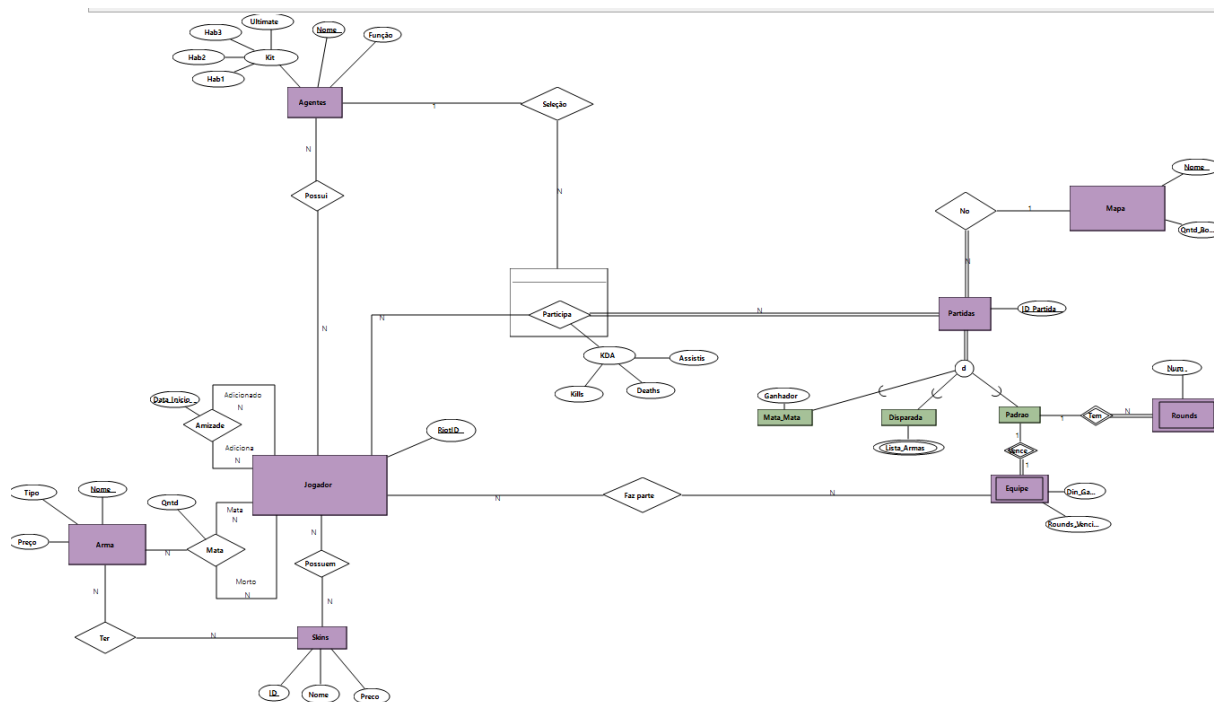




# Projeto GDI



## Entidades Regulares

- Jogador (RiotID) ok
- Arma (Nome, Tipo!, Preço!) ok
- Skins (ID, [Nome]!, Preço) ok
- Agentes (Nome, [Hab1]!, [Hab2]!, [Hab3]!, [Ultimate]!, Função!) ok
- Mapa (Nome, N\_Bombs) ok

## Atributo Multivalorado

- ArmasDisparada(ID\_Partida, Armas) ok
  - ID\_Partida → Disparada(ID\_Partida)

## Entidades Fracas

- Equipe (ID\_Partida, Din\_Gasto, Rounds\_Vencidos)
    - ID\_Partida → Padrao(ID\_Partida);
  - Rounds(ID\_Partida, Num)
    - ID\_Partida → Padrao(ID\_Partida);
- 

## Super/Subentidades


- Partidas(ID\_Partida, Nome\_Mapa!)
    - Nome\_Mapa → Mapa(Nome)
  - Mata\_Mata(ID\_Partida, Ganhador!)
    - ID\_Partida → Partidas(ID\_Partida)
  - Disparada(ID\_Partida);
    - ID\_Partida → Partidas(ID\_Partida)
  - Padrao(ID\_Partida)
    - ID\_Partida → Partidas(ID\_Partida)
- 

## Entidades Associativas

- Participa(ID\_Partida, Riot\_ID, Nome, Kills, Deaths, Assists)
    - ID\_Partida → Partida(ID\_Partida)
    - Riot\_ID → Jogador(Riot\_ID)
    - Nome → Agentes(Nome)
- 

## Relacionamentos e Atributos

### A. FK

- No 

### CR

- Faz\_Parte (Riot\_ID, ID\_Partida)

- Riot\_ID → Jogadores (Riot\_ID)
  - ID\_Partida → Equipe (ID\_Partida)
  - Possuem (Riot\_ID, Skin\_ID)
    - Riot\_ID → Jogadores (Riot\_ID)
    - Skin\_ID → Skin(ID)
  - Ter (Nome, ID\_Skin)
    - Nome → Armas (Nome)
    - ID\_Skin → Skins (ID)
  - Mata (Nome, Mata, Morto)
    - Nome → Armas (Nome)
    - Mata → Jogador (Riot\_ID)
    - Morto → Jogador (Riot\_ID)
  - Amizade (Adiciona, Adicionado, Data\_Inicio)
    - Adiciona → Jogador (Riot\_ID)
    - Adicionado → Jogador (Riot\_ID)
  - Possui (Nome, Riot\_ID)
    - Nome → Agente (Nome)
    - Riot\_ID → Jogador (Riot\_ID)
-