

Projeto Lógico

Equipe 1

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

20. Fortaleza(SeedME, CódigoE, Quantidade de Níveis);
(SeedME, CódigoE) \rightarrow Estrutura(SeedM, 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, SeedMEF, CódigoEF)
IDCS \rightarrow Servo(IDC);
(SeedMEF, CódigoEF) \rightarrow Fortaleza(SeedME, CódigoE);
26. Chefe(IDC, [SeedMEF, CódigoEF])
IDC \rightarrow Criatura(ID);
(SeedMEF, CódigoEF) \rightarrow Fortaleza(SeedME, CódigoE);
27. Atributo(IDCC, Atributo);
IDCC \rightarrow Chefe(IDC);