino.	PK, FK

Relacionamento: REALIZA				
<b>Descrição:</b> Define o relacionamento que corresponde a um relacionamento de um NPC/PC N para N com a entidade Golpes.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_golpes	int		Identificação do multiplicador de cada golpe.	PK
id_npc	int		Identificação do NPC que realiza tal golpe.	FK
multiplicador	int		Multiplicador do dano causado.	Not null
dano_final	int		Resultado do dano base x multiplicador. Atributo derivado de dano base e de multiplicador.	Not null

Entidade: CLASSE				
<b>Descrição:</b> Define as possíveis classes que podem ser atribuídas a um jogador. Estas são escolhidas pelo jogador na criação do personagem.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
nome	char	14	Nome da classe.	PK
base_vit	int		Pontos base em vitalidade.	Not null
base_vig	int		Pontos base em vigor.	Not null
base_int	int		Pontos base em inteligência.	Not null
base_fé	int		Pontos base em fé.	Not null
base_dex	int		Pontos base em destreza.	Not null
base_str	int		Pontos base em força.	Not null

Entidade: ITEM				
<b>Descrição:</b> Define a caracterização de um item.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_item	int		Identificação do item.	PK
é chave	boolean		Define se o item é um item único ou não.	Not null
raridade	int		Define a raridade/importância de um item.	Not null
nome	char	25	Nome do item que aparece no inventário.	Not null
valor	int		Valor em runas do item ao consumir/vender.	
tipo	int		Especifica o tipo do item.	Not null

Entidade: INSTÂNCIA DE ITEM				
<b>Descrição:</b> Define as instâncias dos itens.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_instancia	int		Identificação da instância do item	PK
id_item	int		Identificação do item que será instanciado	FK
id_area	int		Identificação da área em que o item se encontra	FK
id_inventario	int		Identificação do inventário em que o item se encontra, caso possua	FK

Entidade: INVENTÁRIO				
<b>Descrição:</b> Define os inventários existentes. Apenas ferreiros, mercantes e jogadores possuem inventário.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_usuario	int		Identificação do inventário	PK, FK
seções	char	15	Separação entre os tipos de item	Not null

Relacionamento: ITEM INVENTÁRIO				
<b>Descrição:</b> Define relacionamento que corresponde a um relacionamento de (0,N) de instância de item com a entidade inventário.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id inventário	int		Identificador do inventário.	PK, FK
id instância item	int		Identificador da instância do item.	PK, FK
quantidade	int		Quantidade de um determinado item que está naquele inventário.	Not null

Entidade: EQUIPAMENTO				
<b>Descrição:</b> Define as características dos equipamentos do jogo, bem como seus requisitos, seu nome, tipo, custo de melhoria e o peso necessário para carregá-lo.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_equipamento	int		Identificação do equipamento	PK, FK
tipo	char	15	Tipo do equipamento	Not null
requisitos	int		Requisitos para o uso de determinado equipamento, se o valor for 0 ou nulo, não há requisito para aquele atributo. Cada posição no vetor corresponde a um atributo. Atributo composto por: int, fé, destreza e força.	
melhoria	int		Melhorias que um equipamento pode ter	Not null
peso	int		Peso específico de um determinado equipamento	Not null
custo_melhoria	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento	Not null



Entidade: ARMADURA				
Descrição: Define as características de uma armadura do jogo.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id armadura	int		Identificador da armadura.	PK, FK
requisitos			Requisitos para o uso de determinado equipamento, se o valor for 0 ou nulo, não há requisito para aquele atributo. Cada posição no vetor corresponde a um atributo. Atributo composto por: int, fé, destreza e força.	
resistência	int		Resistência de uma armadura específica, ou seja, indica a relação de dano mitigado ao jogador de acordo com o dano recebido.	Not null
melhoria	int		Melhoria que um equipamento pode ter.	Not null
peso	int		Peso específico de um determinado equipamento.	Not null
custo_melhoria	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento.	Not null

Entidade: EQUIPADOS				
Descrição: Define os itens equipados por um jogador.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id jogador	int		Identificação dos equipamentos	PK, FK
mão direita	int		Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado	
mão esquerda	int		Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado	

elmo	int		Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado	
peitoral	int		Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado	
perneiras	int		Identificação do item na lista de itens, caso seja 0, nenhum item está equipado	
manoplas	int		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	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id arma	int		Identificador da arma	PK, FK
requisitos	int		Requisitos para o uso de determinado equipamento, se o valor for 0 ou nulo, não há requisito para aquele atributo. Cada posição no vetor corresponde a um atributo. Atributo composto por: int, fé, destreza e força.	
melhoria	int		Melhoria que uma arma pode ter.	Not null
peso	int		Peso específico de um determinado equipamento	Not null
custo_melhoria	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento	Not null
dano	int		Dano causado por uma determinada arma	Not null
crítico	int		Dano crítico que pode ser causado por uma arma	Not null
habilidade	int		Habilidade especial que pode ser executada com a arma	Not null

Entidade: CAJADO				
Descrição: Define as características do cajado usado pela classe Mago.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id cajado	int		Identificador do cajado	PK, FK
requisitos	int		Requisitos para o uso de determinado equipamento, se o valor for 0 ou nulo, não há requisito para aquele atributo. Cada posição no vetor corresponde a um atributo. Atributo composto por: int, fé, destreza e força.	
melhorias	int		Melhorias que um equipamento pode ter	Not null
peso	int		Peso específico de um determinado equipamento	Not null
habilidade	int		Habilidade especial de uma determinada arma.	Not null
custo_melhoria	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento	Not null
dano	int		Dano causado por uma determinada arma	Not null
crítico	int		Dano crítico que pode ser causado por uma arma	Not null
proficiência	char	1	O aumento de dano em relação ao nível do atributo int	Not null

Entidade: SELO				
Descrição: Define as características de um selo usado pela classe Clérigo.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id selo	int		Identificador do selo	PK, FK
requisitos	int		Requisitos para o uso de determinado equipamento, se o valor for 0 ou nulo, não há requisito para aquele atributo. Cada posição	

			no vetor corresponde a um atributo. Atributo composto por: int, fé, destreza e força.	
melhorias	int		Melhorias que um equipamento pode ter	Not null
peso	int		Peso específico de um determinado equipamento	Not null
habilidade	int		Habilidade especial de uma determinada arma.	Not null
custo_melhoria	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento	Not null
dano	int		Dano causado por uma determinada arma	Not null
milagre	int		O requisito de fé necessário para usar a habilidade do selo	Not null

<b>Entidade: ARMAS LEVES</b>				
<b>Descrição:</b> Define as características das armas leves do jogo.				
<b>Atributo</b>	<b>Tipo de dado</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>	<b>Restrições de domínio</b>
id arma leve	int		Identificador da arma leve	PK, FK
destreza	char	1	O aumento de dano em relação ao nível do atributo destreza	Not null
dano	int		Requisitos para o uso de determinado equipamento, se o valor for 0 ou nulo, não há requisito para aquele atributo. Cada posição no vetor corresponde a um atributo. Atributo composto por: int, fé, destreza e força.	
crítico	int		Melhorias que um equipamento pode ter	Not null

habilidade	int		Habilidade especial de uma determinada arma.	Not null
requisitos	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento	Not null
melhoria	int		Dano causado por uma determinada arma	Not null
peso	int		Dano crítico que pode ser causado por uma arma	Not null
custo_melhoria	int		Habilidade especial que pode ser executada com a arma	Not null

<b>Entidade: ARMAS PESADAS</b>				
<b>Descrição:</b> Define as características das armas pesadas do jogo.				
<b>Atributo</b>	<b>Tipo de dado</b>	<b>Tamanho</b>	<b>Descrição</b>	<b>Restrições de domínio</b>
id arma pesada	int		Identificador da arma pesada	PK, FK
força	char	1	O aumento de dano em relação ao nível do atributo força	Not null
requisitos	int		Requisitos para o uso de determinado equipamento, se o valor for 0 ou nulo, não há requisito para aquele atributo. Cada posição no vetor corresponde a um atributo. Atributo composto por: int, fé, destreza e força.	
habilidade	int		Habilidade especial de uma	Not null

			determinada arma.	
melhorias	int		Melhorias que um equipamento pode ter	Not null
peso	int		Peso específico de um determinado equipamento	Not null
custo_melhoria	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento	Not null
dano	int		Dano causado por uma determinada arma	Not null
crítico	int		Dano crítico que pode ser causado por uma arma	Not null

Entidade: ENGASTE				
Descrição: Define as características do engaste das armas.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_arma	int		Identificação da arma usada.	FK,SK
id_engaste	int		Identificação do engaste feito nas armas	PK
atributo_extra	int		Bônus de um determinado atributo	Not null

Entidade: ESCUDO				
Descrição: Define as características de um escudo do jogo.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id escudo	int		Identificador do escudo	PK, FK
defesa	int		Defesa que um determinado escudo pode ter, de 0 até	Not null

			100, o que corresponde à porcentagem do dano negado	
habilidade	int		Habilidade especial que pode ser executada com o escudo, valor 0 sendo o parry	Not null
requisitos	int		Requisitos para o uso de determinado equipamento, se o valor for 0 ou nulo, não há requisito para aquele atributo. Cada posição no vetor corresponde a um atributo. Atributo composto por: int, fé, destreza e força.	Not null
melhoria	int		Melhorias que um equipamento pode ter	Not null
peso	int		Peso específico de um determinado equipamento	Not null
custo_melhoria	int		Custo para a melhoria de um determinado equipamento	Not null

Entidade: DIÁLOGO				
Descrição: Define os diálogos do jogo.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_diálogo	int		Identificador do diálogo.	PK
id_npc	int		Identificador do NPC.	FK
e_unico	boolean		Se o diálogo ocorrerá mais de uma vez ou não. Se o jogador interagir com o NPC, o diálogo será repetido caso o valor for verdadeiro para cada interação.	Not null

texto	varchar	400	Texto que será proferido pelo determinado NPC que está vinculado a este diálogo	Not null
-------	---------	-----	---	----------

Relacionamento: SUBIR NÍVEL				
Descrição: Ação de subir nível de um determinado jogador.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_nível	int		Identificador do nível.	PK
nro_nivel	int		Número do nível.	SK
runas necessárias	int		Quantidade de runas necessárias para subir o nível do jogador.	Not null

Relacionamento: CHEFES DERROTADOS				
Descrição: Checagem de chefes derrotados.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_chefe	int		Identificador do chefe.	PK, FK
id_jogador	int		Identificador do jogador.	PK, FK

Relacionamento: CONSUMÍVEL				
Descrição: Ação de subir nível de um determinado jogador.				
Atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição	Restrições de domínio
id_consumível	int		Identificador do consumível.	PK, FK
efeito	int		Efeito que o consumível pode causar no jogador.	Not null
descricao	varchar	200	Descrição do item disponibilizada no inventário.	Not null
duracao	int		Tempo que o consumível dura no jogador.	Not null