Caso de Uso de uma base de aventureiros

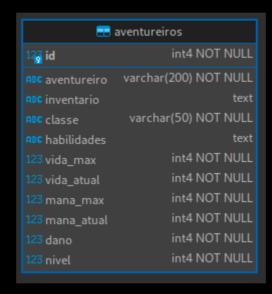
<u>A solicitação</u>

- Armazenar diversos aventureiros em um banco de dados com algumas informações básicas:
 - Nome do aventureiro;
 - Classe;
 - Nível (Influencia na vida total, mana total e no dano, dependendo da classe);
 - Inventário;
 - Habilidades;
 - Status do aventureiro (vida atual, mana atual).

Solução proposta (não normalizado)



Diagrama de ER

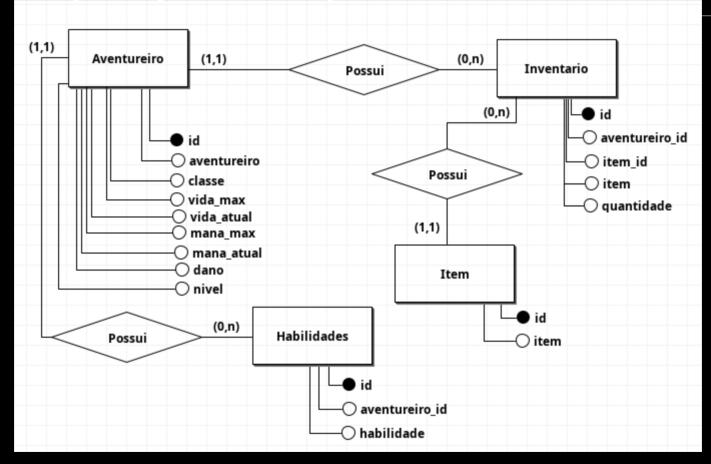


<u>Informações armazenadas</u>

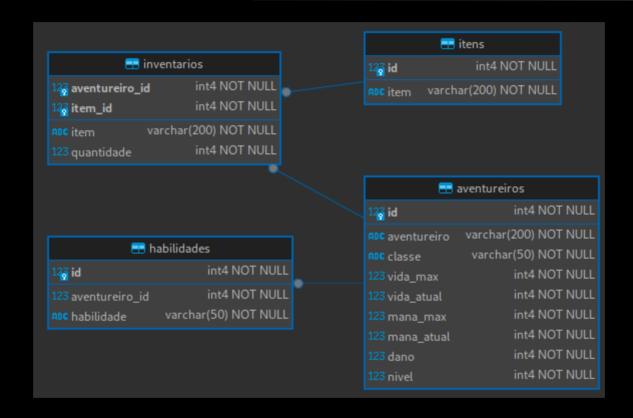
Problemas encontrados

- Difícil gerenciar o inventário (multivaloração);
- Difícil gerenciar as habilidades (multivaloração);
- O avanço do nível ou a alteração da classe não garantem novos valores para vida_max e mana max (dependência transitiva).

Solução proposta (1ª forma normal)



<u>Diagrama de ER</u>



<u>Informações armazenadas</u>

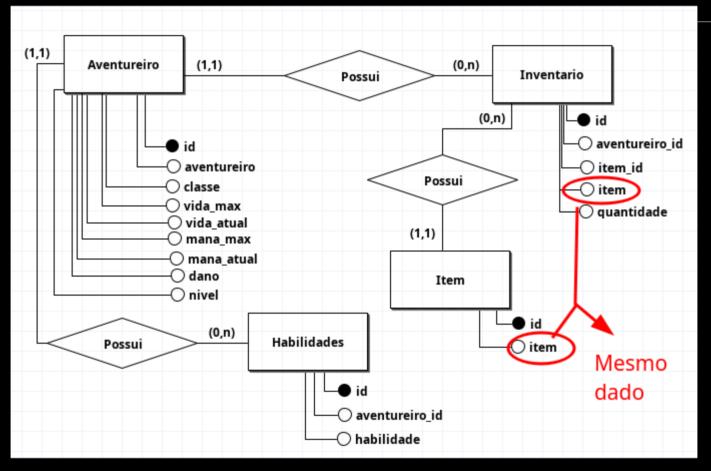
Problemas corrigidos

- Multivaloração do inventário foi convertido para uma nova tabela;
- Multivaloração das habilidades foi convertido para uma nova tabela.

Novo problema

 Há a redundância do nome do item no inventário e na tabela de itens.

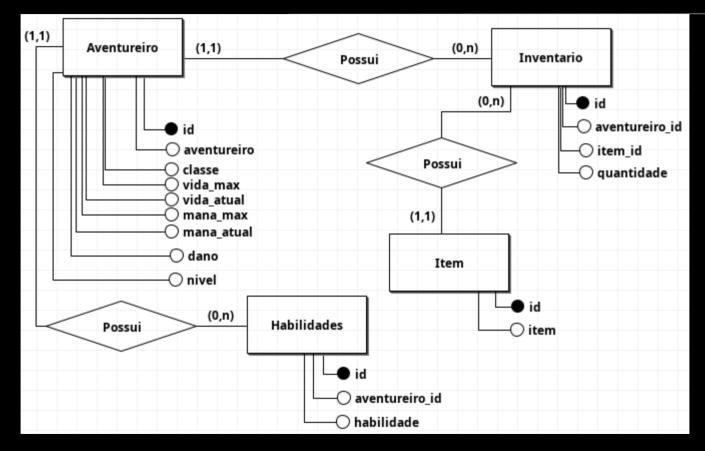
Novo problema



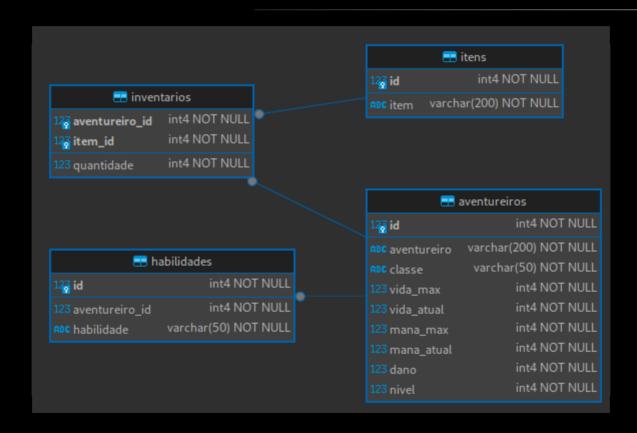
Problemas encontrados

- O avanço do nível ou a alteração da classe não garantem novos valores para vida_max e mana_max (dependência transitiva);
- Há a redundância do nome do item no inventário e na tabela de itens.

Solução proposta (2ª forma normal)



<u>Diagrama de ER</u>



<u>Informações armazenadas</u>

Problemas corrigidos

 Não há a redundância do nome do item no inventário e na tabela de itens.

Problemas encontrados

 O avanço do nível ou a alteração da classe não garantem novos valores para vida_max e mana_max (dependência transitiva);

Solução proposta (3ª forma normal)

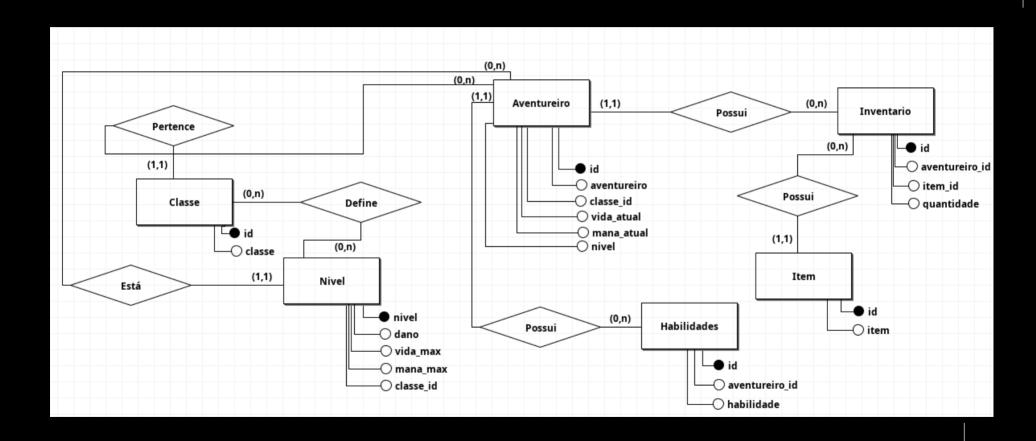
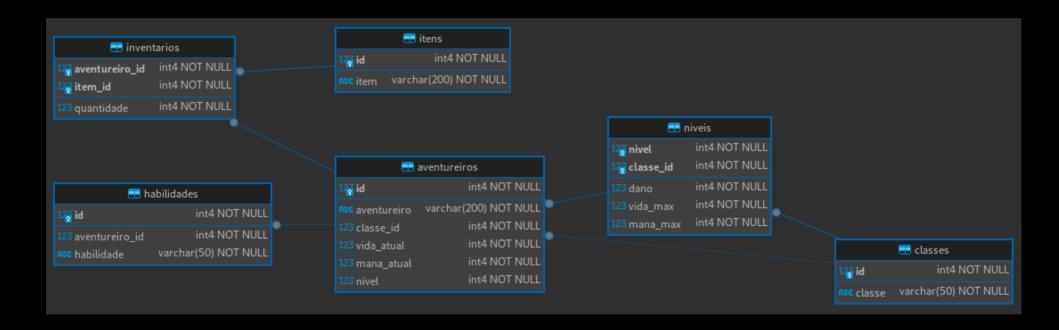


Diagrama de ER



<u>Informações armazenadas</u>