Descrição do problema

O problema consiste em modelar um sistema simples para ser usado em um jogo de RPG online.

## Conceitos básicos

* Usuário: representa a pessoa que se cadastrou no jogo e contém os dados de identificação do usuário.
* Personagem: é a representação do usuário no jogo. Sua raça e classe são definidas no momento da criação do personagem. Os pontos de vida (hp) e pontos de magia (sp) são calculados com base na classe, raça e nível.
* Arma: somente uma arma pode ser equipada por personagem em um determinado momento.
* Mapa: é o local onde o personagem e os outros elementos do jogo estão localizados. O tipo do mapa determina os tipos de eventos que podem ocorrer.
* Habilidade: são comuns à raças ou classes. Podem ser de diversas propriedades, podendo infligir dano ou modificar status de personagens.
* Item: Encontrados durante o jogo. Alguns podem ser consumidos pelo personagem e outros podem ser equipamentos.
* NPC: non-player character, qualquer elemento que não seja o jogador. Podem ser personagens aliados, inimigos, monstros, etc.

## Regras de negócio

* Usuário:
  + O username deve ser único
  + A idade do jogador deve ser maior que 16 anos
  + O e-mail deve ser validado, contendo ‘@’
* Personagem:
  + A classe deve ser uma das seguintes: arqueiro, feiticeiro, templário, trapaceiro
  + A raça deve ser umas das seguintes: humano, orc, elfo, dragoniano, goblin
* Arma:
  + O tipo da arma deve ser um dos seguintes: cajado, espada, maça, adaga, arco
* Habilidade:
  + Deve ser de uma das seguintes propriedades: fogo, gelo, neutro, vento, terra, status, cura
* Item:
* Npc:
  + Deve ser de um dos seguintes tipos: inimigo, aliado, neutro
* Mapa
  + Deve ser de uma das categorias: cidade, campo, calabouço