

Projeto Lógico

Equipe 1

1. Jogador(ID, User, Gênero, Email, Senha);
2. Amizade(IDJ1, IDJ2, Data de início);
IDJ1 → Jogador(ID);
IDJ2 → Jogador(ID);
3. Conquista(Código, Nome, Descrição);
4. Desbloqueia(IDJ, CódigoC, Data);
IDJ → Jogador(ID);
CódigoC → Conquista(Código);
5. Sessão(IDJ, Início, Duração, Tempo acumulado);
IDJ → Jogador(ID);
6. Servidor(ID, Nome);
7. Punição(Código, Nome, Descrição, Duração);
8. Acesso(IDJ, IDS, Autoridade, Último acesso);
IDJ → Jogador(ID);
IDS → Servidor(ID);
9. Punido(IDJA, IDSA, CódigoP, Data);
(IDJA, IDSA) → Acesso(IDJ, IDS);
CódigoP → Punição(Código);
10. Mapa(Seed);
11. Mundo(IDS, Índice, Nome, SeedM!);
IDS → Servidor(ID);
SeedM → Mapa(Seed);
12. Estrutura(Código, x, y, z, SeedM!);
SeedM → Mapa(Seed);
13. Item(ID, Tipo, Nome, Descrição);
14. Possui(IDJ, IDI, IDSM, ÍndiceM);
IDJ → Jogador(ID);
IDI → Item(ID);
(IDSM, ÍndiceM) → Mundo(IDS, Índice);
15. Compõe(IDMP, IDP, Quantidade);
IDMP → Item(ID);
IDP → Item(ID);
16. Baú(Código, Raridade, Capacidade);
17. Guarda(IDI, CódigoB, Probabilidade);
IDI → Item(ID);
CódigoB → Baú(Código);
18. Vila(CódigoE, Quantidade de casas, CódigoB);
CódigoE → Estrutura(Código);
CódigoB → Baú(Código);
19. Aldeão(CódigoEV, Profissão);
CódigoEV → Vila(CódigoE);

20. Fortaleza(CódigoE, Quantidade de Níveis);
CódigoE \rightarrow Estrutura(Código);
21. Criatura(ID, Nome, Descrição);
22. Dropa(IDC, IDI, Probabilidade);
IDC \rightarrow Criatura(ID);
IDI \rightarrow Item(ID);
23. Animal(IDC, Domesticável);
IDC \rightarrow Criatura(ID);
24. Servo (IDC, Atributo)
IDC \rightarrow Criatura(ID);
25. Protege(IDCS, CódigoEF)
IDCS \rightarrow Servo(IDC);
CódigoEF \rightarrow Fortaleza(CódigoE);
26. Chefe(IDC, [CódigoEF])
IDC \rightarrow Criatura(ID);
CódigoEF \rightarrow Fortaleza(CódigoE);
27. Atributo(IDCC, Atributo);
IDCC \rightarrow Chefe(IDC);