

MODELO RELACIONAL

Structures = { name*¹, combat_enemy }

Monuments = { name*², monumentSize, lootGrade }

ResourceNodes = { resourceNodesID*³, nodeType, maxYield, durabilityDamage }

LootCrates = { lootCratesID*⁴, grade }

Items = { itemsID*⁵, maxStackSize, lootGrade*⁸, name, type }

Weapons = { itemsID*⁵ }

Melee = { itemsID*⁵, canBeThrown, fleshGatherRate, oreGatherRate, treeGatherRate }

Ranged = { itemsID*⁵, recoil, ammoCapacity, modSlots, fireMode, fireRate, accuracyModifier }

Consumables = { itemsID*⁵, instantHeal, healOverTime, hydrationYield, bleedingYield, radiationYield, poisonYield, hungerYield, vomitChance }

hydrationYield: 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*⁵, statusUpgradeType, upgradePercentage }

Clothing = { itemsID*⁵, 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: Roupa de radiação, roupa de mergulho.

Resources = { itemsID*⁵, isPrimary, isRefinable }

Characters = { charactersID*⁶, name, type }

PlayerCharacters = { charactersID*⁶, equippedItems1, equippedItems2, equippedItems3, equippedItems4, equippedItems5, backpack*⁷ }

NPCs = { charactersID*⁶, isAgressive, grade, typeNpc }

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

Backpack = { ownerID*⁶, backpackID*⁷, slot1, slot2, slot3, slot4, slot5, slot6, slot7, slot8, slot9, slot10 }

ownerID: código do dono da 'backpack'.

slots: 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.

Party = { partyID, character*⁶, capacity }

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