

AV2 - Hogwarts

Nos últimos tempos Hogwarts tem enfrentado sérios problemas para organizar os dados da escola e dos alunos. Por isso foi pedido que você monte um sistema de Banco de Dados para facilitar esse processo.

Sobre a escola deve-se guardar um identificador, nome da escola, localização e o ano da fundação. Lembre-se que a escola tem 4 casas e todas pertencem a uma única escola. Para cada casa guarde um código de identificação, nome da casa, nome do fundador da casa e nome do fantasma que a assombra.

Em cada casa residem diversos alunos e professores, todos bruxos, porém nenhum bruxo pertence a mais de uma casa. Para cada bruxo guarde um identificador, nome, sobrenome, profissão (aluno, professor, médico etc...), idade e uma habilidade especial (falar com as cobras, ser meio gigante etc...). Como alunos e professores são todos bruxos, um bruxo pode dar aula para vários outros, e cada um desses pode assistir aula de vários bruxos.

Além disso, cada bruxo possui uma varinha, que é exclusiva dele, não pertencendo a nenhum outro bruxo. Cada varinha deve ter um identificador, tipo da madeira, tipo do núcleo e um tamanho que pode incluir valores decimais.

Além da varinha um bruxo pode ter um único animal de estimação, que também não pertence a nenhum outro bruxo. Para cada animal guarde um identificador, nome e espécie apenas.

Por fim, além das casas, uma escola tem diversos times de quadribol, que são apenas dessa escola. Para cada time armazene um identificador, o nome do apanhador, nome do goleiro, nome do treinador e o número de vassouras disponíveis para uso.

OBS: Enviar apenas o arquivo do diagrama feito (.mwb). Nomear o arquivo no formato nome_matricula.