

**INSTITUTO FEDERAL DO NORTE DE MINAS GERAIS**  
**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

FLÁVIO RODRIGO SILVEIRA SANTOS  
LUIGI ELIABE ATAIDE DA SILVA

**Projeto Prático: AvatarSucks**  
Dependências Funcionas e Normalização - Projeto de Domínio

MONTES CLAROS - MG  
2024

## Dependências Funcionais e Relações Normalizadas Relevantes

- Empresa = {**Licença**, NumColonias, Colonia}
  - **Licença** → {NumColonias, Colonia}
- Colônia = {**ID**, Pressurizada, Empresa, JazidaLatitude, JazidaLongitude}
  - **ID** → {Pressurizada, Empresa, JazidaLatitude, JazidaLongitude}
- Jazida = {**Latitude, Longitude**, Altura, Base, Nome, **IDRegiao\***}
  - **Latitude, Longitude** → {Nome}
  - **Latitude, Longitude, IDRegiao** → {Altura, Base}
- ContLaboratoio = {**Sigla**, Nome, Finalidade, IDColonia}
  - **Sigla** → {Nome, Finalidade, IDColonia}
- ContDeposito = {**Sigla**, Nome, TipoDeposito, IDColonia}
  - **Sigla** → {Nome, TipoDeposito, IDColonia}
- ContResidencia = {**Sigla**, Nome, QtdBanheiro, QtdCama, IDColonia}
  - **Sigla** → {Nome, QtdBanheiro, QtdCama, IDColonia}
- Escavadeira = {**NumFabrica**, PesoOperacional, Potência, CapacidadePá}
  - **NumFabrica** → {PesoOperacional, Potência, CapacidadePá}
- Caminhão = {**NumFabrica**, PesoOperacional, Potência, CapacidadeCaçamba}
  - **NumFabrica** → {PesoOperacional, Potência, CapacidadeCaçamba}
- Equipamento = {**NumSerie**, Nome, Utilidade, ConsumoEnergia}
  - **NumSerie** → {Nome, Utilidade, ConsumoEnergia}
- Humano = {**ID**, Nome, Genero, Salário}
  - **ID** → {Nome, Genero, Salário}
- Minerador = {**ID**, Especialidade}
  - **ID** → Especialidade
- Militar = {**ID**, Patente}
  - **ID** → Patente
- Cientista = {**ID**, AreaAtuação}
  - **ID** → AreaAtuação
- Avatar = {**ID**, Idade, IDHumano, IDNa'vi, IDPesquisa}

- **ID** → {Idade, IDHumano, IDNa'vi, IDPesquisa}
- Montanha = {**ID**, Área, Movimentação, Altura}
  - **ID** → {Área, Movimentação, Altura}
- Planície = {**ID**, Flora, BiomaAquático}
  - **ID** → {Flora, BiomaAquático}
- Vale = {**ID**, ProfundidadeMax, VolumeAgua}
  - **ID** → {ProfundidadeMax, VolumeAgua}
- Banshee = {**ID**, AlturaMaxVoo, CorPredominante, IDMontanha}
  - **ID** → {AlturaMaxVoo, CorPredominante, IDMontanha}
- Direhorse = {**ID**, Tamanho, IDPlanície}
  - **ID** → {Tamanho, IDPlanície}
- Thanator = {**ID**, Força, Velocidade, IDVale}
  - **ID** → {Força, Velocidade, IDVale}
- Leonopteryx = {**ID**, Envergadura, IDVale}
  - **ID** → {Envergadura, IDVale}
- Arvore = {**ID**, Papel, Região}
  - **ID** → {Papel, Região}
- ArvoreVida = {**ID**, QtdSementes}
  - **ID** → QtdSementes
- ArvoreLar = {**ID**, QtdHabitantes, Idade, Altura}
  - **ID** → {QtdHabitantes, Idade, Altura}
  - Idade → {Altura}

**Normalizando:**

ArvoreLar = {**ID**, QtdHabitantes, Idade}



CrescimentoArvore = {**Idade**, Altura}

- ArvoreAlma = {**ID**, Localização, IntensidadeLuz}
  - **ID** → {Localização, IntensidadeLuz}
- ArvoreVozes = {**ID**, Localização}
  - **ID** → Localização

- SerNativo = {ID}
  - ID → {}
- Na'vi = {ID, Nome, TomPele, QtdBioluminescência, Altura}
  - ID → {Nome, TomPele, QtdBioluminescência, Altura}
- Clã = {ID, Nome, QtdMembro, ArvoreLar}
  - ID → {Nome, QtdMembro, ArvoreLar}

## Justificativa das Decisões Tomadas

Todas as decisões descritas abaixo foram tomadas levando em consideração a lógica e a coerência do universo fictício de Avatar descritos nos filmes.

Em relação a Jazida, devido ao planeta Pandora possuir uma geografia complexa em relação a seus terrenos, a altura e base de uma jazida pode não ser identificada unicamente pela latitude e longitude, devido ao fato dessas características poderem variar de acordo com a região em que se encontram. Logo foi adicionado o atributo IDRegiao, para que juntamente com os atributos Latitude e Longitude, possam identificar a altura e base da jazida.

Em relação a Árvore Lar, como a idade da arvore que identifica sua altura, foi criada uma nova relação CrescimentoArvore, com Idade e Altura, para que seja possui alcançar a 3 forma normal.

## Forma Normal Alcançada

Tendo em vista as dependências funcionais definidas, a forma normal alcançada pelo modelo foi a 3ª forma normal. Ela é adequada pois evitará possíveis inconsistências que seriam ocasionadas por dependências funcionais transitivas.

# Projeto de Domínio

## 1. Conjunto de Entidades

### 1.1 Colônia

Descrição: Representa as colônias criadas por empresas para exploração do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>ID</u>	Conjunto dos códigos para identificar cada colônia.	<i>Integer</i> composto por 4 dígitos, com o seguinte formato: DDDD.
Pressurizada	Valor que indica se a colônia é pressurizada.	<i>Boolean</i> composto por um único dígito 1 - True ou 0 – False.

### 1.2 Empresa

Descrição: Representa as empresas licenciadas para promover a exploração do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>Licença</u>	Conjunto dos códigos de registros das empresas licenciadas.	<i>String</i> composta por 6, caracteres, com o seguinte formato: WXYDDDDZ
NumeroColonias	Conjunto que representa a quantidade de colônias que cada empresa possui.	<i>Integer</i> composto por 4 dígitos, com o seguinte formato: DDDD.

### 1.3 Container

Descrição: Representa os containers que formam que cada colônia.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>Sigla</u>	Conjunto de siglas que identificam um container.	<i>String</i> composta por 5 caracteres, com o seguinte formato: XYZ-DD
Nome	Conjunto dos nomes possíveis para um container.	<i>String</i> composta por 50 caracteres que não pode ser iniciado por números.

### 1.4 Laboratório

Descrição: Representa os laboratórios que são abrigados nos containers.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
------	-----------	----------------

Finalidade	Conjunto de finalidades de cada laboratório.	<i>String</i> composta por 250 caracteres que não pode ser iniciada por números.
------------	--	--

## 1.5 Depósito

Descrição: Representa os depósitos que são abrigados nos containers.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
TipoDeposito	Conjunto de tipos de cada depósito.	<i>String</i> composta por 25 caracteres que não pode ser iniciada por números.

## 1.6 Residência

Descrição: Representa as residências que são abrigadas nos containers.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
QtdBanheiros	Conjunto que representa a quantidade de banheiros que cada residência possui.	<i>Integer</i> composto por 2 dígitos, com o seguinte formato: DD.
QtdCama	Conjunto que representa a quantidade de camas que cada residência possui.	<i>Integer</i> composto por 3 dígitos, com o seguinte formato: DDD.

## 1.7 Jazida

Descrição: Representa as jazidas de *unobtanium* contidas no planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Nome	Conjunto dos nomes possíveis para uma jazida.	<i>String</i> composta por 70 caracteres que não pode ser iniciada por números.
<u>Latitude</u>	Conjunto das coordenadas de latitude de cada jazida.	<i>String</i> composta por até 10 caracteres, com os seguintes formatos: DD.DD-Norte ou DD.DD-Sul.
<u>Longitude</u>	Conjunto das coordenadas de longitude de cada jazida.	<i>String</i> composta por até 10 caracteres, com os seguintes formatos: DDD.DD-Leste ou DDD.DD-Oeste.
Base	Conjunto dos valores que determinam o tamanho em metros da base de cada jazida.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a vírgula.

Altura	Conjunto dos valores que determinam a altura em metros de cada jazida.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.
--------	--	---

## 1.8 Maquinário

Descrição: Representa os maquinários utilizados na exploração das jazidas.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>NumeroFabrica</u>	Conjunto dos números de fábrica que representam que identificam um maquinário.	<i>String</i> composta por 5 caracteres, com o seguinte formato: XDDDY.
PesoOperacional	Conjunto de valores que representam o peso operacional em toneladas de cada maquinário.	<i>Integer</i> composto por até 5 dígitos.
Potencia	Conjunto de valores que representam a potência do motor em kw de cada maquinário.	<i>Integer</i> composto por até 5 dígitos.

## 1.9 Escavadeira

Descrição: Representa as escavadeiras, um tipo de maquinário utilizado na exploração das jazidas.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
CapacidadePa	Conjunto de valores que representam a capacidade da pá em metros cúbicos de cada escavadeira.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

## 1.10 Caminhão

Descrição: Representa os caminhões, um tipo de maquinário utilizado na exploração das jazidas.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
CapacidadeCaçamba	Conjunto de valores que representam a capacidade da caçamba em metros cúbicos de cada caminhão.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

## 1.11 Pesquisa

Descrição: Representa as pesquisas realizadas pelos cientistas nos laboratórios.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>ID</u>	Conjunto dos códigos para identificar cada pesquisa.	<i>Integer</i> composto por 4 dígitos, com o seguinte formato: DDDD.
Nome	Conjunto dos nomes possíveis para uma pesquisa.	<i>String</i> composta por 70 caracteres que não pode ser iniciada por números.

## 1.12 Equipamento

Descrição: Representa os equipamentos utilizados pelos cientistas.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>NumeroSerie</u>	Conjunto dos números de série que identificam cada equipamento.	<i>String</i> composta por 5 caracteres, com o seguinte formato: XYDDD
Nome	Conjunto dos nomes possíveis para um equipamento.	<i>String</i> composta por 70 caracteres que não pode ser iniciada por números.
Utilidade	Conjunto de utilidades de cada equipamento.	<i>String</i> composta por 150 caracteres que não pode ser iniciada por números.
ConsumoEnergia	Conjunto de valores que representa o consumo de energia em kWh de cada equipamento.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a vírgula.

## 1.13 Cientista

Descrição: Representa os cientistas empregados nas colônias.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
AreaAtuação	Conjunto das áreas de conhecimento principal de cada cientista.	<i>String</i> composta por 100 caracteres que não pode ser iniciada por números.

## 1.14 Militar

Descrição: Representa os militares empregados nas colônias.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Patente	Conjunto das patentes de cada militar.	<i>String</i> composta por 50 caracteres que não pode ser iniciada por números.



### 1.15 Minerador

Descrição: Representa os mineradores empregados nas colônias.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Especialidade	Conjunto das especialidades de cada minerador.	<i>String</i> composta por 100 caracteres que não pode ser iniciada por números.

### 1.16 Humano

Descrição: Representa os humanos que vivem no planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>ID</u>	Conjunto dos códigos para identificar cada humano.	<i>Integer</i> composto por 7 dígitos, com o seguinte formato: DDDDDDD.
Nome	Conjunto dos nomes possíveis para um humano.	<i>String</i> composta por 100 caracteres que não pode ser iniciada por números.
Genero	Conjunto dos gêneros de cada humano.	<i>Char</i> restrito aos caracteres F (Feminino) ou M (Masculino).
Salario	Conjunto de valores que representam o salário de cada humano.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

### 1.17 Avatar

Descrição: Representa os avatares, resultados híbridos de pesquisas entre um humano e um Na'vi.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Idade	Conjunto de valores que representam a idades em anos de cada avatar.	<i>Integer</i> composto por 3 dígitos, com o seguinte formato: DDD.

### 1.18 Ser Nativo

Descrição: Representa os seres nativos do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>ID</u>	Conjunto dos códigos para identificar cada ser nativo.	<i>BigInt</i>

### 1.19 Banshee

Descrição: Representa as Banshees, seres que voam e habitam as montanhas do Planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
AlturaMaxVoo	Conjunto de valores que representam a altura máxima de voo em metros de cada banshee.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.
CorPredominante	Conjunto de cores predominantes de cada banshee.	<i>String</i> composta por 50 caracteres que não pode ser iniciada por números.

### 1.20 Direhorse

Descrição: Representa os Direhorses, seres que lembra os cavalos terrenos e habitam as planícies do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Tamanho	Conjunto de valores que representam o tamanho em metros de cada direhorse.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

### 1.21 Thanator

Descrição: Representa os Thanators, seres que lembram as panteras da Terra e habitam os vales do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Força	Conjunto dos valores que representa a força de cada thanator.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.
Velocidade	Conjunto dos valores que representa a velocidade em km/h de cada thanator.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

### 1.22 Leonopteryx

Descrição: Representa o Leonopteryx, um predador dos ares que habita os vales do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Envergadura	Conjunto dos valores que representa o tamanho da envergadura em metros de cada leonopteryx.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

Cores	Conjunto das cores de cada leonopteryx.	<i>String</i> composta por 150 caracteres que não pode ser iniciada por números.
-------	---	--

### 1.23 Montanha

Descrição: Representa as Montanhas, regiões típicas do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Movimentação	Valor que indica se a montanha se movimenta no ar ou não.	<i>Boolean</i> composto por um único dígito 1 - True ou 0 – False.
Altura	Conjunto dos valores que representa a altura em metros de cada montanha.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

### 1.24 Planície

Descrição: Representa as Planícies, regiões típicas do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Flora	Conjunto da Flora de cada planície.	<i>String</i> composta por 250 caracteres que não pode ser iniciada por números.
BiomaAquatico	Valor que indica se a planície possui bioma aquático ou não.	<i>Boolean</i> composto por um único dígito 1 - True ou 0 – False.

### 1.25 Vale

Descrição: Representa os Vales, regiões típicas do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
ProfundidadeMax	Conjunto dos valores que representa a profundidade máxima em metros, da água no canal de cada vale.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.
VolumeAgua	Conjunto dos valores que representa o volume de água em metros cúbicos de cada vale.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

### 1.26 Região

Descrição: Representa as regiões do planeta Pandora.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>ID</u>	Conjunto dos códigos para identificar cada região.	<i>Integer</i> composto por 7 dígitos, com o seguinte formato: DDDDDDD.
Area	Conjunto dos valores que representa a área em metros quadrados de cada região.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

### 1.27 Arvore

Descrição: Representa as Árvores, que ocupam papéis importantes na vida dos Na'vis.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>ID</u>	Conjunto dos códigos para identificar cada árvore.	<i>BigInt</i>
Papel	Conjunto dos papéis de uma árvore.	<i>String</i> composta por 100 caracteres que não pode ser iniciada por números.

### 1.28 Arvore da Alma

Descrição: Representa as Árvores das Almas, que supostamente permite que qualquer criatura possa se ligar diretamente a Eywa.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Localização	Conjunto das localizações em latitude e longitude de cada árvore da alma.	<i>String</i> composta por 100 caracteres que não pode ser iniciada por números, com os seguintes formatos, para latitude: DD.DD-Norte ou DD.DD-Sul. Para longitude: DDD.DD-Leste ou DDD.DD-Oeste.
IntensidadeLuz	Conjunto das Intensidades de Luz em lúmen de cada árvore da alma.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.

### 1.29 Arvore das Vozes

Descrição: Representa as Árvores das Vozes, onde permitem que as vozes de seus antepassados sejam ouvidas, por meio do contato nervoso com a árvore.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Localização	Conjunto das localizações em latitude e longitude de cada árvore da alma.	<i>String</i> composta por 100 caracteres que não pode ser iniciada por números, com os seguintes formatos, para latitude:

		DD.DD-Norte ou DD.DD-Sul. Para longitude: DDD.DD-Leste ou DDD.DD-Oeste.
--	--	---

### 1.30 Arvore Lar

Descrição: Representa as Árvores Lar utilizada pelos vários clãs Na'vi como sua moradia.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
QtdHabitantes	Conjunto dos valores que representa a quantidade de habitantes de cada árvore lar.	<i>Integer</i> composto por 6 dígitos, com o seguinte formato: DDDDDD.
Idade	Conjunto dos valores que representa a idade em anos de cada árvore lar.	<i>Integer</i> composto por 5 dígitos, com o seguinte formato: DDDDD.
Altura	Conjunto dos valores que representa a altura em metros de cada árvore lar.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a vírgula.

### 1.31 Arvore da Vida

Descrição: Representa as Árvores da Vida que pode gerar ou não sementes que tem propriedades terapêuticas.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
QtdSementes	Conjunto dos valores que representa a quantidade de sementes que cada árvore da vida possui.	<i>Integer</i> composto por 8 dígitos, com o seguinte formato: DDDDDDDD.

### 1.32 Clã

Descrição: Representa os Clãs compostos por Na'vis.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
<u>ID</u>	Conjunto dos códigos para identificar cada clã.	<i>Integer</i> composto por 5 dígitos, com o seguinte formato: DDDDD.
Nome	Conjunto dos nomes possíveis para um clã.	<i>String</i> composta por 50 caracteres que não pode ser iniciado por números.
QtdHabitantes	Conjunto dos valores que representa a quantidade de habitantes de cada clã.	<i>Integer</i> composto por 6 dígitos, com o seguinte formato: DDDDDD.

### 1.33 Na'vi

Descrição: Representa os Na'vis, seres do planeta Pandora semelhantes a humanoides.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Nome	Conjunto dos nomes possíveis para um Na'vi.	<i>String</i> composta por 150 caracteres que não pode ser iniciado por números.
TomPele	Conjunto dos tons de pele possíveis para um Na'vi.	<i>String</i> composta por 50 caracteres que não pode ser iniciado por números.
Altura	Conjunto dos valores que representa a altura em metros de cada Na'vi.	<i>Double</i> restrito por dois dígitos após a virgula.
QtdBioluminescentes	Conjunto dos valores que representa a quantidade de bioluminescentes de cada Na'vi.	<i>Integer</i> composto por 5 dígitos, com o seguinte formato: DDDDD.

### 1.34 Ancestral

Descrição: Representa os ancestrais aos quais um Na'vi pode se conectar através da Árvore das Vozes.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Antepassado	Conjunto dos antepassados que um Na'vi se conectou.	<i>String</i> composta por 150 caracteres que não pode ser iniciado por números.

## 2. Conjunto de Relacionamentos

### 2.1 Cria

Descrição: Identifica quais são as empresas que criaram uma ou mais colônias.

Atributos: Não possui atributos específicos.

### 2.2 Minera

Descrição: Identifica quais são as colônias que mineram uma ou mais jazidas.

Atributos: Não possui atributos específicos.

### 2.3 Formada

Descrição: Identifica quais são os containers que formam uma colônia.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.4 Explora

Descrição: Identifica quais são os maquinários que podem explorar uma ou mais jazidas.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.5 Trabalha

Descrição: Identifica quais são os humanos que trabalham em uma ou mais colônias.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.6 Utiliza

Descrição: Identifica quais são os equipamentos utilizados em uma ou mais pesquisas.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.7 Resulta

Descrição: Identifica quais são as pesquisas que resultam em um Avatar.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.8 Compartilha

Descrição: Identifica o humano que compartilhou o material genético para a criação de um Avatar.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
MaterialGenetico	Conjunto de todas as informações que determinam as características físicas e fisiológicas compartilhadas do humano para a criação do Avatar.	<i>String</i> composta por 1000 caracteres que não pode ser iniciado por números.

## 2.9 Pertence

Descrição: Identifica quais são os Na'vis que pertencem a cada clã.

Atributos:

Nome	Descrição	Tipo e Formato
Função	Conjunto de todas as funções que cada Na'vi exerce em seu clã.	<i>String</i> composta por 150 caracteres que não pode ser iniciado por números.

## 2.10 Clã - Vive – Árvore-Lar

Descrição: Identifica qual é o clã que vive em determinada árvore lar.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.11 Conecta

Descrição: Identifica qual é a conexão que cada ser nativo realiza com outro ser nativo.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.12 Ligação

Descrição: Identifica as ligações de cada ser nativo com a árvore da alma.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.13 Árvore - Esta em - Região

Descrição: Identifica a região em que cada árvore está localizada.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.14 Jazida – Esta em - Região

Descrição: Identifica a região em que cada jazida está localizada.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.15 Banshee – Vive - Montanha

Descrição: Identifica qual a montanha que cada Banshee vive.

Atributos: Não possui atributos específicos.

## 2.16 Direhorse – Vive - Planície

Descrição: Identifica qual a planície que cada Direhorse vive.



Atributos: Não possui atributos específicos.

### **2.17 Thanator – Vive - Vale**

Descrição: Identifica qual o vale que cada Thanator vive.

Atributos: Não possui atributos específicos.

### **2.18 Leonopteryx – Vive - Vale**

Descrição: Identifica qual o vale que cada Leonopteryx vive.

Atributos: Não possui atributos específicos.