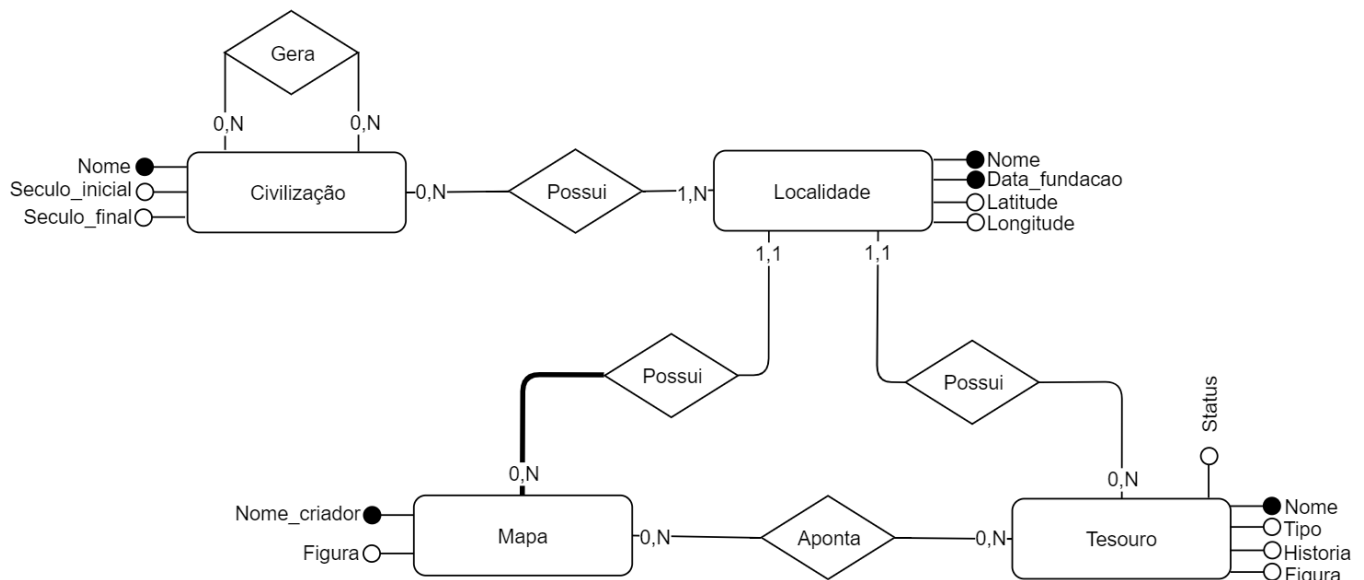


Um explorador deseja gerenciar suas caças ao tesouro. Ele precisa manter informações sobre civilizações, cidades, mapas, tesouros e assuntos relacionados. Uma civilização possui um nome, um século inicial e um século final. Não existem civilizações com mesmo nome. Uma civilização pode gerar várias outras civilizações. Uma civilização pode ser gerada pela união de várias civilizações, ou de nenhuma. É preciso armazenar essas associações entre civilizações. Civilizações possuíam localidades. Uma localidade possui um nome, uma data de fundação, uma latitude e uma longitude. Localidades diferentes podem possuir nomes iguais, mas diferentes datas de fundação. Uma localidade pode ter pertencido a diferentes civilizações. Localidades podem possuir tesouros. Um tesouro possui um nome único, um tipo, uma história, uma figura e um status (encontrado ou não). Um tesouro pertence é associado a uma única localidade. Localidades podem possuir mapas, criados por exploradores passados. Um mapa possui o nome do criador e uma figura. Um explorador pode criar vários mapas, mas somente um mapa por localidade. Um mapa sempre pertence a uma única localidade. Um mapa pode apontar a localização de vários tesouros. Um tesouro pode ser apontado em diferentes mapas, ou nenhum.



Cvl_civilizacao(**cvz_nome**, cvz_seculo_inicial, cvz_seculo_final, cvz_nome_gerado,
(FK)lcl_nome, (FK)lcl_data_fundacao)

Gra_gera(**cvz_nome**, **cvz_nome_gerado**)

Lcl_localiade(**lcl_nome**, **lcl_data_fundacao**, lcl_latitude, lgl_longitude)

Map_mapa(**map_nome_criador**, map_figura, (FK)lcl_nome, (FK)lcl_data_fundacao)

Tsr_tesouro(**tsr_nome**, tsr_status, tsr_tipo, tsr_historia, tsr_figura, (FK)lcl_nome,
(FK)lcl_data_fundacao)

Mpt_mapa_tesouro((FK)map_nome_criador, (FK)tsr_nome)