Instituto Superior de Educação Professor Aldo Muylaert – FAETEC

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

Maria Clara S. De Sousa e Desyrê Do Nascimento

RPG Medieval – SQ L

Campos dos Goytacazes

2025

**Resumo**

Este trabalho tem como objetivo demonstrar o conhecimento em modelagem de banco de dados utilizando a linguagem SQL (Structured Query Language) com a criação de tabelas que representam entidades de um sistema de RPG. As tabelas representam mestres, personagens, inimigos, itens e locais do jogo, entre outros.

Sumário

[1.Introdução 3](#_Toc211552412)

[2. Tabela Jogador 5](#_Toc211552413)

[2.1 Tabela Mestre 5](#_Toc211552414)

[2.2 Tabela Local 5](#_Toc211552415)

[2.3 Tabela Habilidade 6](#_Toc211552416)

[2.4 Tabela Item 6](#_Toc211552417)

[2.5 Tabela Missão 6](#_Toc211552418)

[2.6 Tabela NPCs 7](#_Toc211552419)

[2.7 Tabela Loja 7](#_Toc211552420)

[2.8 Tabela Personagem 8](#_Toc211552421)

[2.9 Tabela Inventário 8](#_Toc211552422)

[2.10 Tabela Guerreiro (Subclasses de Personagem) 8](#_Toc211552423)

[2.11 Tabela Mago (Subclasses de Personagem) 9](#_Toc211552424)

[2.12 Tabela Inimigo(Subclasses de Personagem) 9](#_Toc211552425)

[2.13 Tabela Monstro (Subclasses de Inimigo) 9](#_Toc211552426)

[2.14 Tabela Bruxa (Subclasses de Inimigo) 10](#_Toc211552427)

[2.15 Tabela Arma (Subclasses de Item) 10](#_Toc211552428)

[2.16 Tabela Armadura (Subclasses de Item) 10](#_Toc211552429)

[2.17 Tabela Poção (Subclasses de Item) 11](#_Toc211552430)

[2.18 Tabela Castelo (Subclasses de Local) 11](#_Toc211552431)

[2.19 Tabela Caverna (Subclasses de Local) 11](#_Toc211552432)

[2.20 Tabela Floresta (Subclasses de Local) 12](#_Toc211552433)

[2.21 Tabela Comunidade (Subclasses de Local) 12](#_Toc211552434)

[3. Inserção de Registros 12](#_Toc211552435)

[3.4 Tabela: Habilidade 15](#_Toc211552436)

[3.5 Tabela: Item 16](#_Toc211552437)

1.Introdução

A linguagem SQL é amplamente utilizada para a criação, manipulação e consulta de dados em sistemas de gerenciamento de banco de dados relacionais (SGBDR). Neste trabalho, foram criadas tabelas que representam entidades comuns em jogos de RPG, como personagens, inimigos, mestres e itens, respeitando os princípios de integridade referencial através de chaves estrangeiras.

# 2. Tabela Jogador

CREATE TABLE Jogador (

id\_jogador NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_jogador PRIMARY KEY,

nome\_usuario VARCHAR2(50) NOT NULL UNIQUE,

email VARCHAR2(100) NOT NULL UNIQUE,

senha VARCHAR2(50) NOT NULL

);

# 2.1 Tabela Mestre

CREATE TABLE Mestre (

id\_mestre NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_mestre PRIMARY KEY,

capacidade\_improvisacao NUMBER(3),

comunicacao VARCHAR2(100),

imparcialidade NUMBER(1), -- 0 para não, 1 para sim

criatividade NUMBER(3),

conhecimento\_jogo CLOB

);

# 2.2 Tabela Local

CREATE TABLE Local (

id\_local NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_local PRIMARY KEY,

recursos VARCHAR2(255),

clima VARCHAR2(50),

tipo VARCHAR2(50),

perigos VARCHAR2(255),

posicao VARCHAR2(100)

);

# 2.3 Tabela Habilidade

CREATE TABLE Habilidade (

id\_habilidade NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_habilidade PRIMARY KEY,

nome VARCHAR2(100) NOT NULL,

descricao CLOB,

tipo\_habilidade VARCHAR2(50),

custo NUMBER(5),

alcance NUMBER(5),

dano NUMBER(5),

tempo\_recarga NUMBER(5),

alvo VARCHAR2(50)

);

# 2.4 Tabela Item

CREATE TABLE Item (

id\_item NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_item PRIMARY KEY,

nome VARCHAR2(100) NOT NULL,

descricao CLOB,

qualidade VARCHAR2(50),

raridade VARCHAR2(50),

valor NUMBER(10, 2)

);

## 2.5 Tabela Missão

CREATE TABLE Missao (

id\_missao NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_missao PRIMARY KEY,

objetivo VARCHAR2(255) NOT NULL,

recompensa VARCHAR2(255),

status VARCHAR2(20) CHECK(status IN ('Disponível', 'Em Andamento', 'Concluída', 'Falhou')),

id\_mestre NUMBER(10),

CONSTRAINT fk\_missao\_mestre FOREIGN KEY (id\_mestre) REFERENCES Mestre(id\_mestre)

);

## 2.6 Tabela NPCs

CREATE TABLE NPCs (

id\_npc NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_npc PRIMARY KEY,

nome VARCHAR2(100) NOT NULL,

papel VARCHAR2(100),

dialogo CLOB,

id\_local NUMBER(10),

id\_missao\_oferecida NUMBER(10),

CONSTRAINT fk\_npc\_local FOREIGN KEY (id\_local) REFERENCES Local(id\_local),

CONSTRAINT fk\_npc\_missao FOREIGN KEY (id\_missao\_oferecida) REFERENCES Missao(id\_missao)

);

### 2.7 Tabela Loja

CREATE TABLE Loja (

id\_loja NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_loja PRIMARY KEY,

itens\_disponiveis CLOB,

moeda VARCHAR2(50),

id\_local NUMBER(10),

CONSTRAINT fk\_loja\_local FOREIGN KEY (id\_local) REFERENCES Local(id\_local)

);

## 2.8 Tabela Personagem

CREATE TABLE Personagem (

id\_personagem NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_personagem PRIMARY KEY,

id\_jogador NUMBER(10) NOT NULL,

nome VARCHAR2(100) NOT NULL,

nivel NUMBER(3) DEFAULT 1,

forca NUMBER(5),

pontos\_vida NUMBER(5),

ponto\_fraco VARCHAR2(100),

id\_local\_atual NUMBER(10),

CONSTRAINT fk\_personagem\_jogador FOREIGN KEY (id\_jogador) REFERENCES Jogador(id\_jogador),

CONSTRAINT fk\_personagem\_local FOREIGN KEY (id\_local\_atual) REFERENCES Local(id\_local)

);

### 2.9 Tabela Inventário

CREATE TABLE Inventario (

id\_inventario NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_inventario PRIMARY KEY,

id\_personagem NUMBER(10) NOT NULL UNIQUE, -- Cada personagem tem apenas um inventário

capacidade\_itens NUMBER(5),

CONSTRAINT fk\_inventario\_personagem FOREIGN KEY (id\_personagem) REFERENCES Personagem(id\_personagem)

);

### 2.10 Tabela Guerreiro (Subclasses de Personagem)

CREATE TABLE Guerreiro (

id\_personagem NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_guerreiro PRIMARY KEY,

defesa NUMBER(5),

arma VARCHAR2(100),

CONSTRAINT fk\_guerreiro\_personagem FOREIGN KEY (id\_personagem) REFERENCES Personagem(id\_personagem)

);

### 2.11 Tabela Mago (Subclasses de Personagem)

CREATE TABLE Mago (

id\_personagem NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_mago PRIMARY KEY,

poder\_magico INT NOT NULL,

sabedoria INT NOT NULL,

tempo\_recarga DECIMAL(5,2) NOT NULL,

CONSTRAINT fk\_mago\_personagem FOREIGN KEY (id\_personagem) REFERENCES Personagem(id\_personagem)

);

### 2.12 Tabela Inimigo(Subclasses de Personagem)

CREATE TABLE Inimigo (

id\_personagem NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_inimigo PRIMARY KEY,

tipo\_inimigo VARCHAR2(50),

loot VARCHAR2(255),

ataque NUMBER(5),

fraqueza VARCHAR2(100),

CONSTRAINT fk\_inimigo\_personagem FOREIGN KEY (id\_personagem) REFERENCES Personagem(id\_personagem)

);

### 2.13 Tabela Monstro (Subclasses de Inimigo)

CREATE TABLE Monstro (

id\_personagem NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_monstro PRIMARY KEY,

furia NUMBER(3),

natureza\_em\_grupo CHAR(1) CHECK (natureza\_em\_grupo IN ('S', 'N')),

CONSTRAINT fk\_monstro\_inimigo FOREIGN KEY (id\_personagem) REFERENCES Inimigo(id\_personagem)

);

### 2.14 Tabela Bruxa (Subclasses de Inimigo)

CREATE TABLE Bruxa (

id\_personagem NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_bruxa PRIMARY KEY,

poder\_caotico VARCHAR2(100),

energia\_instavel NUMBER(3),

CONSTRAINT fk\_bruxa\_inimigo FOREIGN KEY (id\_personagem) REFERENCES Inimigo(id\_personagem)

);

### 2.15 Tabela Arma (Subclasses de Item)

CREATE TABLE Arma (

id\_item NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_arma PRIMARY KEY,

dano NUMBER(5),

alcance NUMBER(5),

propriedades VARCHAR2(255),

efeitos\_especiais VARCHAR2(255),

CONSTRAINT fk\_arma\_item FOREIGN KEY (id\_item) REFERENCES Item(id\_item)

);

### 2.16 Tabela Armadura (Subclasses de Item)

CREATE TABLE Armadura (

id\_item NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_armadura PRIMARY KEY,

protecao NUMBER(5),

tipo\_armadura VARCHAR2(50),

CONSTRAINT fk\_armadura\_item FOREIGN KEY (id\_item) REFERENCES Item(id\_item)

);

### 2.17 Tabela Poção (Subclasses de Item)

CREATE TABLE Pocao (

id\_item NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_pocao PRIMARY KEY,

tipo VARCHAR2(20) CHECK(tipo IN ('Cura', 'Veneno', 'Força')),

quantidade NUMBER(5),

CONSTRAINT fk\_pocao\_item FOREIGN KEY (id\_item) REFERENCES Item(id\_item)

);

### 2.18 Tabela Castelo (Subclasses de Local)

CREATE TABLE Castelo (

id\_local NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_castelo PRIMARY KEY,

estrutura VARCHAR2(255),

seguranca VARCHAR2(100),

comodos NUMBER(4),

CONSTRAINT fk\_castelo\_local FOREIGN KEY (id\_local) REFERENCES Local(id\_local)

);

### 2.19 Tabela Caverna (Subclasses de Local)

CREATE TABLE Caverna (

id\_local NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_caverna PRIMARY KEY,

escuridao CHAR(1) CHECK (escuridao IN ('S', 'N')),

perigos\_ocultos VARCHAR2(255),

CONSTRAINT fk\_caverna\_local FOREIGN KEY (id\_local) REFERENCES Local(id\_local)

);

### 2.20 Tabela Floresta (Subclasses de Local)

CREATE TABLE Floresta (

id\_local NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_floresta PRIMARY KEY,

periodos VARCHAR2(50),

densidade VARCHAR2(50),

CONSTRAINT fk\_floresta\_local FOREIGN KEY (id\_local) REFERENCES Local(id\_local)

);

### 2.21 Tabela Comunidade (Subclasses de Local)

CREATE TABLE Comunidade (

id\_local NUMBER(10) CONSTRAINT pk\_comunidade PRIMARY KEY,

tamanho VARCHAR2(50),

cultura VARCHAR2(255),

conflitos VARCHAR2(255),

misterios VARCHAR2(255),

CONSTRAINT fk\_comunidade\_local FOREIGN KEY (id\_local) REFERENCES Local(id\_local)

);

# 3. Inserção de Registros

#### 3.1 Tabela: Jogador

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (1, 'Aragorn87', 'aragorn@email.com', 'senha123');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (2, 'Legolas\_Green', 'legolas@email.com', 'flechaverde');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (3, 'Gimli\_Forte', 'gimli@email.com', 'machadoafiado');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (4, 'GandalfCinza', 'gandalf@email.com', 'naopassarao');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (5, 'FrodoB', 'frodo@email.com', 'meuprecioso');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (6, 'Samwise', 'sam@email.com', 'batatas');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (7, 'BoromirG', 'boromir@email.com', 'gondor');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (8, 'Galadriel', 'galadriel@email.com', 'luzestelar');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (9, 'ElrondMestre', 'elrond@email.com', 'valfenda');

INSERT INTO Jogador (id\_jogador, nome\_usuario, email, senha) VALUES (10, 'SarumanBranco', 'saruman@email.com', 'ortanc');

#### 3.2 Tabela: Mestre

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (1, 95, 'Clara e descritiva', 1, 98, 'Conhecimento profundo das regras e lore.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (2, 85, 'Engajante', 1, 90, 'Especialista em criar NPCs memoráveis.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (3, 90, 'Direta', 0, 88, 'Focado em combate tático.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (4, 99, 'Teatral', 1, 99, 'Mestre em criar narrativas épicas.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (5, 80, 'Confiável', 1, 85, 'Bom em guiar jogadores iniciantes.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (6, 88, 'Visual', 1, 92, 'Usa muitos mapas e adereços.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (7, 93, 'Misteriosa', 1, 95, 'Especialista em campanhas de horror.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (8, 82, 'Paciente', 1, 87, 'Excelente para sessões longas.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (9, 96, 'Flexível', 1, 94, 'Adapta a história com base nas ações dos jogadores.');

INSERT INTO Mestre (id\_mestre, capacidade\_improvisacao, comunicacao, imparcialidade, criatividade, conhecimento\_jogo) VALUES (10, 89, 'Desafiador', 1, 91, 'Cria encontros difíceis, mas justos.');

#### 3.3 Tabela: Local

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (1, 'Madeira, Caça', 'Temperado', 'Floresta', 'Lobos, Aranhas Gigantes', '50.123, -12.456');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (2, 'Minério de Ferro', 'Frio e Úmido', 'Caverna', 'Goblins, Morcegos', '51.789, -13.123');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (3, 'Pedra, Ouro', 'Vento Forte', 'Montanha', 'Grifos, Quedas', '49.456, -11.789');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (4, 'Água Potável, Peixes', 'Ensolarado', 'Comunidade', 'Bandidos', '50.555, -12.999');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (5, 'Ervas Medicinais', 'Místico', 'Templo', 'Guardiões de Pedra', '52.111, -14.222');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (6, 'Tesouros Antigos', 'Sombrio', 'Torre', 'Fantasmas, Armadilhas', '48.999, -10.888');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (7, 'Proteção, Comida', 'Controlado', 'Castelo', 'Invasores', '50.333, -12.666');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (8, 'Cogumelos Exóticos', 'Escuro e Úmido', 'Caverna', 'Criaturas Bioluminescentes', '51.999, -13.555');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (9, 'Árvores Ancestrais', 'Enevoado', 'Floresta', 'Espíritos da Floresta', '49.888, -11.999');

INSERT INTO Local (id\_local, recursos, clima, tipo, perigos, posicao) VALUES (10, 'Comércio, Informação', 'Ameno', 'Comunidade', 'Intrigas Políticas', '50.666, -12.777');

### 3.4 Tabela: Habilidade

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (1, 'Bola de Fogo', 'Lança uma bola de fogo explosiva.', 'Magia', 20, 30, 50, 2, 'Área');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (2, 'Ataque Poderoso', 'Um golpe concentrado que quebra defesas.', 'Física', 15, 1, 40, 1, 'Único');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (3, 'Cura Leve', 'Restaura uma pequena quantidade de pontos de vida.', 'Suporte', 10, 5, -25, 1, 'Aliado');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (4, 'Flecha Perfurante', 'Uma flecha que ignora parte da armadura.', 'Física', 10, 50, 35, 1, 'Único');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (5, 'Invisibilidade', 'Torna-se invisível por um curto período.', 'Utilidade', 25, 0, 0, 5, 'Próprio');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (6, 'Escudo de Gelo', 'Cria um escudo que absorve dano.', 'Defesa', 30, 0, 0, 4, 'Próprio');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (7, 'Terremoto', 'Abala o chão, causando dano e atordoando inimigos.', 'Magia', 40, 20, 60, 6, 'Área');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (8, 'Provocar', 'Força um inimigo a atacar você.', 'Controle', 5, 10, 0, 2, 'Único');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (9, 'Bênção Divina', 'Aumenta o ataque e a defesa de um aliado.', 'Suporte', 35, 15, 0, 5, 'Aliado');

INSERT INTO Habilidade (id\_habilidade, nome, descricao, tipo\_habilidade, custo, alcance, dano, tempo\_recarga, alvo) VALUES (10, 'Drenar Vida', 'Rouba pontos de vida de um inimigo.', 'Magia Sombria', 25, 15, 30, 3, 'Único');

### 3.5 Tabela: Item

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (1, 'Espada Longa de Aço', 'Uma espada confiável.', 'Comum', 'Comum', 50);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (2, 'Poção de Cura', 'Restaura 50 pontos de vida.', 'Normal', 'Comum', 25);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (3, 'Arco de Teixo', 'Um arco simples, mas eficaz.', 'Comum', 'Comum', 40);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (4, 'Armadura de Couro', 'Oferece proteção básica.', 'Normal', 'Comum', 75);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (5, 'Adaga Envenenada', 'Uma adaga com uma toxina potente.', 'Mágica', 'Incomum', 150);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (6, 'Elmo de Ferro', 'Proteção para a cabeça.', 'Comum', 'Comum', 30);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (7, 'Amuleto do Vigor', 'Aumenta os pontos de vida máximos.', 'Mágica', 'Rara', 500);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (8, 'Livro: Contos de Bravura', 'Relatos de heróis do passado.', 'Única', 'Única', 200);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (9, 'Machado de Guerra Anão', 'Um machado pesado e poderoso.', 'Superior', 'Rara', 700);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (10, 'Poção de Veneno', 'Causa dano contínuo ao alvo.', 'Normal', 'Incomum', 45);

#### 3.6 Tabela: Missao

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (1, 'Eliminar o ninho de goblins na Caverna Sombria', '100 moedas de ouro e uma espada mágica', 'Disponível', 1);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (2, 'Coletar 10 Ervas da Cura na Floresta Sussurrante', '50 moedas de ouro', 'Disponível', 2);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (3, 'Escoltar o mercador até a cidade vizinha', '200 moedas de ouro', 'Em Andamento', 1);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (4, 'Investigar os desaparecimentos na Vila Portuária', 'Reconhecimento e um item raro', 'Disponível', 4);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (5, 'Recuperar o Artefato Perdido do Templo Antigo', 'Um favor do Sumo Sacerdote', 'Disponível', 5);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (6, 'Derrotar o bandido chefe "Mão de Ferro"', '500 moedas de ouro', 'Concluída', 3);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (7, 'Entregar uma carta ao Rei no Castelo Real', 'Passe livre no reino', 'Disponível', 2);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (8, 'Mapear as ruínas da Torre do Mago', 'Um mapa do tesouro', 'Disponível', 6);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (9, 'Forjar uma aliança com os anões da Montanha de Ferro', 'Armas e armaduras de qualidade superior', 'Em Andamento', 9);

INSERT INTO Missao (id\_missao, objetivo, recompensa, status, id\_mestre) VALUES (10, 'Descobrir a fonte da corrupção na Floresta Sombria', 'A gratidão dos espíritos da floresta', 'Falhou', 7);

#### 3.7 Tabela: NPCs

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (1, 'Ferreiro Bóris', 'Ferreiro', 'Precisa de uma arma nova, viajante?', 10, NULL);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (2, 'Elara, a Curandeira', 'Curandeira', 'Posso curar suas feridas.', 4, 2);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (3, 'Velho Theron', 'Guardião da Floresta', 'Cuidado com os sussurros entre as árvores...', 1, 10);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (4, 'Capitão Valerius', 'Guarda da Cidade', 'Mantenha a ordem ou enfrente as consequências.', 4, 4);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (5, 'Lady Anabelle', 'Nobre', 'Meu colar foi roubado! Ajude-me!', 7, NULL);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (6, 'Grizelda, a Alquimista', 'Vendedora', 'Tenho poções para todas as ocasiões.', 10, NULL);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (7, 'Irmão Thaddeus', 'Monge', 'A paz do templo está perturbada.', 5, 5);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (8, 'Roric, o Explorador', 'Aventureiro', 'As cavernas escondem segredos e perigos.', 2, 8);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (9, 'Prefeito Alistair', 'Líder da Vila', 'Nossos suprimentos estão acabando por causa dos goblins.', 4, 1);

INSERT INTO NPCs (id\_npc, nome, papel, dialogo, id\_local, id\_missao\_oferecida) VALUES (10, 'Fantasma da Torre', 'Espírito', '...liberte-me...', 6, NULL);

#### 3.8 Tabela: Loja

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (1, 'Espadas, Armaduras, Escudos', 'Ouro', 10);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (2, 'Poções, Ervas, Antídotos', 'Ouro', 4);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (3, 'Arcos, Flechas, Adagas', 'Prata', 10);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (4, 'Comida, Bebida, Suprimentos', 'Cobre', 4);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (5, 'Itens Mágicos Raros', 'Gemas', 10);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (6, 'Mapas, Bússolas, Cordas', 'Prata', 4);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (7, 'Livros, Pergaminhos, Tomos', 'Ouro', 10);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (8, 'Armas Pesadas', 'Ouro', 3);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (9, 'Artefatos Religiosos', 'Bênçãos', 5);

INSERT INTO Loja (id\_loja, itens\_disponiveis, moeda, id\_local) VALUES (10, 'Mercado Negro', 'Almas', 6);

#### 3.9 Tabela: Personagem

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (1, 1, 'Valerius', 5, 18, 150, 'Magia de Gelo', 4);

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (2, 2, 'Lyra', 4, 12, 120, 'Ataques furtivos', 1);

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (3, 3, 'Grom', 6, 20, 180, 'Inteligência', 3);

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (4, 4, 'Alatar', 10, 10, 100, 'Força bruta', 5);

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (5, 5, 'Pippin', 2, 8, 80, 'Coragem', 4);

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (6, 6, 'Gorthaur', 8, 15, 200, 'Luz sagrada', 6); -- Inimigo

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (7, 7, 'Thorgar', 5, 19, 160, 'Velocidade', 7);

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (8, 8, 'Seraphina', 7, 14, 130, 'Veneno', 9);

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (9, 9, 'Kael', 3, 16, 110, 'Diplomacia', 2);

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (10, 10, 'Malakor', 9, 17, 220, 'Fogo', 8); -- Inimigo

#### 3.10 Tabela: Inventario

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (1, 1, 20);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (2, 2, 25);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (3, 3, 30);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (4, 4, 15);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (5, 5, 10);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (6, 6, 50);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (7, 7, 22);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (8, 8, 28);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (9, 9, 18);

INSERT INTO Inventario (id\_inventario, id\_personagem, capacidade\_itens) VALUES (10, 10, 40);

#### 3.11 Subclasses de Personagem (Heróis)

INSERT INTO Guerreiro (id\_personagem, defesa, arma) VALUES (1, 50, 'Espada Bastarda');

INSERT INTO Guerreiro (id\_personagem, defesa, arma) VALUES (3, 60, 'Machado de Duas Mãos');

INSERT INTO Guerreiro (id\_personagem, defesa, arma) VALUES (9, 40, 'Lança Curta');

INSERT INTO Cavalheiro (id\_personagem, honra, montaria, arma) VALUES (7, 95, 'Corcel Branco', 'Lança de Justa');

#### 3.12 Subclasse Inimigo (Geral)

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (6, 'Sombrio', 'Essência Sombria, Ouro', 60, 'Luz');

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (10, 'Monstro', 'Escamas de Monstro, Ouro', 75, 'Fogo');

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (11, 1, 'Goblin Chefe', 3, 12, 50, 'Fogo', 2);

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (11, 'Monstro', 'Ouro, Adaga Enferrujada', 20, 'Fogo');

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (12, 1, 'Aranha Gigante', 4, 14, 70, 'Gelo', 1);

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (12, 'Monstro', 'Veneno, Seda', 30, 'Gelo');

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (13, 1, 'Bruxa da Floresta', 6, 10, 90, 'Ferro Frio', 9);

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (13, 'Bruxa', 'Poções, Cabelo de Bruxa', 45, 'Ferro Frio');

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (14, 1, 'Lorde das Sombras', 10, 18, 300, 'Luz Sagrada', 6);

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (14, 'Sombrio', 'Coração Sombrio, Armadura Amaldiçoada', 80, 'Luz Sagrada');

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (15, 1, 'Esqueleto Guerreiro', 2, 10, 40, 'Ataques de Esmagamento', 6);

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (15, 'Monstro', 'Ossos, Escudo Velho', 15, 'Esmagamento');

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (16, 1, 'Dragão Jovem', 12, 25, 500, 'Gelo', 3);

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (16, 'Monstro', 'Escamas de Dragão, Tesouro', 100, 'Gelo');

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (17, 1, 'Cultista Fanático', 5, 11, 80, 'Silêncio', 5);

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (17, 'Sombrio', 'Adaga Ritualística, Símbolo Profano', 35, 'Silêncio');

INSERT INTO Personagem (id\_personagem, id\_jogador, nome, nivel, forca, pontos\_vida, ponto\_fraco, id\_local\_atual) VALUES (18, 1, 'Bandido Mercenário', 4, 15, 65, 'Honra', 4);

INSERT INTO Inimigo (id\_personagem, tipo\_inimigo, loot, ataque, fraqueza) VALUES (18, 'Humanoide', 'Ouro, Armadura de Couro', 25, 'Honra');

#### 3.13 Subclasses de Inimigo (Específicas)

INSERT INTO Monstro (id\_personagem, furia, natureza\_em\_grupo) VALUES (10, 80, 'S');

INSERT INTO Monstro (id\_personagem, furia, natureza\_em\_grupo) VALUES (11, 50, 'S');

INSERT INTO Monstro (id\_personagem, furia, natureza\_em\_grupo) VALUES (12, 60, 'N');

INSERT INTO Monstro (id\_personagem, furia, natureza\_em\_grupo) VALUES (15, 30, 'S');

INSERT INTO Monstro (id\_personagem, furia, natureza\_em\_grupo) VALUES (16, 95, 'N');

INSERT INTO Bruxa (id\_personagem, poder\_caotico, energia\_instavel) VALUES (13, 'Maldições Enfraquecedoras', 85);

#### 3.14 Subclasses de Item

INSERT INTO Arma (id\_item, dano, alcance, propriedades, efeitos\_especiais) VALUES (1, 15, 1, 'Versátil', NULL);

INSERT INTO Arma (id\_item, dano, alcance, propriedades, efeitos\_especiais) VALUES (3, 12, 50, 'Duas Mãos', NULL);

INSERT INTO Arma (id\_item, dano, alcance, propriedades, efeitos\_especiais) VALUES (5, 8, 1, 'Leve, Acuidade', 'Dano de veneno por turno');

INSERT INTO Arma (id\_item, dano, alcance, propriedades, efeitos\_especiais) VALUES (9, 25, 1, 'Pesada, Duas Mãos', '+10 de dano contra orcs');

INSERT INTO Armadura (id\_item, protecao, tipo\_armadura) VALUES (4, 12, 'Leve');

INSERT INTO Armadura (id\_item, protecao, tipo\_armadura) VALUES (6, 15, 'Pesada');

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (11, 'Cota de Malha', 'Proteção de metal entrelaçado.', 'Normal', 'Comum', 120);

INSERT INTO Armadura (id\_item, protecao, tipo\_armadura) VALUES (11, 16, 'Média');

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (12, 'Armadura de Placas', 'Proteção completa e pesada.', 'Superior', 'Rara', 1500);

INSERT INTO Armadura (id\_item, protecao, tipo\_armadura) VALUES (12, 18, 'Pesada');

INSERT INTO Pocao (id\_item, tipo, quantidade) VALUES (2, 'Cura', 50);

INSERT INTO Pocao (id\_item, tipo, quantidade) VALUES (10, 'Veneno', 20);

INSERT INTO Item (id\_item, nome, descricao, qualidade, raridade, valor) VALUES (13, 'Poção de Força', 'Aumenta a força por um tempo.', 'Mágica', 'Incomum', 100);

INSERT INTO Pocao (id\_item, tipo, quantidade) VALUES (13, 'Força', 5);

INSERT INTO Livro (id\_item, titulo, conhecimento\_contido) VALUES (8, 'Contos de Bravura', 'Histórias sobre o herói lendário, Marcus a Lenda.');

#### 3.15 Subclasses de Local

INSERT INTO Floresta (id\_local, periodos, densidade) VALUES (1, 'Dia/Noite', 'Densa');

INSERT INTO Floresta (id\_local, periodos, densidade) VALUES (9, 'Crepúsculo Eterno', 'Aberta com árvores antigas');

INSERT INTO Caverna (id\_local, escuridao, perigos\_ocultos) VALUES (2, 'S', 'Poços, desmoronamentos');

INSERT INTO Caverna (id\_local, escuridao, perigos\_ocultos) VALUES (8, 'S', 'Rios subterrâneos, fungos venenosos');

INSERT INTO Templo (id\_local, energia\_mistica, santuario) VALUES (5, 'Calma e Curativa', 'Santuário da Deusa da Lua');

INSERT INTO Comunidade (id\_local, tamanho, cultura, conflitos, misterios) VALUES (4, 'Pequena Vila', 'Cultura agrária e pacífica', 'Disputas de terra com o barão local', 'O poço da vila nunca seca');

INSERT INTO Comunidade (id\_local, tamanho, cultura, conflitos, misterios) VALUES (10, 'Cidade Murada', 'Comércio forte, guildas poderosas', 'Guerra de gangues nas sombras', 'Quem é o líder da Guilda dos Ladrões?');

INSERT INTO Torre (id\_local, numero\_andares, possui\_armadilhas) VALUES (6, 10, 'S');

INSERT INTO Castelo (id\_local, estrutura, seguranca, comodos) VALUES (7, 'Fortaleza de Pedra', 'Muralhas altas, patrulhas constantes', 100);