

EER Monstros SA

Sala (Número, Localização_Bloco, Localização_Andar);

Equipamento (Numero_Armário, Nome)

ExtratorDeGritos (Numero_Serie, Capacidade, Volume_Preenchido)

Criança (CPF, Nome!, Data_nascimento);

Medos (CPF_Criança, Medo)

CPF_Criança -> Criança (CPF)

Porta (Código, Material, Cor);

Quarto (Código, Cor_parede, Metragem)

Código -> Porta (Código)

Monstro (CMF, Salário, Data_contratação, Endereço_Quarto, Endereço_Prédio)

Gratificação (CMF, Datahora, Valor)

CMF -> Monstro (CMF)

Assustador (CMF, CMF_Supervisor!, Especialidade)

CMF -> Monstro (CMF)

CMF_Supervisor -> Monstro (CMF)

Técnico (CMF, Graduação)

CMF -> Monstro (CMF)

Treinar (CMF_Treinado, CMF_Treinador)

CMF_Treinado -> Assustador (CMF)

CMF_Treinador -> Tecnico (CMF)

Praticar (CMF, Número, Numero_Armário)

CMF -> Monstro (CMF)

Número -> Sala (Número)

Numero_Armário -> Equipamento (Numero_Armario)

Assustar (CPF, CMF, Data)

CPF -> Criança (CPF)

CMF -> Assustador (CMF)

Extrair (Numero_Serie, CPF, CMF, Data, Data_Extração)

(CPF, CMF, Data) -> Assustar (CPF, CMF, Data)

Numero_Serie -> ExtratorDeGritos (Numero_Serie)

Assustador_Acessa_Porta (CMF, Código)

CMF -> Monstro (CMF)

Código -> Porta (Código)