

Jonathan Oliveira 133702

Gabriel Neves 136124

Álvaro Cardoso 133536

Deseja-se projetar uma base de dados para controlar uma Guilda de um jogo virtual. O sistema deve coletar dados dos membros da guilda e também certas características do jogo como um todo. Além dos membros da guilda o banco deve armazenar informações sobre a casa da guilda, as missões, o tipo de recompensa, os NPC's responsáveis pela missão, nível necessário, região de atuação da guilda, número de pessoas necessárias, status da missão e nome dos participantes.

A princípio, a casa da guilda vai possuir um endereço, um número de identificação e cidade.

Cada NPC's deve possuir um nome e um local no qual habita, podendo ofertar mais de uma missão. As missões são divididas em 3 tipos: Raide, caçada e masmorra, que devem conter limite de level, número de integrantes necessário e localização.

Além disso, cada membro da guilda deve ter um nome, data de ingresso, nível, cargo e estar associado à uma classe que identifica os equipamentos por ele usados e o tipo de dano que ele causa, além disso cada classe está relacionada a especializações que dirão que tipo de funções esse membro possui como: suporte, dano e tank. Ainda existe a possibilidade dos membros possuírem familiares, cada um pertencente a uma determinada classe com um tipo de atributo, um nível e um nome. Cada região de atuação da guilda deve ter um código, um nome e uma restrição de nível mínimo. As classes também devem possuir nome e código de identificação, número de pessoas na guilda com a classe e habilidades(skills).

As habilidades, por sua vez, podem ou não ser específicas por classe e devem conter o nível em qual é adquirida, classe a qual faz parte, nome e custo.