

# ME-R (Modelo Entidade-Relacionamento)

## ENTIDADES

- Personagem
- Hostil
- PersonagemPrincipal
- Inimigo
- NãoHostil
- PersonagemHistória
- MissãoPrincipal
- Ilha
- Região
- Inventário
- Item
- Barco
- PoderEspecial

## ATRIBUTOS

Legenda: Entidade( Atributos...)

sublinhado = chavePrimária

multivalorado = {nome}

- PersonagemPrincipal(idPersonagem)
- Personagem (idPersonagem, nome, ocupação, grupo\_ocupação, berries)
- Hostil(energia, habilidade, fraqueza, experiência, vida, capacidade)
- MissaoPrincipal(id\_Missao)
- Barco(bandeira, idPersonagem )
- 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\_missão, nome, descricao, tipo, id\_item, id\_inimigo, id\_ao\_hostil)
- Região(idRegião, descrição, tipo, norte, sul, leste, oeste, idIlha)

- MissãoPrincipal(idMissao, item, nomeMissao, qtdExperiencia)
- Inventário( idPersonagem, capacidade, qtdItens, idItem)
- 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)

MissãoPrincipal **Desbloqueia** Ilha

Uma MissãoPrincipal 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)