

## MODELO RELACIONAL

Map = { mapID }

*mapID*: número de identificação de um mapa que pode ser utilizado por um jogador.

HaveMapRegion = { mapID, coordinates }

*coordinates*: código de identificação das coordenadas do jogador;

Region = { coordinates<sup>\*1</sup>, biome, dangerLevel, monument<sup>\*10</sup> }

*dangerLevel*: nível de perigo que a região apresenta;

Biomes = { biomesID<sup>\*2</sup>, coordinates<sup>\*1</sup>, resourceAbundance, resourceAvailability, type, climate<sup>\*3</sup> }

*resourceAbundance*: quantidade de recursos que um bioma pode apresentar — em questão de estar abundante ou não — a um ou mais jogadores;

*resourceAvailability*: apresenta se há ou não recursos no bioma;

Flora = { flora, biomes<sup>\*2</sup> }

Fauna = { fauna, biomes<sup>\*2</sup> }

Climate = { climateID<sup>\*3</sup>, temperature, event, statusEffect, visibility }

Characters = { charactersID<sup>\*4</sup>, name, position, characterModel, climate<sup>\*3</sup>, type, item }

GatherYield = { character<sup>\*4</sup>, gatherYield }

EnterCombatCharacters = { enterCombatCharactersID<sup>\*5</sup>, firstCharacter<sup>\*4</sup>, secondCharacter<sup>\*4</sup> }

*firstCharacter*: código do primeiro jogador no combate;

*secondCharacter*: código do segundo jogador no combate;

CombatLog = { enterCombatCharacters<sup>\*5</sup>, indexLog, log }

PlayerCharacters = { charactersID<sup>\*4</sup>, hydration, poisoned, hunger, type, equippedItems1, equippedItems2, equippedItems3, equippedItems4, equippedItems5, backpack<sup>\*13</sup> }

RecruitableCharacters = { charactersID<sup>\*4</sup>, specialization, recruited }

MainCharacter = { charactersID<sup>\*4</sup>, owner<sup>\*6</sup> }

RespawnLocation = { ownerID<sup>\*6</sup>, description, timer, X, Y }

NPCs = { charactersID\*4, isAgressive, aggroRange, enemyGrade, type }

*isAgressive: código que apresenta se um NPC é agressivo ou não.*

Animals = { charactersID\*4, sound, modelType }

Scientists = { charactersID\*4, hasDialogue }

*hasDialogue: código que apresenta se existe a possibilidade de diálogo com o 'scientist'.*

DialogueText = { dialogue, character\*4 }

Items = { itemsID\*7, stackSize, lootGrade\*8, name, type, quantity, durability, craftable, type, backpack\*13, character\*4 }

*craftable: código que apresenta se um item pode ser criado a partir da junção de outros itens por parte dos jogadores.*

Ingredients = { ingredient, items\*7, lootGrade\*8 }

Weapons = { itemsID\*7, type }

Melee = { itemsID\*7, canBeThrown, fleshGatherRate, oreGatherRate, treeGatherRate }

Ranged = { itemsID\*7, recoil, attackRange, ammoCapacity, modSlots, fireMode, fireRate, accuracyModifier }

Consumables = { itemsID\*7, instantHeal, healOverTime, hidrationYield, bleedingYield, radiationYield, poisonYield, hungerYield, vomitChance, type }

*hidrationYield: código que apresenta a quantidade de hidratação que um consumível oferece ao personagem.*

*bleedingYield: código que apresenta a quantidade de cura de sangramento que um consumível oferece ao personagem.*

*radiationYield: código que apresenta a quantidade de redução ou aumento de radiação que um consumível oferece ao personagem.*

*poisonYield: código que apresenta a quantidade de dano ou cura de envenenamento que um consumível oferece ao personagem.*

*hungerYield: código que apresenta a quantidade de redução de fome que um consumível oferece ao personagem.*

*vomitChance: código que apresenta a chance que um consumível oferece ao personagem de sofrer a êmese.*

Teas = { itemsID\*7, statusUpgradeType, upgradePercentage }

Clothing = { itemsID\*7, coldResistance, radResistance, explosionResistance, meleeResistance, rangedResistance, biteResistance, equipmentSlot, wetResistance }

*coldResistance: valor que representa a resistência ao frio concedida pelo equipamento*

*radResistance: valor que representa a resistência à radiação concedida pelo equipamento.*

*explosionResistance: valor que representa a resistência à dano de explosão concedida pelo equipamento.*

*meleeResistance: valor que representa a resistência à dano corpo-a-corpo concedida pelo equipamento.*

*rangedResistance: valor que representa a resistência à dano a distância concedida pelo equipamento.*

*biteResistance: valor que representa a resistência à dano de mordidas concedida pelo equipamento.*

*wetResistance: o item concede resistência ao status de molhado. IE: Roupas de radiação, roupa de mergulho.*

Components = { itemsID\*7 }

Resources = { itemsID\*7, isPrimary }

DropCharactersItems = { dropCharactersItemsID, item\*7, lootGrade\*8, character\*4 }

PlayerCharactersGeneratesItem = { character\*4, items\*7 }

WeaponsAreComposedOfComponentsResources = { components\*7, resources\*7, weapons\*7 }

ConsumablesAreComposedOfComponentsResources = { components\*7, resources\*7, consumables\*7 }

ClothingAreComposedOfComponentsResources = { components\*7, resources\*7, clothing\*7 }

ResourceNodes = { resourceNodesID\*9, nodeType, maxYield, durabilityDamage, biomes\*2 }

ResourceNodesGenerateItems = { resourceNodes\*9, item\*7 }

Monuments = { name\*10, monumentSize, lootGrade, enemyGrade }

regionsMonuments = { name\*10, regionMonument }

Structures = { structureID\*<sup>11</sup> , monument\*<sup>10</sup> }

LootCrates = { lootCratesID\*<sup>12</sup>, grade }

StructuresContainsLootCrates = { structure\*<sup>11</sup>, lootCrates\*<sup>12</sup> }

Party = { partyID, character\*<sup>4</sup>, capacity }

partyID: código do grupo de jogadores que estão jogando junto.

Backpack = { ownerID\*<sup>13</sup>, slot1, slot2, slot3, slot4 }

*ownerID: código do dono da 'backpack'.*

*slotX: A mochila terá uma quantidade de slots determinada pelo valor de totalSlots, cada slot será um atributo diferente, possuindo um valor específico para o ID item que o ocupa ou 0 caso não haja item.*