**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, amnoCapacity, modSlots, fireMode, fireRate, accuracyModifier }

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

*hidratationYield: 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, equipedItems1, equipedItems2, equipedItems3, equipedItems4, equipedItems5, 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.*