**Entidades**

assHeroi (codAH, nome)

cidade (codC, nome)

monstro (codM, nomeM)

bonus (codB, valor)

**Entidade Fraca**

heroi (codAH, nomeH, rank)

codAH → assHeroi(codAH)

**Herança**

pessoa (cpf, nome, end\_cep, end\_descricao)

pessoaFone (cpf, fone)

cpf → pessoa(cpf)

civil (cpf)

cpf → pessoa(cpf)

executivo (cpf, cargo)

cpf → pessoa(cpf)

**Entidade Associativa**

pagaSalarioBonus (codAH, cpf, [codB])

codAH → assHeroi(codAH)

cpf → executivo(cpf)

codB → bonus(codB)

**Relação 1 : N**

executivo (cpf, cargo, codAH!, codSup)

cpf → pessoa(cpf)

codAH → assHeroi(codAH)

codSup → executivo(cpf)

**Relação N : N**

batalha (codM, codAH, nomeH,dataBatalha, codC!).

codM → monstro(codM)

codAH, nomeH → heroi(codAH,nomeH)

codC → cidade(codC)