

## Lista de Exercícios de Fixação 2 - Diagrama Entidade Relacionamento

### 1. Minimundo do Clube de Futebol

#### Entidades:

- **Jogador:** Representa os jogadores de futebol.
  - Atributos: Nome, número da camisa, posição, idade, equipe.
- **Equipe:** Representa as equipes que competem entre si.
  - Atributos: Nome da equipe, ano de fundação, técnica, treinador.
- **Partida:** Representa uma competição entre duas equipes.
  - Atributos: Data da partida, local, resultado.

#### Relacionamentos:

- **Jogador - Equipe:** Cada jogador faz parte de uma equipe.
- **Equipe - Partida:** Cada equipe participa de várias partidas.
- **Jogador - Partida:** Cada jogador participa de uma ou mais partidas.

### 2. Minimundo do Sistema de Notas

#### Entidades:

- **Aluno:** Representa os estudantes da escola.
  - Atributos: Nome, ID do aluno, idade, série, email.
- **Nota:** Representa as notas que os alunos recebem nas avaliações.
  - Atributos: Valor da nota, data da avaliação, tipo de avaliação (prova, trabalho, apresentação).
- **Avaliação:** Representa as avaliações realizadas pelos alunos.
  - Atributos: Título da avaliação, data da avaliação, tipo (prova, trabalho, projeto).

#### Relacionamentos:

- **Aluno - Nota:** Cada aluno recebe uma ou mais notas.
- **Nota - Avaliação:** Cada nota está associada a uma avaliação específica.

### 3. Minimundo do Cinema

#### Entidades:

- **Filme:** Representa os filmes disponíveis no cinema.
  - Atributos: Título, gênero, duração, classificação indicativa, ano de lançamento.
- **Sessão:** Representa as sessões de cinema em horários específicos.
  - Atributos: Data e horário, sala de exibição, disponibilidade de ingressos.
- **Cliente:** Representa as pessoas que compram ingressos para assistir aos filmes.
  - Atributos: Nome, ID do cliente, e-mail, número de ingressos comprados.
- **Ingressos:** Representa os ingressos comprados pelos clientes.
  - Atributos: Número do ingresso, preço, tipo (meia-entrada, inteira), código de barras.

#### Relacionamentos:

- **Cliente - Ingressos:** Um cliente pode comprar vários ingressos.
- **Filme - Sessão:** Cada filme tem várias sessões associadas a ele.
- **Sessão - Ingressos:** Cada sessão de cinema tem um número de ingressos disponíveis e vendidos.

### 4. Minimundo de Compras em um Mercado

#### Entidades:

- **Produto:** Representa os itens disponíveis para compra no mercado.
  - Atributos: Nome do produto, código do produto, preço, categoria (frutas, bebidas, limpeza, etc.).
- **Cliente:** Representa as pessoas que fazem compras no mercado.
  - Atributos: Nome, CPF, endereço, número de compras realizadas.
- **Pedido:** Representa uma transação realizada no mercado.
  - Atributos: Data da compra, valor total, forma de pagamento (dinheiro, cartão de crédito, etc.).
- **Funcionário:** Representa os funcionários do mercado que atendem aos clientes.
  - Atributos: Nome, cargo, horário de trabalho.

#### Relacionamentos:

- **Cliente - Pedido:** Cada cliente pode fazer várias compras.
- **Pedido - Produto:** Cada compra pode envolver múltiplos produtos.
- **Funcionário - Pedido:** Cada funcionário pode estar associado ao atendimento de diversas compras.