

## **Maizena com JavaScript – DB Elden Ring**

A ideia do projeto é criar um banco de dados referente ao jogo *Elden Ring*. Nesse banco, buscamos englobar todos os itens relacionados ao jogo, desde equipamentos até classes.

Para este projeto, utilizamos algumas ferramentas, como o *Miro* para fazer o diagrama MER (Modelo Entidade-Relacionamento), que é uma representação gráfica dos dados e suas relações em um banco de dados, mostrando entidades, atributos e como essas entidades se conectam entre si, e o DER (Diagrama Entidade-Relacionamento). O diagrama DER representa graficamente entidades, chaves e relacionamentos, mostrando como os dados se conectam e são armazenados no banco de dados. Para o banco de dados, usamos o próprio *MySQL* junto ao *VSCode* para a escrita e teste do código.

Cada tabela do banco representa um tipo diferente de item/status que o personagem possui dentro do jogo. Pensando nisso, todas as tabelas possuem relacionamento com o personagem do jogo.

### **Tabela PERSONAGEM**

Descrição: Essa tabela define os principais atributos de um personagem no jogo. Ela armazena informações essenciais, como o nome do personagem, sua classe, gênero, vida, mana e nível. Esses atributos formam a base para as características do personagem no decorrer do jogo.

Relacionamento: Possui uma chave estrangeira para a tabela CLASSES, indicando a classe do personagem.

### **Tabela CLASSES**

Descrição: Armazena os dados específicos das classes disponíveis no jogo, como nome, vitalidade, mente, tenacidade, força, destreza etc..., Esses atributos determinam as capacidades básicas de cada classe, influenciando as habilidades e o estilo de combate do personagem.

Relacionamento: A tabela PERSONAGEM faz referência a CLASSES para definir a classe de cada personagem.

### **Tabela ARMADURAS e EQUIPAMENTOS**

#### **Tabela ARMADURAS:**

Descrição: Armazena todas as armaduras do jogo, incluindo armaduras de boss e armaduras comuns para jogadores. Cada armadura possui um nome, peso e um tipo específico.

Relacionamento: Relaciona-se com a tabela TIPOS\_ARMADURA para definir o tipo de cada armadura.

### **Tabela EQUIPAMENTOS:**

Descrição: Esta tabela age como um inventário de equipamentos do jogador, associando armaduras, armas e consumíveis ao personagem. Ela organiza os itens usados em cada parte do corpo e em slots de armas e consumíveis.

Relacionamento: Possui chaves estrangeiras para as tabelas ARMADURAS, ARMAS e CONSUMIVEIS, formando uma tabela auxiliar para gerenciar os itens equipados pelo jogador.

### **Tabelas ARMAS e Derivadas**

#### **Tabela ARMAS:**

Descrição: É a tabela principal de armas do jogo, armazenando informações básicas como nome e dano. Cada entrada representa uma arma que o jogador ou inimigos podem usar.

Relacionamento: Relaciona-se com a tabela EFEITOS para adicionar efeitos especiais às armas e com CLASSES

#### **Tabela EFEITOS:**

Descrição: Define os efeitos que uma arma pode causar, incluindo o nome do efeito, tipo de ataque, dano extra e duração. Os efeitos variam desde sangramento, veneno até paralisia.

Relacionamento: Referenciada por ARMAS para adicionar efeitos específicos a uma arma.

#### **Tabela ARMAS\_ORIGEM:**

Descrição: Essa tabela auxilia no armazenamento da origem de cada arma, indicando onde ela foi obtida ou dropada no jogo.

Relacionamento: Possui chaves estrangeiras para ARMAS e ORIGEM.