

Objetivo principal: Desenvolver um banco de dados relacional para gerenciar informações sobre os campeões do League of Legends, incluindo suas habilidades, classes, regiões e skins.

Para esse projeto, não será incluído informações sobre jogadores, partidas ,estatísticas ou outras informações do jogo.

Tabelas principais:

**Campeão:**

Um campeão possui um ID, um nome, uma ou mais região(1:N), uma ou mais classes(N:M), uma ou mais skins(1:N) e uma ou mais habilidades(1:N)\*

**Habilidade:**

Uma habilidades possui um ID, um nome, uma descrição, um tipo de habilidade(1:N) e um id de campeao(1:N)\*;

**Skins:**

Uma skins é de apenas um campeão(1:1), possui um ID, um nome, um preço e um id de campeão(1:N)\*;

**Tipo de habilidade:**

Um tipo de habilidade possui um ID, um nome, uma descrição e um efeito principal.

**Região:**

Uma região possui um ID, um nome, uma descrição, história.

**Classe:**

Uma classe possui um ID, um nome, descrição, função principal, estratégia recomendada..

Os campos com \* representam uma chave estrangeira em outra tabela.