

Utilizando la base de datos de **pokemonDB**. Crear un programa que haga las siguientes funciones mediante la consola de JAVA.

Menu Principal

```
do {
    System.out.println("-----MENU PRINCIPAL-----");
    System.out.println("1. Mostrar todos los pokemons");
    System.out.println("2. Actualizar el nombre del pokemon por su numero de Pokedex");
    System.out.println("3. Borrar pokemon");
    System.out.println("4. Insertar un nuevo pokemon");
    System.out.println("5. NUEVA FUNCIONALIDAD");
    System.out.println("6. NUEVA FUNCIONALIDAD");
    System.out.println("7. NUEVA FUNCIONALIDAD");
    System.out.println("8. SALIR");
    System.out.println("-----");
    System.out.print("Ingrese una opcion: ");

    opt = sc.nextInt();
}
```

Se saldrá al pulsar la tecla 8. Si pulsamos una tecla no válida seguirá saliendo el menú, sin finalizar el programa.

Funcionalidades:

1. Listar todos los pokemons

```
-----
Ingrese una opcion: 1
1 Bulbasaur
2 Ivysaur
3 Venasaur
4 Charmander
5 Charmeleon
6 Charizard
7 Squirtle
8 Wartortle
9 Blastoise
10 Caperpie
11 Metapod
12 Butterfree
13 Weedle
14 Kakuna
15 Beedrill
16 Pidgey
17 Pidgeotto
18 Pidgeot
```

2. Actualizar el nombre del pokemon según su numero de Pokedex

```
-----
Ingrese una opcion: 2
Inserte el número de la Pokedex
1
INTRODUZCA EL NUEVO NOMBRE DEL POKEMON :
VN
El nombre del pokemon con numero de Pokedex 1 ha sido actualizado a VN
-----MENU PRINCIPAL-----
```

3. Borrar pokemon por su numero de Pokedex

```
-----
Ingrese una opcion: 3
Inserte el número de la Pokedex
153
El pokemon con numero_pokedex 153 ha sido eliminado
-----
```

4. Insertar un nuevo Pokemon.(Solamente se le pasará el nombre, peso y altura)
Obtener automáticamente el número de pokedex.

```
-----
Ingrese una opcion: 4
INTRODUZCA EL NOMBRE DEL NUEVO POKEMON:
Prueba
INTRODUZCA EL PESO DEL NUEVO POKEMON:
11
INTRODUZCA EL ALTURA DEL NUEVO POKEMON:
180
Se ha insertado el nuevo pokemon con nombre Prueba y número de Pokedex 153
```

5.6.7 Nuevas funcionalidades (al menos 2 de ellas tiene que tener un JOIN)

Todas las funcionalidades irán en métodos privado.