

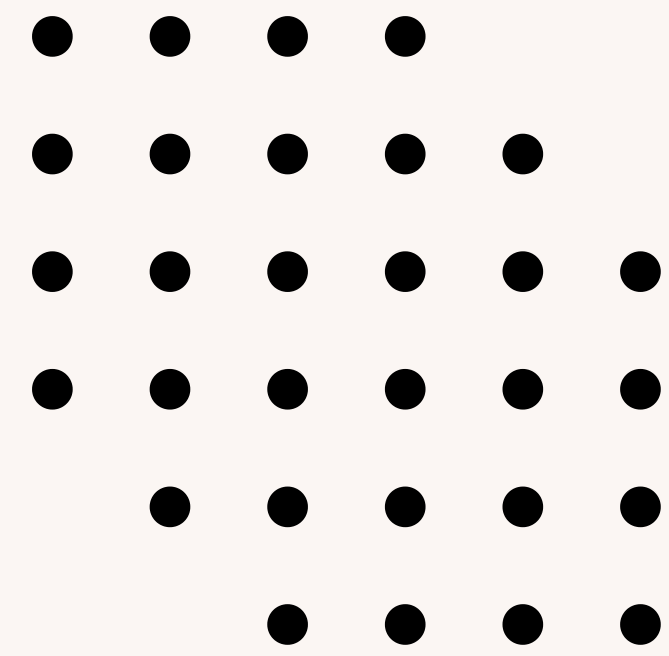
RPG

gjls, jlvs, jrsm, lfgp, pvoa, rjal

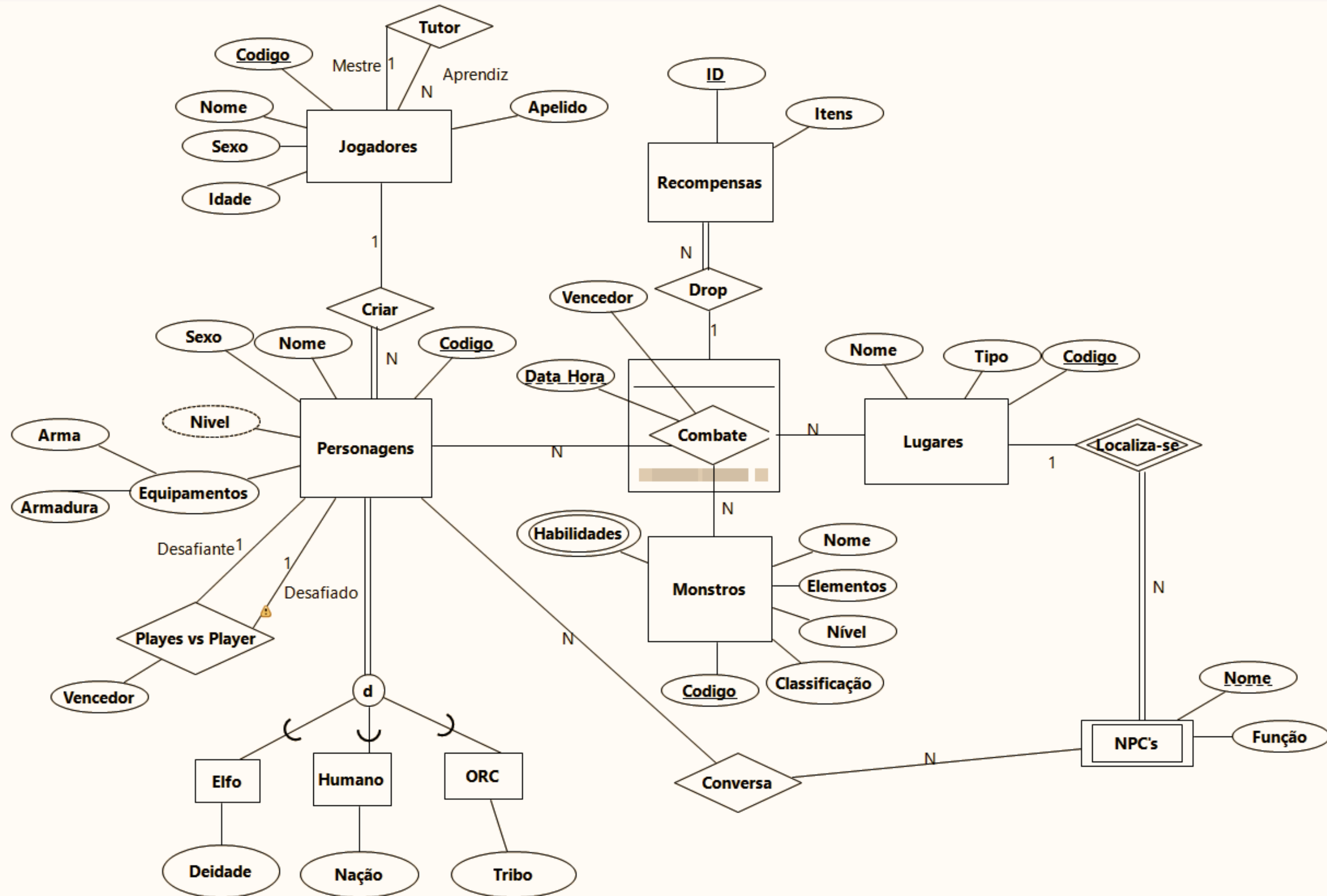


TÓPICOS DE ABORDAGEM

- Modelo Conceitual
- Modelo Logico
- Modelo Físico
- Consultas



MODELO CONCEITUAL



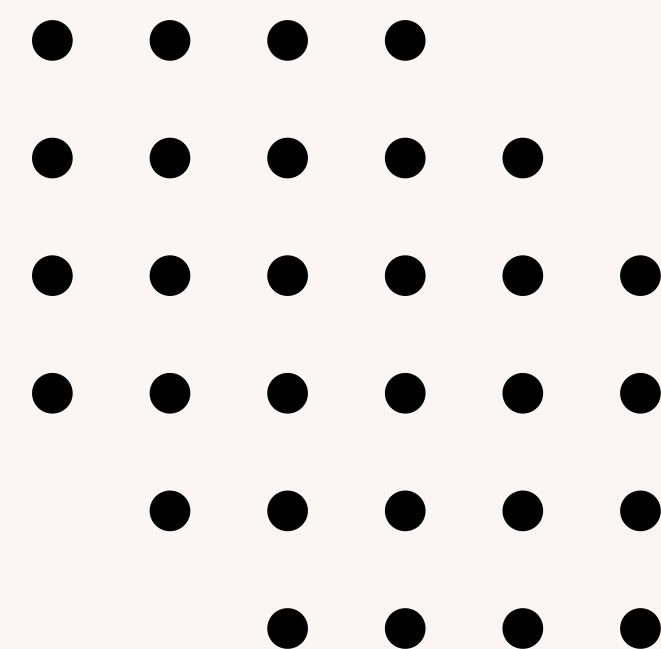
MODELO LÓGICO

1 -Jogadores (Cod_J, [Apelido]!, Nome!, Sexo, Idade!)

2 - Personagens (Cod_P, [Nome]!, Sexo!, Nivel!, cod_J!)
codJ -> Jogadores(Cod_J)

3 -Equipamento (Cod_P, Arma, Armadura)
Cod_P -> Personagens(Cod_P)

4 -Elfo (Cod_E, Deidade!)
Cod_E -> Personagens(Cod_P)



MODELO LÓGICO

5 -Humano (Cod_H, Nação!)

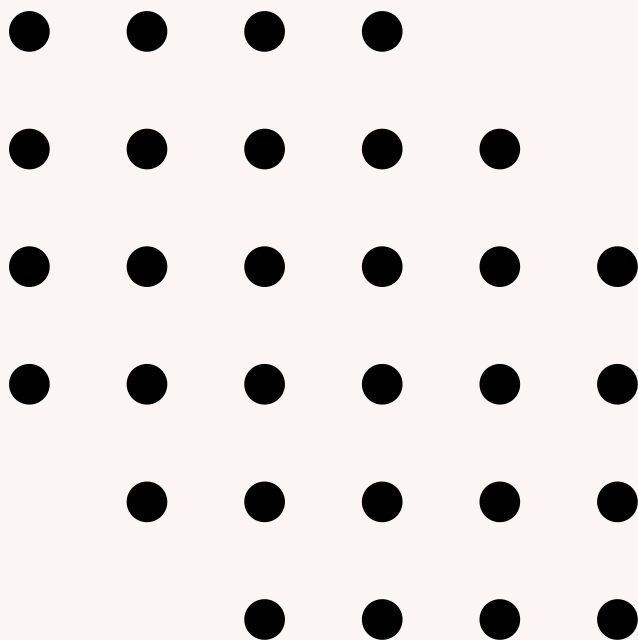
Cod_H -> Personagens(Cod_P)

6 -Orc (Cod_A ,Tribo!)

Cod_A -> Personagens(Cod_P)

7 -Monstros (Cod_M, Nome!, Elemento!, Nível!, Classificação!)

8 -Lugares (Cod_L, Nome!, Tipo!)



MODELO LÓGICO

9 -Habilidades (Cod_M, Habilidade)

Cod_M -> Monstros(Cod_M)

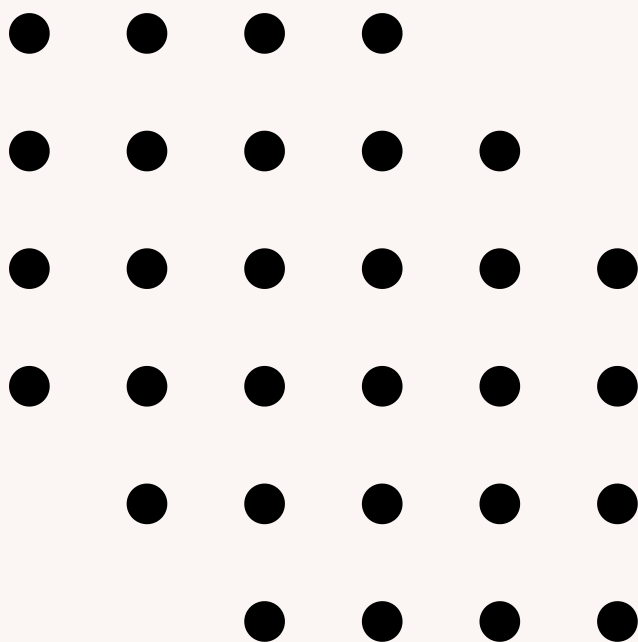
10 -NPC's (Cod_L, Nome, Função!)

Cod-L -> Lugares(Cod_L)

11- Conversa (Cod_P, Cod_L, Nome)

Cod_P-> Personagem(Cod_P)

Cod_L, Nome -> NPC's(Cod_L, Nome)



MODELO LÓGICO

13 - Player vs Player (Desafiante, [Desafiado]!, Vencedor!)

Desafiante -> Personagens(Cod_P)

Desafiado -> Personagens(Cod_P)

14 - Combate (Cod_P, Cod_M, Cod_L, Data_hora, Vencedor!)

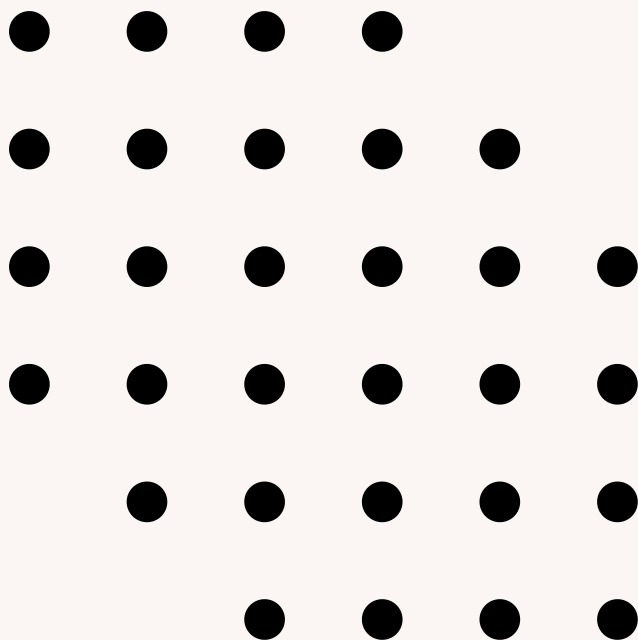
Cod_P -> Personagens(Cod_P)

Cod_M -> Monstro(Cod_M)

Cod_L -> Lugares(Cod_L)

15 - Recompensas (ID, item, Cod_P!, Cod_M!, Cod_L!, Data_hora!)

Cod_P, Cod_M, Cod_L, Data_hora--> Combate(Cod_P, Cod_M, Cod_L, Data_hora)



MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE jogadores (  
  cod_j VARCHAR2 (4),  
  apelido VARCHAR2 (20) NOT NULL,  
  nome VARCHAR2 (255) NOT NULL,  
  Sexo CHAR,  
  idade NUMBER NOT NULL,  
  
  CONSTRAINT jogadores_pkey PRIMARY KEY (cod_j),  
  CONSTRAINT jogadores_akey UNIQUE (apelido),  
  CONSTRAINT jogadores_checkGenero CHECK (sexo = 'M' or sexo = 'F' or sexo = 'O')  
);
```


MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE personagens (  
  cod_p VARCHAR2 (4),  
  nome VARCHAR2 (20) NOT NULL,  
  sexo CHAR NOT NULL,  
  nivel NUMBER NOT NULL,  
  cod_j VARCHAR2 (20),
```

```
  CONSTRAINT personagens_pkey PRIMARY KEY (cod_p),  
  CONSTRAINT personagens_akey UNIQUE (nome),  
  CONSTRAINT personagens_fkey FOREIGN KEY (cod_j) REFERENCES jogadores (cod_j)  
  );
```

MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE equipamento (  
  cod_p VARCHAR2 (4),  
  arma VARCHAR2 (30),  
  armadura VARCHAR2 (20),
```

```
  CONSTRAINT equipamento_pkey PRIMARY KEY (cod_p),  
  CONSTRAINT equipamento_fkey FOREIGN KEY (cod_p) REFERENCES  
  personagens(cod_p)  
);
```

```
CREATE TABLE elfo (  
  cod_e VARCHAR2 (4),  
  deidade VARCHAR2 (20) NOT NULL,
```

```
  CONSTRAINT elfo_pkey PRIMARY KEY (cod_e),  
  CONSTRAINT elfo_fkey FOREIGN KEY (cod_e) REFERENCES personagens(cod_p)  
);
```

MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE humano (  
  cod_h VARCHAR2 (4),  
  nacao VARCHAR2 (20) NOT NULL,
```

```
  CONSTRAINT humano_pkey PRIMARY KEY (cod_h),  
  CONSTRAINT humano_fkey FOREIGN KEY (cod_h) REFERENCES personagens(cod_p)  
);
```

```
CREATE TABLE orc (  
  cod_o VARCHAR2 (4),  
  tribo VARCHAR2 (20) NOT NULL,
```

```
  CONSTRAINT anao_pkey PRIMARY KEY (cod_o),  
  CONSTRAINT anao_fkey FOREIGN KEY (cod_o) REFERENCES personagens (cod_p)  
);
```

MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE monstros (  
  cod_m VARCHAR2 (4),  
  nome VARCHAR2 (20) NOT NULL,  
  elemento VARCHAR2 (10) NOT NULL,  
  nivel NUMBER NOT NULL,  
  classificacao VARCHAR2 (20) NOT NULL,
```

```
  CONSTRAINT monstros_pkey PRIMARY KEY (cod_m)  
);
```

```
CREATE TABLE lugares (  
  cod_l VARCHAR2 (4),  
  nome VARCHAR2 (20) NOT NULL,  
  tipo VARCHAR2 (15) NOT NULL,
```

```
  CONSTRAINT lugares_pkey PRIMARY KEY (cod_l)  
);
```

MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE habilidades (  
  cod_m VARCHAR2 (4),  
  habilidade VARCHAR2 (30),
```

```
  CONSTRAINT habilidades_pkey PRIMARY KEY (cod_m, habilidade),  
  CONSTRAINT habilidades_fkey FOREIGN KEY (cod_m) REFERENCES  
  monstros(cod_m)  
);
```

```
CREATE TABLE npc (  
  cod_l VARCHAR2 (4),  
  nome VARCHAR2 (20),  
  funcao VARCHAR2 (10) NOT NULL,
```

```
  CONSTRAINT npc_pkey PRIMARY KEY (cod_l, nome),  
  CONSTRAINT npc_fkey FOREIGN KEY (cod_l) REFERENCES lugares(cod_l)  
);
```

MODELO FÍSICO

CREATE TABLE conversa (

cod_p VARCHAR2 (4),

cod_l VARCHAR2 (4),

nome VARCHAR2 (20),

CONSTRAINT conversa_pkey PRIMARY KEY (cod_p, cod_l, nome),

CONSTRAINT conversa_fkey1 FOREIGN KEY (cod_p) REFERENCES personagens(cod_p),

CONSTRAINT conversa_fkey3 FOREIGN KEY (cod_l, nome) REFERENCES npc(cod_l, nome)

);

MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE tutor (  
  aprendiz VARCHAR2 (4),  
  mestre VARCHAR2 (4),
```

```
  CONSTRAINT tutor_pkey PRIMARY KEY (mestre, aprendiz),  
  CONSTRAINT tutor_fkey1 FOREIGN KEY (aprendiz) REFERENCES jogadores(cod_j),  
  CONSTRAINT tutor_fkey2 FOREIGN key (mestre) REFERENCES jogadores(cod_j)  
  );
```

MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE combate (  
cod_p VARCHAR2 (4),  
cod_m VARCHAR2 (4),  
cod_l VARCHAR2 (4) ,  
data_hora DATE NOT NULL,  
vencedor VARCHAR2 (1) NOT NULL,
```

```
CONSTRAINT combate_pkey PRIMARY KEY (cod_p, cod_m, cod_l, data_hora),  
CONSTRAINT combate_fkey1 FOREIGN KEY (cod_p) REFERENCES personagens(cod_p),  
CONSTRAINT combate_fkey2 FOREIGN KEY (cod_m) REFERENCES monstros(cod_m),  
CONSTRAINT combate_fkey3 FOREIGN KEY (cod_l) REFERENCES lugares(cod_l)  
);
```


MODELO FÍSICO

```
CREATE TABLE recompensas (  
  id VARCHAR2 (4),  
  item VARCHAR2 (20),  
  cod_p VARCHAR2 (4),  
  cod_m VARCHAR2 (4),  
  cod_l VARCHAR2 (4),  
  data_hora DATE,
```

```
  CONSTRAINT recompensas_pkey PRIMARY KEY (id),  
  CONSTRAINT recompensas_fkey1 FOREIGN KEY (cod_p, cod_m, cod_l, data_hora) REFERENCES  
  combate (cod_p, cod_m, cod_l, data_hora)  
  );
```

CONSULTAS

GROUP BY/HAVING

Retorna o nivel e a qtd de jogadores em cada nivel, que possuem nivel acima da media

```
SELECT nivel, COUNT(*) as Qnt_personagens  
FROM personagens  
WHERE nivel > (SELECT AVG(P.nivel)  
                FROM personagens P)  
GROUP BY nivel  
ORDER BY nivel ASC;
```

NIVEL	QNT_PERSONAGENS
45	1
50	2
60	2
62	1
70	1
99	1

CONSULTAS

JUNÇÃO EXTERNA

Retorna jogadores sem personagens

```
SELECT J.nome  
FROM jogadores J LEFT JOIN personagens P ON  
(J.cod_j = P.cod_j)  
WHERE P.cod_j IS NULL  
ORDER BY J.nome;
```

NOME
Luan
Rafael

CONSULTAS

JUNÇÃO INTERNA

Jogadores e seus personagens que desafiaram e saíram vitoriosos no PVP ordenado por nível do menor para o maior

```
SELECT J.nome as PLAYER, P.NOME as PERSONAGEM, P.nivel as NIVEL  
FROM jogadores J INNER JOIN personagens P ON (J.cod_j = P.cod_j)  
INNER JOIN playervsplayer PVP ON (P.cod_p = PVP.desafiante)  
WHERE vencedor = 0  
ORDER BY nivel ASC;
```

PLAYER	PERSONAGEM	NIVEL
Ana	Almondegas	45
Gabriel	HeiFengxi	50
Gabriel	BaiFengxi	60



CONSULTAS

ANTI-JUNÇÃO

Retorna o nome dos personagens que não tem armadura

```
SELECT nome as vulneravel  
FROM personagens  
WHERE cod_p NOT IN (SELECT cod_p  
                        FROM equipamento  
                        WHERE equipamento.armadura IS NOT NULL);
```

VULNERAVEL
KarlDoctor
DarkToto
Weevil
Pixie

CONSULTAS

SEMI JOIN

Mostrar as colunas dos lugares onde ocorreram boss fight (player e o jogador venceu)

```
SELECT *  
FROM lugares l  
WHERE EXISTS (SELECT c.COD_L  
FROM combate c  
WHERE l.COD_L = c.COD_L  
AND c.vencedor = 1  
AND c.COD_M IN (SELECT m.COD_M  
FROM monstros m  
WHERE m.classificacao = 'Boss')  
);
```

COD_L	NOME	TIPO
3002	Arredores De Serdin	Campo

CONSULTAS

SUBCONSULTA ESCALAR

Retorna a data do drop do combate de um determinado local

```
SELECT data_hora  
FROM combate  
WHERE cod_l = (SELECT cod_l  
                FROM recompensas  
                WHERE id= '7006');
```

DATA_HORA
30-SEP-23

CONSULTAS

SUBCONSULTA DO TIPO LINHA

Retorna o nome e apelido do jogador que possui o mesmo sexo e idade do jogador 1002

```
SELECT nome, apelido  
FROM jogadores  
WHERE (sexo, idade) = (SELECT sexo, idade  
                        FROM jogadores  
                        WHERE cod_j = '1002');
```

NOME	APELIDO
Gabriel	BielzinGL
Wesley	Wes

CONSULTAS

SUBCONSULTA TABELA

retorna o código do local em que o vencedor do combate foi o jogador

```
SELECT cod_l  
FROM lugares  
WHERE cod_l in (SELECT cod_l  
                  FROM combate  
                  WHERE vencedor = 1);
```

COD_L
3002
3003
3005

CONSULTAS

OPERACAO DE CONJUNTO

Retorna todos os possiveis participantes em combate (Monstros e personagens)

```
SELECT nome AS
PARTICIPANTES_DE_COMBATE
FROM personagens
UNION
SELECT nome
FROM monstros;
```

PARTICIPANTES_DE_COMBATE
20pegar70correr
Almondegas
BaiFengxi
BoltFreez
Christensen
DarkToto
Devorador de Mundos
Elvis

TRIGGER

TRIGGER

Retorna mensagem de erro quando se tenta inserir um nível de personagem negativo

FOR EACH ROW

DECLARE

nivel_personagm_negativo EXCEPTION;

BEGIN

IF : NEW.nivel < 0 THEN

DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('NIVEL DE PERSONAGEM NEGATIVO');

RAISE nivel_personagm_negativo;

END IF;

EXCEPTION

WHEN nivel_personagm_negativo THEN

Raise_application_error(

-20202, 'Nivel do personagem negativo.' || ' Não é possível inserir nível negativo!'

);

END;

PROCEDIMENTO

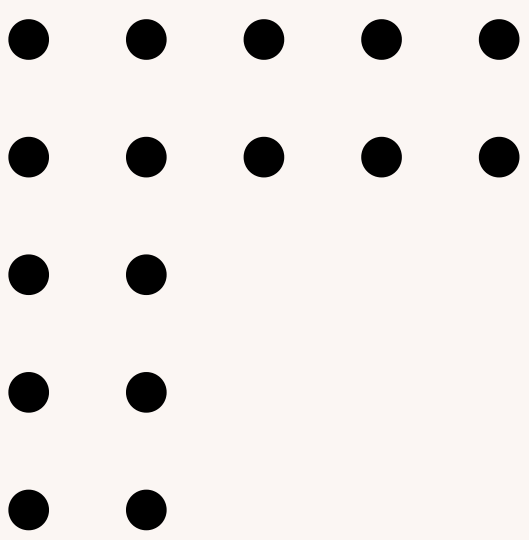
Procedimento que mostro todos os
personagens do jogador BielzinGL

```
CREATE PROCEDURE personagens_BielzinGL IS  
  player VARCHAR(10) := '1002';  
  CURSOR cur_character IS  
  SELECT nome, nivel  
  FROM personagens  
  WHERE cod_j = player;  
  
  nm personagens.nome%TYPE;  
  nv personagens.nivel%TYPE;  
  BEGIN  
    OPEN cur_character;  
    LOOP  
      FETCH cur_character INTO nm, nv;  
      EXIT WHEN cur_character%NOTFOUND;  
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE (nm || ' ' || nv);  
    END LOOP;  
  
  CLOSE cur_character;  
  END;
```

PROCEDIMENTO

- ● ● ● ●
- ● ● ● ●
- ●
- ● Procedimento para mostrar todos os personagens
- ● que possuem nomes iguais a monstros

```
CREATE PROCEDURE personagens_nome_monstro IS  
BEGIN  
    FOR entidade IN (SELECT nome  
                     FROM personagens  
                     WHERE nome IN (SELECT nome  
                                   FROM monstros))  
  
    LOOP  
        dbms_output.put_line(entidade.nome);  
    END LOOP;  
  
END;
```



Obrigado!

