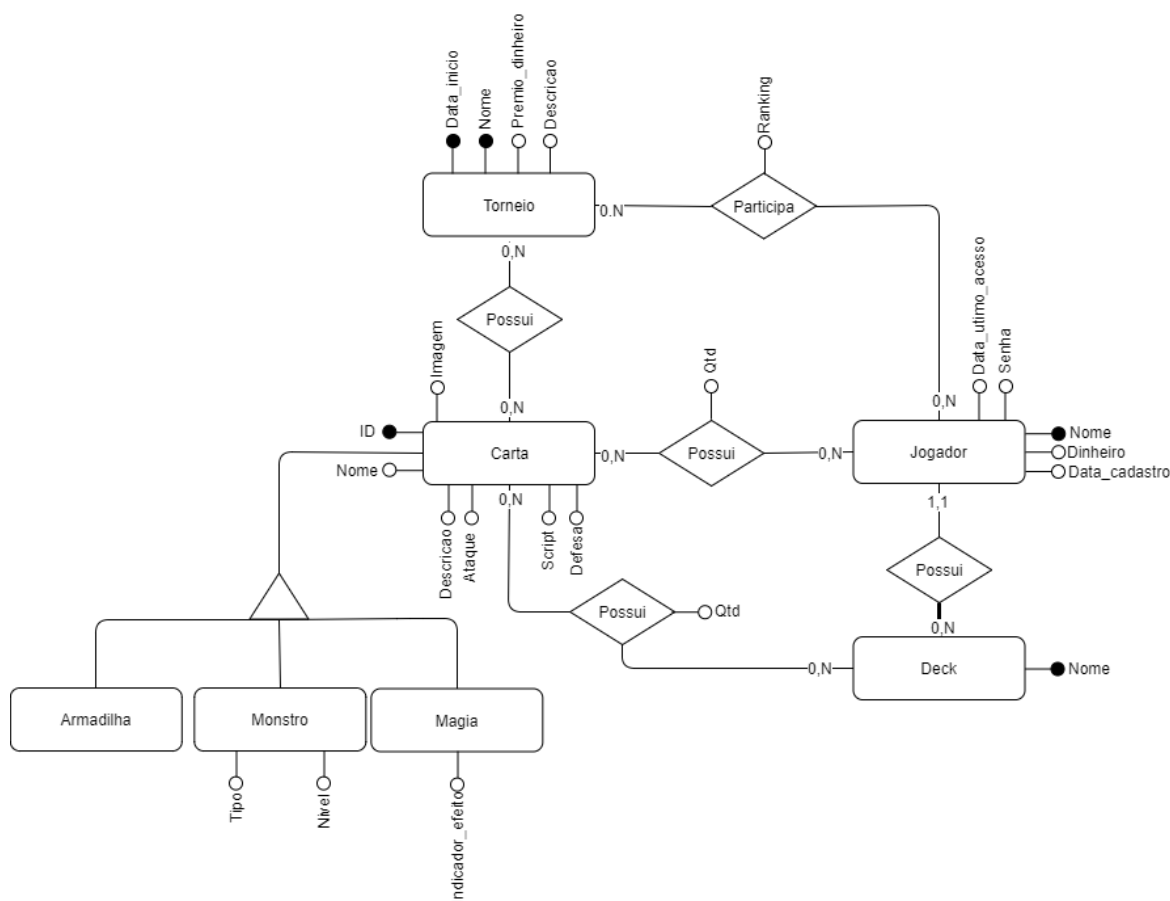


Um desenvolvedor de jogos está trabalhando em um card game online e lhe contratou para modelar um banco de dados para gerenciar as cartas e os jogadores. Cada carta do jogo, identificada por um código alfanumérico, possui um nome, uma imagem, uma descrição, um ataque, uma defesa e um script. Cartas podem ser de monstro, magia ou armadilha. Uma carta de monstro possui um nível e um tipo. Uma carta de magia possui um indicador de efeito contínuo. Um jogador possui um nome único, uma senha, uma data de cadastro, uma quantidade de dinheiro e a data do último acesso. Um jogador pode possuir várias cartas, em diferentes quantidades. Uma carta pode ser possuída por vários jogadores. Um deck é identificado por um nome e pelo nome do jogador que o criou. Um deck pertence a um único jogador. Cada deck é composto por várias cartas, em diferentes quantidades. Exemplo: Um jogador “JA” possui 3 unidades de uma carta “C1”, enquanto um jogador “JB” possui 10 unidades da mesma carta. Um jogador pode possuir vários decks. Um deck é identificado por um nome e pelo nome do jogador que o criou. Um deck pertence a um único jogador. Cada deck é composto por várias cartas, em diferentes quantidades. Exemplo: Um deck “Principal” do jogador “JA” possui 3 unidades de uma carta “C1”, enquanto outro deck “Secundário” do mesmo jogador “JA” possui apenas 1 unidade da mesma carta. Jogadores podem participar de diversos torneios. Um torneio, com nome e data de início únicos, possui uma descrição e um prêmio em dinheiro para o campeão. Um torneio também pode possuir cartas como prêmio. Uma mesma carta pode ser prêmio de vários torneios. Exemplo: As cartas “C1” e “C3” foram prêmios dos torneios “Verão” de “01/12/2012” e “Inverno” de 18/07/2014”. Um torneio pode possuir vários jogadores, cada um com um ranking. Um jogador pode possuir um ranking diferente em cada torneio que participa. Exemplo: Um jogador “JA” obteve ranking “2” no torneio “Verão” de “01/12/2012” e ranking “4” no torneio de mesmo nome de “03/12/2013”.



Ctd_carta_Deck(ctd_qtd, (FK)**crt_id**, (FK)**jgd_nome**)

Ctj_Carta_jogador(ctj_qtd, (FK)**crt_id**, (FK)**jgd_nome**)

Jgd_jogador(**jgd_nome**, jgd_dinheiro, jgd_data_cadastro, jgd_data_ultimo_acesso, jgd_senha)

Prt_participante(prt_ranking, (FK)**trn_data_inicio**, (FK)**trn_nome**, (FK)**jgd_nome**)

Dck_deck(**dck_nome**, (FK)**jgd_nome**)

Trn_torneio(**trn_data_inicio**, **trn_nome**, trn_premio_dinheiro, trn_descricao)

Crt_carta(**crt_id**, crt_imagem, crt_nome, crt_descricao, crt_ataque, crt_script, crt_defesa)

Tcr_torneio_carta((FK)**trn_data_inicio**, (FK)**trn_nome**, (FK)**crt_id**)

Arm_armadilha((FK)**crt_id**)

Mst_monstro(mst_tipo, mst_nivel, (FK)**crt_id**)

Mga_magia(mga_indicador_efeito, (FK)**crt_id**)