**Modelo Lógico**

O objetivo neste capítulo é definir as carcterísticas das colunas existentes nas tabelas do database, bem como, suas restrições.

**Tabelas**

heroes:

- id (int) – Chave Primária – Valor Único – Não Nulo;

- name (varchar) – Valor Único;

region:

- id (int) – Chave Primária - Valor Único – Não Nulo;

- name (varchar) – Valor Único – Não Nulo;

game\_mode:

- id (int) – Chave Primária – Valor Único – Não Nulo;

- name (varchar) – Valor Único – Não Nulo;

- balanced (boolean);

teams:

- id (int) – Chave Primária – Valor Único – Não Nulo;

- name (varchar) – Valor Único – Não nulo;

- win (int);

- losses (int).

team\_players

- account\_id (int) – Chave Primária – Valor Único – Não Nulo;

- teams\_id (int) – Chave Estrangeira;

- player\_name (varchar) – Valor Único;

**-** games\_played (int);

- wins (int);

- current\_team\_member (Boolean).

players:

- account\_id (int) – Chave Estrangeira – Valor único;

- solo\_competitive\_rank (int);

- competitive\_rank (int);

- location\_country\_code (int) – Chave Estrangeira;

- rank\_tier (int);

- mmr\_estimate (int).

matches

- id (int) – Chave Primária – Not Null;

- game\_id (int) – Chave Estrangeira;

- barracks\_status\_dire (int);

- barracs\_status\_radiant (int);

- dire\_score (int);

- radiant\_score (int);

- radiant\_gold\_adv (int);

- tower\_status\_dire (int);

- tower\_status\_radiant (int);

matches\_players:

- match\_id (int) – Chave Estrangeira – Não Nulo;

- account\_id (int) – Chave Estrangeira - Não Nulo;

- hero\_id (int) – Chave Estrangeira – Não Nulo;

- game\_id (int) – Chave Estrangeira;

- player\_slot (int);

- radiant\_win (bool);

- duration (int);

- kills (int);

- deaths (int);

- assists (int);

- average\_rank (decimal).