



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, 19 DE FEVEREIRO DE 2021
Professor: Robson Fidalgo

1 Minimundo

Um **treinador** (CPF, nome, idade) precisar treinar pelo menos um **pokewinx**. Cada **pokewinx** só pode ser treinado por um único **treinador** e é identificado por um ID específico. 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**. Ela só pertence à um único **treinador**.

O **líder do ginásio** é um **treinador** especial, que precisa obrigatoriamente liderar um **ginásio**, que por sua vez, só pode ser liderado por apenas 1 **líder**. O **líder** também pode batalhar com um ou mais **treinadores** enquanto ele liderar o **ginásio**.

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

2 Modelo Conceitual

