

Examen Final - Bases de datos

Consultas a la Base de datos Pokemon

Introducción

¡Bienvenido al examen final del curso de Bases de Datos!

En esta ocasión, pondrás a prueba tus habilidades en el uso de MySQL Workbench y tu capacidad para realizar consultas a una base de datos en equipo. Estamos emocionados de que hayas llegado hasta aquí y estés listo para enfrentar este desafío.

En esta ocasión, nos sumergimos en el emocionante mundo de **Pokémon** a través de una base de datos que contiene información relevante sobre estas criaturas. Utilizaremos MySQL Workbench, una herramienta poderosa que te permitirá gestionar y consultar la base de datos de manera eficiente.

¿Empezamos?

Para iniciar, necesitamos que descargues la base de datos **Pokémon** [click aquí](#). Esta base se encuentra en un archivo .sql que se debe importar desde MySQL Workbench. Luego, desde la pestaña **"File -> Open SQL Script"**, buscá y abrí el pokemon.sql que descargaste. Por último, ejecuta el script desde el ícono del rayo.

Cumplidos todos estos pasos, vamos a ver qué reportes nos solicitan.

¡Buena suerte! 🤩🌟🌟🌟

Consignas

A continuación encontrarás una serie de ejercicios a resolver:

Where

1. Mostrar el nombre, altura y peso de los Pokémon cuya altura sea menor a 0.5.
Tablas: pokemon
Campos: nombre, peso, altura
2. Mostrar los nombres, descripciones, potencia y precisión de los movimientos cuya potencia esté entre 70 y 100, la precisión sea mayor a 80.
Tablas: movimiento
Campos: nombre, descripcion, potencia, precision_mov

Operadores & joins

1. Mostrar los nombres y potencia de los movimientos que tienen una potencia entre 50 y 80, junto con el nombre del tipo al que pertenecen.
Tablas: movimiento, tipo
Campos: m.nombre, t.nombre, potencia



2. Mostrar los nombre, potencia y tipo de los movimientos que tienen un tipo de ataque "Físico" y una precisión mayor a 85.

Tablas: tipo, tipo_ataque, movimiento

Campos: m.nombre, m.potencia, m.precision_mov, ta.tipo

Order by

1. Mostrar los nombres y números de Pokédex de los Pokémon en orden descendente según su número de Pokédex.
Tablas: pokemon
Campos: numero_pokedex, nombre
2. Mostrar numero de pokedex, nombre y altura de los Pokémon de tipo "Roca", ordenados por altura de forma ascendente.
Tablas: pokemon, pokemon_tipo, tipo
Campos: numero_pokedex, nombre, altura

Funciones de agregación

1. ¿Cuántos Pokémon tienen una defensa superior a 100?
Tablas: estadísticas_base
Campos: defensa
2. ¿Cuál es la potencia promedio de todos los movimientos en la base de datos?
¿Cuáles son los valores máximos y mínimos de la potencia?
Tablas: movimiento
Campos: potencia

Group by

1. Muestra los nombres de los tipos de Pokémon junto con la velocidad promedio de los Pokémon de cada tipo.
Tablas: estadísticas_base, pokemon_tipo, tipo
Campos: t.nombre, eb.velocidad
2. Muestra los nombres de los tipos de Pokémon junto con la potencia máxima de movimientos de cualquier tipo que tienen una potencia superior a 80.
Tablas: movimiento, tipo
Campos: t.nombre, m.potencia

Having

1. Muestra los nombres de los tipos de Pokémon junto con la cantidad de Pokémon de cada tipo que tienen una precisión promedio mayor a 80 en sus movimientos.
Tablas: tipo, pokemon_tipo, movimiento
Campos: t.nombre, m.precision_mov
2. Muestra los nombres de los Pokémon que tienen un promedio de ataque superior a 70 y más de un tipo.
Tablas: pokemon, pokemon_tipo, estadísticas_base
Campos: p.nombre, eb.ataque, pt.id_tipo



Registros

1. Muestra el nombre de cada Pokémon junto con su tipo y velocidad base. Ordena los resultados por el nombre del Pokémon en orden descendente.
Tablas: pokemon, estadisticas_base, pokemon_tipo, tipo
Campos: p.nombre, t.nombre, eb.velocidad
2. Muestra los nombres de los tipos de Pokémon junto con la cantidad de Pokémon de cada tipo que tienen una velocidad promedio superior a 60 y una precisión promedio mayor a 85 en sus movimientos.
Tablas: movimiento, tipo_ataque, pokemon_tipo, tipo, estadisticas_base, pokemon
Campos: t.nombre
3. Muestra los nombres de los movimientos de tipo "Fuego" junto con los nombres de los Pokémon que pueden aprenderlos y el promedio de su altura. Solo incluye los movimientos con una potencia promedio mayor a 50.
Tablas: movimiento, tipo_ataque, pokemon_tipo, tipo, pokemon
Campos: m.nombre, p.nombre, p.altura

