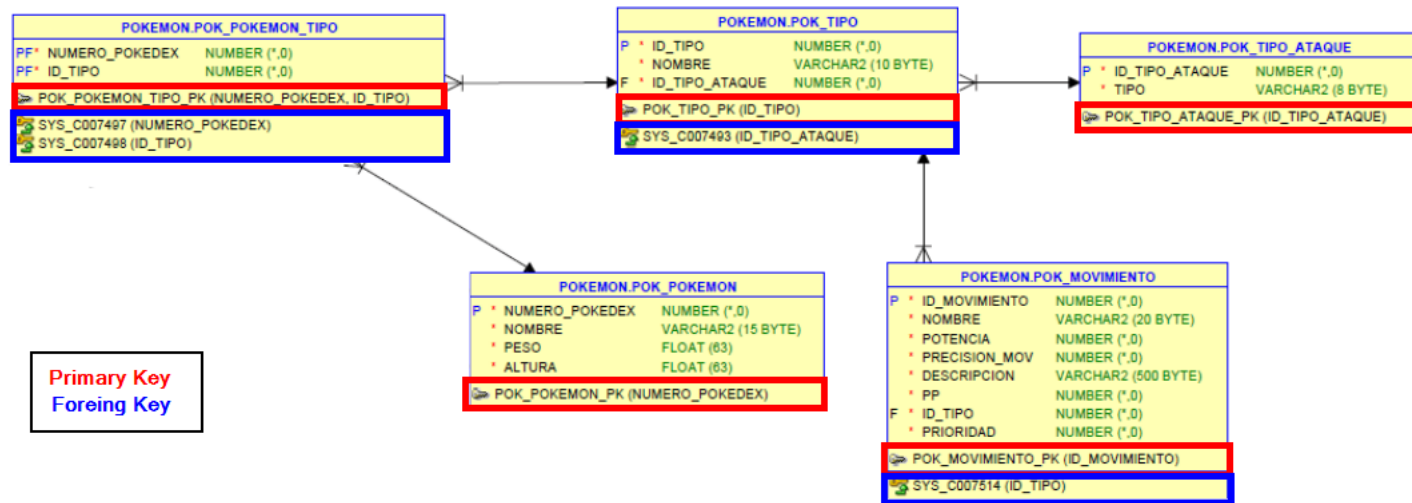


Nombre base de datos: **pokemondb**

Dado el siguiente E/R crea las tablas en MYSQL.



Querys:

1. Mostrar el nombre de todos los pokemon. 151 Registros

	numero_pol	nombre	peso	altura
►	1	Bulbasaur	6.9	0.7
	2	Ivysaur	13	1
	3	Venasaur	100	2
	4	Charmander	8.5	0.6
	5	Charmeleon	19	1.1
	6	Charizard	90.5	1.7
	7	Squirtle	9	0.5
	8	Wartortle	22.5	1
	9	Blastoise	85.5	1.6
	10	Caperpie	2.9	0.3
	11	Metapod	9.9	0.7
	12	Butterfree	32	1.1
	13	Weedle	3.2	0.3
	14	Kakuna	10	0.6
	15	Beedrill	29.5	1
	16	Pidgey	1.8	0.3

2. Mostrar los pokemon que pesen menos de 10kg.

	numero_pol	nombre	peso	altura
►	1	Bulbasaur	6.9	0.7
	4	Charmander	8.5	0.6
	7	Squirtle	9	0.5
	10	Caperpie	2.9	0.3
	11	Metapod	9.9	0.7
	13	Weedle	3.2	0.3
	14	Kakuna	10	0.6
	16	Pidgey	1.8	0.3
	19	Rattata	3.5	0.3
	21	Spearow	2	0.3
	23	Ekans	6.9	2
	25	Pikachu	6	0.4
	29	Nidoran O	7	0.4

3. Contar todos los pokemons que miden mayor o igual a 0.5

countAltura
131

4. Muestra el nombre de los movimientos cuya precision es mayor que 75 y menor o igual que 100 ordenalo por precisi3n de mayor a menor.

	id_movimiento	nombre	potencia	precision_mov	descripcion	pp	id_tipo	prioridad
	87	Hipercolmillo	80	90	Causa da1o y tiene un una probabilidad del 10...	15	9	0
	88	Hiperrayo	150	90	Causa da1o. No podra moverse en el segundo t...	5	9	0
	112	Superdiente	0	90	Quita al objetivo la mitad de sus PS actuales.	10	9	0
	122	Drenadoras	0	90	Planta tres semillas en el oponente, las cuales le...	10	10	0
	145	Avalancha	75	90	Causa da1o.	10	12	0
	150	Huesomerang	50	90	Causa da1o, golpeando al objetivo en un mismo...	10	13	0
	160	Ataque a1reo	140	90	Se prepara durante el primer turno. En el segun...	5	15	0
	6	Martillazo	90	85	Causa da1o con probabilidad de dar golpe critic...	10	1	0
	15	Pin misil	14	85	Causa da1o al objetivo de 2 a 5 veces	20	2	0
	29	Lamarada	120	85	Causa da1o y tiene una probabilidad del 30% d...	5	6	0
	41	Patada giro	60	85	Causa da1o y tiene del 30% de retroceder al o...	15	8	0
	52	Ataque furia	15	85	Causa da1o de 2 a 5 turnos.	20	9	0
	60	Chirrido	0	85	Baja en dos niveles la defensa del objetivo.	40	9	0
	66	Derribo	90	85	Causa da1o. Causa da1o de retroceso al usuari...	20	9	0
	74	Doblebofet3n	15	85	Causa da1o de 2 a 5 turnos.	10	9	0
	92	MegaPu1o	80	85	Causa da1o.	20	9	0
	102	Pu1o cometa	18	85	Causa da1o de 2 a 5 turnos.	15	9	0
	105	Basculine	0	85	Abrumata a los pokemons aduicio	20	0	0

5. Mostrar el Pokemon m1s pesado:

nombre	peso
Snorlax	460

6. Mostrar todos los pokemon del tipo fuego

	numero_pokedex	nombre	peso	altura	tipo
	4	Charmander	8.5	0.6	Fuego
	5	Charmeleon	19	1.1	Fuego
	6	Charizard	90.5	1.7	Fuego
	37	Vulpix	9.9	0.6	Fuego
	38	Ninetales	19.9	1.1	Fuego
	58	Growlithe	19	0.7	Fuego
	59	Arcanine	155	1.9	Fuego
	77	Ponyta	30	1	Fuego
	78	Rapidash	95	1.7	Fuego
	126	Magmar	44.5	1.3	Fuego
	136	Flareon	25	0.9	Fuego
▶	146	Moltres	60	2	Fuego

7. Cuenta los dragones cuyo tipo es 'Dragón'

Result Grid				
		numeroDragones		
▶		3		

8. Muestra todos los movimientos donde la descripción comienza con Causa

Result Grid								
Filter Rows:								
Edit: Export/Import: Wrap Cell Content:								
	id_movimiento	nombre	potencia	precision_mov	descripcion	pp	id_tipo	prioridad
▶	1	Placaje	40	100	Causa daño	35	9	0
	3	Burbuja	20	100	Causa daño y tiene una probabilidad del 10% d...	30	1	0
	4	Cascada	80	100	Causa daño	15	1	0
	5	Hidrobomba	120	80	Causa daño	5	1	0
	6	Martillazo	90	85	Causa daño con probabilidad de dar golpe critic...	10	1	0
	7	Pistola de agua	40	100	Causa daño	25	1	0
	8	Rayo burbuja	65	100	Causa daño y tiene una probabilidad del 10% d...	20	1	0
	10	Surf	95	100	Causa daño	15	1	0
	11	Tenaza	35	75	Causa daño durante 2-5 turnos. Imposibilidad d...	15	1	0
	12	Chupa vidas	20	100	Causa daño y recupera el 50% PS quitados	15	2	0
	14	Doble ataque	25	100	Causa daño golpeando dos veces. Cada golpe t...	20	2	0
	15	Pin misil	14	85	Causa daño al objetivo de 2 a 5 veces	20	2	0
	17	Impactrueno	40	100	Causa daño y tiene una probabilidad del 10% d...	30	4	0
	19	Puño trueno	75	100	Causa daño y tiene un 10% de paralizar el obje...	35	4	0
	20	Rayo	95	100	Causa daño y tiene un 10% de paralizar el obje...	15	4	0
	21	Trueno	120	70	Causa daño y tiene un 10% de paralizar el obje...	10	4	0
	23	Lenguetazo	20	100	Causa daño y tiene un 30% de paralizar el obje...	30	5	0
	26	Ascuas	40	100	Causa daño y tiene una probabilidad del 10% d...	25	6	0
	27	Giro fuego	15	100	Causa daño de 2 a 5 turnos. Imposibilidad de at...	15	6	0

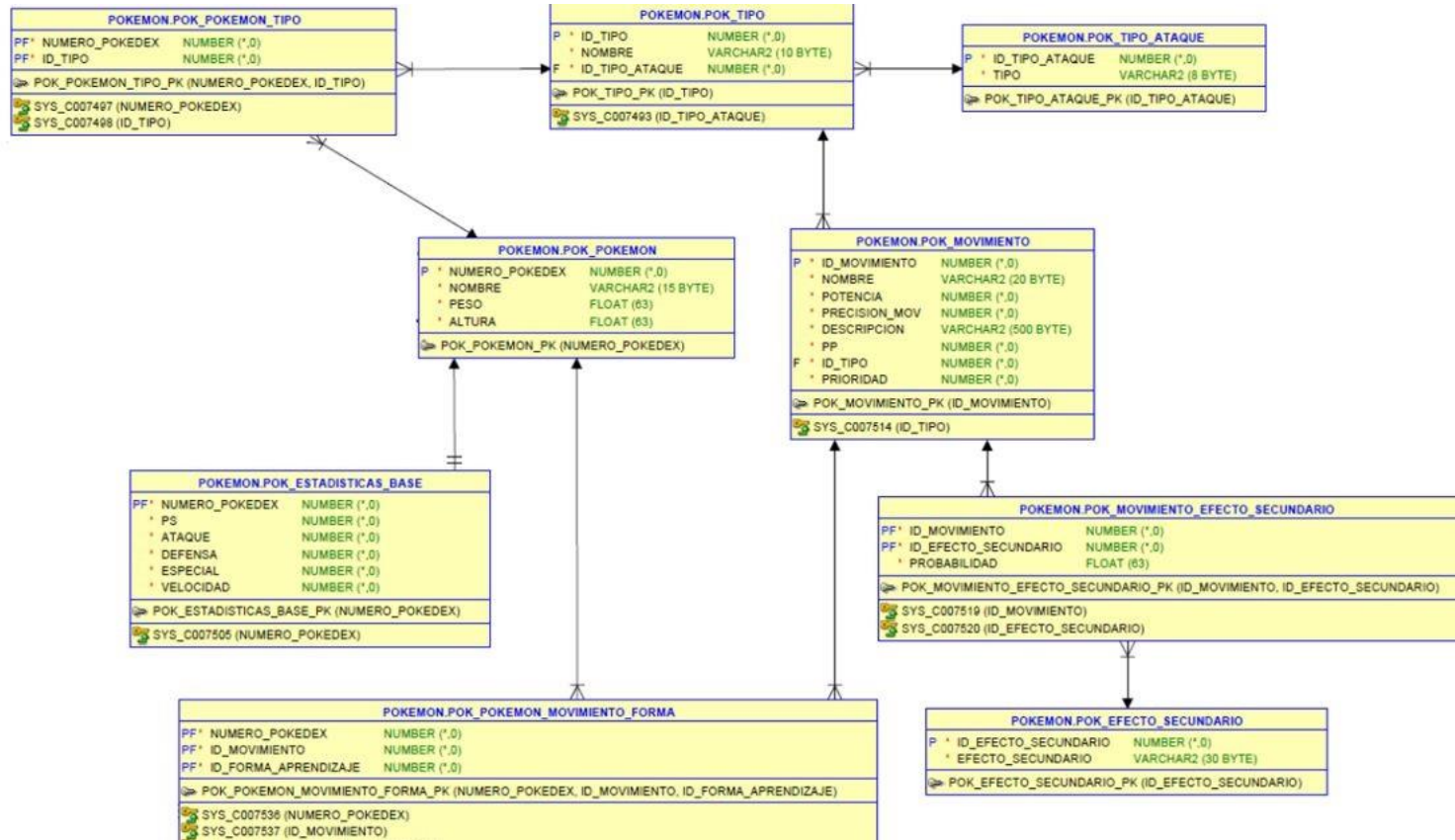
9. Muestra los pokemons cuyo tipo de ataque es 'Especial

	numero_pokedex	nombre	peso	altura	numero_pokedex	id_tipo	id_tipo	nombre	id_tipo_ataque
▶	7	Squirtle	9	0.5	7	1	1	Agua	2
	8	Wartortle	22.5	1	8	1	1	Agua	2
	9	Blastoise	85.5	1.6	9	1	1	Agua	2
	54	Psyduck	19.6	0.8	54	1	1	Agua	2
	55	Golduck	76.6	1.7	55	1	1	Agua	2
	60	Poliwag	12.4	0.6	60	1	1	Agua	2
	61	Polivhirl	20	1	61	1	1	Agua	2
	62	Polivra	54	1.3	62	1	1	Agua	2
	72	Tentacool	45.5	0.9	72	1	1	Agua	2
	73	Tentacruel	55	1.6	73	1	1	Agua	2
	79	Slowpoke	36	1.2	79	1	1	Agua	2
	80	Slowbro	78.5	1.6	80	1	1	Agua	2
	86	Seel	90	1.1	86	1	1	Agua	2
	87	Dewgong	120	1.7	87	1	1	Agua	2
	90	Shellder	4	0.3	90	1	1	Agua	2
	91	Cloyster	132.5	1.5	91	1	1	Agua	2
	98	Krabbby	6.5	0.4	98	1	1	Agua	2
	99	Kingler	60	1.3	99	1	1	Agua	2
	116	Horsea	8	0.4	116	1	1	Agua	2
	117	Seadra	25	1.2	117	1	1	Agua	2
	118	Goldene	15	0.6	118	1	1	Agua	2
	119	Seaking	39	1.3	119	1	1	Agua	2

10. Mostrar los pokemon que son de tipo fuego y volador.


Result Grid	
	nombre
▶	Charizard
	Moltres


Parte 2: Añade las siguiente tablas:



1. Mostrar el nombre y tipo del ataque con más potencia:

Result Grid





Filter Rows:

	movimiento	tipo	potencia
▶	Explosión	Normal	170

2. Muestra el numero pokedex, nombre, ataque y velocidad de todos los pokemons con ataque >50 y velocidad <75 ordenados por nombre

	numero_pokedex	nombre	ataque	velocidad
▶	69	Bellsprout	75	40
	4	Charmander	52	65
	36	Clefable	70	60
	91	Cloyster	95	70
	87	Dewgong	70	70
	148	Dragonair	84	70
	147	Dratini	64	50
	133	Eevee	55	55
	23	Ekans	60	55
	103	Exeggutor	95	55
	83	Farfetch'd	65	60
	136	Flareon	130	65
	74	Geodude	80	20
	44	Gloom	65	40
	118	Goldeen	67	63
	76	Golem	110	45
	75	Graveler	95	35
	88	Grimer	80	25
	58	Growlthe	70	60
	97	Hypno	73	67
	2	Ivysaur	62	60

3. Mostrar el número de movimientos de cada tipo.

Result Grid	Filter Rows:
tipo	num_movimiento
▶ Agua	9
Bicho	4
Dragón	1
Eléctrico	6
Fantasma	3
Fuego	4
Hielo	6
Lucha	8
Normal	77
Planta	10
Psíquico	15
Roca	2
Tierra	5

4. Mostrar todos los movimientos que puedan envenenar.

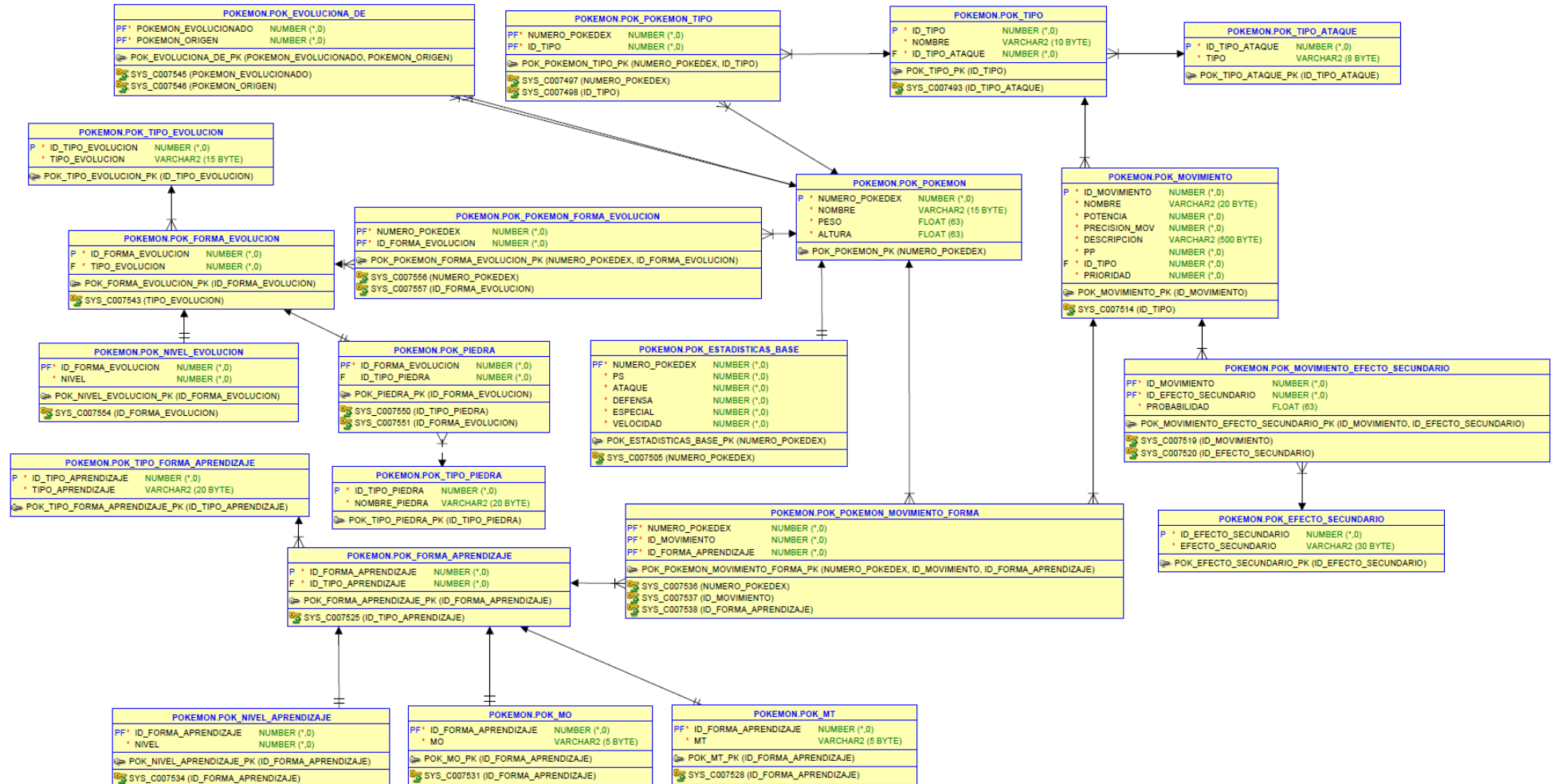
Result Grid	Filter Rows:
nombre	probabilidad
▶ Doble ataque	20
Picotazo venenoso	30
Polución	40
Residuos	30



5.   Mostrar todos los movimientos que aprende pikachu.

	nombreMovimiento
►	Impactrueno
	Onda trueno
	Rayo
	Trueno
	Movimiento sísmico
	Sumisión
	Ataque rápido
	Cabezazo
	Derribo
	Destello
	Día de pago
	Doble equipo
	Doble filo
	Furia
	Golpe cuerpo

### Parte 3: Crea las tablas faltantes.



Querys:

1. Mostrar todos los pokemon que evolucionan por piedra.

Result Grid			Filter Rows:
	numero_pokedex	nombre	
▶	25	Pikachu	
	133	Eevee	
	37	Vulpix	
	58	Growlthe	
	61	Poliwhirl	
	90	Shellder	
	120	Staryu	
	30	Nidorina	
	33	Nidorino	
	35	Clefairy	
	39	Jigglypuff	
	44	Gloom	
	70	Weepinbell	
	102	Exeggcute	

2. Mostrar todos los pokemons que no evolucionan (80 Registros)

Result Grid			Filter Rows:
	numero_pokedex	nombre	
▶	3	Venasaur	
	9	Blastoise	
	12	Butterfree	
	15	Beedrill	
	18	Pidgeot	
	20	Raticate	
	22	Fearow	
	24	Arbok	
	26	Raichu	
	28	Sandslash	
	31	Nidoqueen	
	34	Nidoking	
	36	Clefable	
	38	Ninetales	
	40	Wigglytuff	
	42	Golbat	
	45	Vileplume	
	47	Parasect	
	49	Venomoth	

3. Mostrar la cantidad de los pokemon de cada tipo. Hacer una vista de ello.

Result Grid			 Filter Rows:
	tipo	cantidad	
▶	Agua	32	
	Bicho	12	
	Dragón	3	
	Eléctrico	9	
	Fantasma	3	
	Fuego	12	
	Hielo	6	
	Lucha	8	
	Normal	24	
	Planta	14	
	Psíquico	12	
	Roca	12	
	Tierra	15	
	Veneno	33	
	Volador	19	

4. Mostrar todos los nombres que aprende Charmander por MO

Result Grid	
	nombre
▶	Corte
	Fuerza

## TRIGGERS.

Un disparador es un elemento de una base de datos que está vinculado a una tabla y que se activará cuando ocurra la acción asociada. El disparador puede ser activado cuando se realiza una acción de INSERCIÓN, ACTUALIZACIÓN o ELIMINACIÓN, y es posible su activación antes o después del evento.

<https://www.neoguias.com/como-crear-y-utilizar-triggers-en-mysql/>

Ejemplo:

```
DELIMITER $$
CREATE TRIGGER nombre BEFORE/AFTER UPDATE/INSERT ON tabla1
FOR EACH ROW
BEGIN
  Acciones ej:
  INSERT INTO tabla2 (column1, column2) VALUES (NEW. column1, NEW. column2);
END$$
DELIMITER;
```

Crear un **trigger** que copie automáticamente los **pokemons** insertados a una tabla **pokemon\_historico** a modo de backup.

La tabla **pokemon\_historico** tendrá los mismos datos que **pokemon** y un campo default **fecha\_registro** cuya hora será la del momento del insert en la tabla **pokemon** para saber la hora del backup.

	numero_pokedex	nombre	peso	altura	fecha_registro
▶	153	prueba2	7	1	2023-04-19 13:31:32
*	NULL	NULL	NULL	NULL	NULL