

DICIONÁRIO DE DADOS

Entidade: Pokémon				
Descrição: Define os dados das características ou algo relacionado ao Pokémon.				
Atributo	Propriedades do atributo	Tipo de dado	Tamanho	Descrição
pokedex_number	obrigatório	int	4	número associado ao Pokémon no National Pokedex
pokemon_name	obrigatório	varchar	50	nome do Pokémon
type_1	optativo	varchar	50	tipo primário (é o primeiro de dois tipos que um Pokémon de tipo duplo possui)
type_2	obrigatório	varchar	50	tipo secundário de Pokémon (se aplicável)
ability_1	obrigatório	varchar	50	habilidade do Pokémon
ability_2	optativo	varchar	50	segunda habilidade do Pokémon (se aplicável)
ability_3	optativo	varchar	50	terceira habilidade do Pokémon (se aplicável)
number_pokemon_with_typing	obrigatório	int	3	Quantidade de Pokémon com a mesma tipagem (tipo 1 e tipo 2)
primary_color	obrigatório	varchar	50	cor mais notável do Pokémon
shape	obrigatório	varchar	50	Formato do corpo do Pokémon
height	obrigatório	int	4	Altura do Pokémon
weight	obrigatório	int	6	Peso do Pokémon
bmi	obrigatório	int	7	Índice de massa corporal do Pokémon
hit_points	obrigatório	int	4	Pontos de vida base ou pontos

				de saúde do Pokémon
attack	obrigatório	int	4	Ataque base do Pokémon
defense	obrigatório	int	4	Defesa básica do Pokémon
special_attack	opcional	int	4	Ataque especial base do Pokémon
special_defense	opcional	int	4	Defesa especial básica do Pokémon
speed	opcional	int	4	Velocidade base do Pokémon
total_stats	obrigatório	int	4	Total de pontos de estatísticas do Pokémon é a soma de todas as seis estatísticas básicas de uma espécie de Pokémon, indicando o seu potencial de força geral. Quanto maior esse valor, mais forte será o Pokémon)
mean	opcional	double	6	A média geral dos Pokémon em seus atributos (do HP até a Velocidade).
standard_deviation	opcional	double	5	desvio padrão
capture_rate	obrigatório	int	4	porcentagem de captura do pokemon (serve pra ter uma noção de qual pokebola usar).
generation	obrigatório	int	1	geração a qual o pokémon foi introduzido ou modificado
base_happiness	obrigatório	int	5	felicidade base do pokémon (importante para evoluir)

base_experience	obrigatório	int	5	experiência base do pokémon (importante para evoluir)
exp_type	opcional	varchar	15	serve para indicar o quão rápido o pokémon ganha experiência em batalhas
exp_to_level_100	obrigatório	int	10	total de experiência necessária para alcançar o nível 100
can_evolve	obrigatório	bool	1	variável que indica se existe uma evolução
evolves_from	opcional	varchar	15	o nome do qual esse pokémon veio (de quem evoluiu)
final_evolution	opcional	bool	1	indica se esse pokémon tem uma última evolução ou se ele só tem algumas formas específicas
mega_evolution	opcional	bool	1	se o pokémon tem uma forma mais forte conhecida como mega evolução.
is_default	optativo	bool	1	verifica se ele tem uma forma alterada melhorada por exemplo mega evolução ou gigantamax.
baby_pokemon	obrigatorio	bool	1	identifica o pokemon como bebe ou como adulto
alolan_form	optativo	bool	1	verifica se o pokémon tem uma forma de alola como uma coloração diferente ou

				mesmo um tipo diferente
galarian_form	optativo	bool	1	verifica se o pokémon tem uma forma de galarian como uma coloração diferente ou mesmo um tipo diferente
forms_switchable	optativo	bool	1	indica se o mesmo pokémon tem uma forma diferente baseado em uma característica por exemplo se o pokémon tem formas diferentes de acordo com região ou se na mesma espécie tem forma diferente
legendary	obrigatório	bool	1	indica se o pokémon é único como lendário ou seja não acha outro no aberto só pode ser capturado por evento
mythical	obrigatório	bool	1	são pokémons que são difíceis de obter e geralmente só é possível através de eventos específicos como datas comemorativas ou eventos in game
genderless	obrigatório	bool	1	indica se o pokémon tem gênero ou não.
female_rate	obrigatório	int	8	porcentagem de fêmeas entre as espécies

genus	opcional	varchar	15	a qual espécie esse pokémon pertence (um análogo à espécies reais exemplo: pikachu - esquilo)
egg_group_1	opcional	varchar	15	grupo de pokémons de um tipo exemplo: monstros, humanóides etc
egg_group_2	opcional	varchar	15	grupo de pokémons de um tipo exemplo: grama, dragão etc
egg_cycles	opcional	int	5	Um ovo de Pokémon precisa de um certo número de ciclos para chocar: cada ciclo equivale a 5.257 passos da Geração 5 em diante, 255 passos na Geração 4 e 256 passos nas Gerações 2 e 3.
against_normal	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo normal
against_fire	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo fogo
against_water	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo água
against_electric	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon

				é efetivo contra o tipo eletrico
against_grass	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo grama
against_ice	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo gelo
against_fighting	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo lutador
against_poison	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo veneno
against_ground	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo solo
against_flying	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo voador
against_psychic	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo psíquico
against_bug	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo inseto
against_rock	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo pedra
against_ghost	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon

				é efetivo contra o tipo fantasma
against_dragon	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo dragão
against_dark	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo sombrio
against_steel	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo aço
against_fairy	obrigatório	double	6	especifica a taxa de porcentagem que o pokémon é efetivo contra o tipo fada