



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE INFORMÁTICA

---

## GERENCIAMENTO DE DADOS E INFORMAÇÃO

Modelo Conceitual EER

---

ALICE OLIVEIRA QUEIROZ DE BRITO - AOQB  
ALLAN SOARES VASCONCELOS - ASV  
ANA LETÍCIA ALBUQUERQUE SANTOS - ALAS3  
DAYANE LIRA DA SILVA - DLS6  
MATHEUS RODRIGUES BUENO GODINHO - MRBG  
VICTÓRIA LUISI SOUZA CARNEIRO - VLSC

RECIFE, 17 DE FEVEREIRO DE 2021  
**Professor:** Robson Fidalgo

## 1 Minimundo

Um **treinador** (CPF, nome, idade) precisar treinar pelo menos um **pokewinx**. Cada **pokewinx** é identificado por um ID específico e além disso, ele tem características (personalidade, altura e peso) e pode ser de vários tipos. Um **pokewinx** pode ter várias evoluções ou não.

Um **treinador** também pode possuir uma ou mais insígnias e batalhar com um ou mais **líderes de ginásio** para obter novas. Se vencer a batalha ele ganha uma nova **insígnia**, caso contrário, não ganha nada.

A **insígnia** possui uma cor e um código associado a ela, esse código é a forma de identificação de cada **insígnia** baseada no **ginásio de origem**.

O **líder do ginásio** é um **treinador** especial, que precisa obrigatoriamente liderar um **ginásio**.

Cada **ginásio** tem um nome e pertence a uma cidade específica.

## 2 Modelo Conceitual

