

ME-R (Modelo Entidade-Relacionamento)

ENTIDADES

- Personagem
- Save
- jogador
- Hostil
- PersonagemPrincipal
- Inimigo
- NãoHostil
- PersonagemHistória
- Ilha
- Região
- Inventário
- Invetario_jogador
- inventario_personagem
- Item
- Barco
- PoderEspecial

ATRIBUTOS

Legenda: Entidade(Atributos...)

sublinhado = chavePrimária

multivalorado = {nome}

- PersonagemPrincipal(idPersonagem)
- Personagem (idPersonagem, nome, ocupação, grupo_ocupação, berries)
- Hostil(energia,habilidade,fracqueza,experiência,vida,capacidade)
- Barco(bandeira, idPersonagem, capacidade, nome,)
- Inimigo(tipo_ataque, idPersonagem)
- NãoHostil(idPersonagem, nome, ocupação, grupo_ocupação, is_vendedor, is_personagem_história, id_missão, {fala})
- Item(idItem, nome, descrição, preço, qntdEnergia, qntdVida, dano, tipo)
- Ilha(idIlha, nome, idMissao)
- Barco(idPersonagem, nome, ocupação, grupo_ocupação, capacidade, bandeira)
- Objetivo(id_missao, nome, descricao, tipo, id_item, id_inimigo, id_ao_hostil)
- Região(idRegião, descrição, tipo, norte, sul, leste, oeste, idIlha)

- Missão(idMissao, item, nomeMissao, qtdExperiencia, item, nomeMissao, qtdExperiencia)
- Inventário(idPersonagem, capacidade, qtdItens, idItem)
- Inventario_jogador(id_item, qtd_item, id_jogador_personagem
- inventario_personagem(id_item, qtde,item, id personagem, id_jogador
- poder_especial (id_poder, nome, id_personagem_principal, descricao, dano, energia)

RELACIONAMENTOS

Personagem **Possui** Inventário

Um Personagem possui 1 Inventário e um Inventário pertence a um único personagem.

Cardinalidade (1:1) (1:1)

Inventário **Guarda** Item

Um Inventário pode guardar vários itens, e o item pode ser guardado em apenas um Inventário

Cardinalidade (0:0) (1:n)

PersonagemPrincipal **Cumpre** Missão

Um PersonagemPrincipal cumpre várias missões, e uma missão é cumprida por um personagem

Cardinalidade (1:1) (1:1)

PersonagemHistória **Libera** Missão

Um PersonagemHistória libera várias missões, e uma missão pertence apenas para um PersonagemHistória

Cardinalidade (1:1) (1:n)

Região **Contém** Personagem

Uma Região pode conter nenhum ou vários personagens, e um personagem pode estar em uma Região

Cardinalidade (0:n) (1:1)

Missão**Desbloqueia** Ilha

Uma Missão desbloqueia apenas uma Ilha, e uma ILHA só é desbloqueada por uma MissãoPrincipal

Cardinalidade (1:1) (1:1)

Barco **Navega** Ilha

Um Barco navega para várias ilhas, e uma ilha é navegada por vários Barco

Cardinalidade (0,0) (1:n)

Ilha **Engloba** Região

Uma Ilha pode conter várias regiões, e uma Região pode estar em uma ou nenhuma Ilha

Cardinalidade (0:1) (1:n)

Região **Guarda** Item

Uma Região pode conter nenhum ou vários itens, e um Item pode estar em apenas uma Região

Cardinalidade: (0:n) (0:n)

Região **Conecta** Região

Um Região conecta de uma a quatro Regiões, e uma Região é conectada entre uma a quatro Regiões

PersonagemPrincipal **Possui** Poder Especial

Um personagemPrincipal pode possuir de zero a n poderes especiais, e um poder especial pode ser possuído por um personagem.

Cardinalidade: (0:n) (1:1)

MissãoPrincipal **Desbloqueia** Ilha

Uma MissãoPrincipal desbloqueia 1 ilha, e 1 ilha só é desbloqueado por uma MissãoPrincipal

Cardinalidade (1:1) (1:1)

Missao **Possui** objetivo

Uma missao possui vários objetivos e um objetivo pertence a uma missão

Cardinalidade (1:n) (1:1)

PersonagemPrincipal **Possui** PoderEspecial

Um personagem principal possui 0 ou vários poderes especiais e um poder especial pertence a um único PersonagemPrincipal

Cardinalidade (0:n) (1:1)

Jogador **cumpre** objetivo

Um jogador cumpre vários objetivos, e um objetivo é cumprido por vários jogadores

Cardinalidade (0:n) (0:n)

Jogador **possui** inventario_jogador

Um jogador possui inventario e um inventario pertence a um jogador

Cardinalidade (1:1) (1:1)

Save **Persiste** jogador

Um save persiste 1 ou vários jogadores e um jogador é persistido por vários saves

Cardinalidade (1:n) (0:n).

Objetivo **contém** objetivo_status

um objetivo contém um objetivo_status e um objetivo_status é contido por um objetivo.