

Pokemon(ID, nombre, rutaImagen, vida, defensa, ataque, velocidad);
Pokemon_PK(ID);

Equipo(pokemonID, usuarioID, movimiento1, movimiento2, movimiento3, movimiento4);
EQUIPO_FK(pokemonID, usuarioID);
EQUIPO_FK(usuarioID) REFERENCES (Usuario.ID);
EQUIPO_FK(pokemonID) REFERENCES (Pokemon.ID);
EQUIPO_FK(movimiento1) REFERENCES (Movimiento.ID);
EQUIPO_FK(movimiento2) REFERENCES (Movimiento.ID);
EQUIPO_FK(movimiento3) REFERENCES (Movimiento.ID);
EQUIPO_FK(movimiento4) REFERENCES (Movimiento.ID);

AvatarUsuario(ID, enlaceImg);
Avatar_PK(ID);

Usuario(ID, fechaCreacion, numVictorias, nombreUsuario, contraseña, avatarID, privilegioID);
Usuario_PK(ID);
Usuario_FK(avatarID) REFERENCES (Avatar.ID);
Usuario_FK(privilegioID) REFERENCES (Privilegio.ID);

Movimiento(ID, nombre, potencia, probCritico);
Movimiento_PK(ID);

Combate(ID, ganador, equipo1, equipo2);
Combate_PK(ID);
Combate_FK(ganador) REFERENCES (Usuario.ID);
Combate_FK(equipo1) REFERENCES (Equipo.ID);
Combate_FK(equipo2) REFERENCES (Equipo.ID);

Turnos(combateID, numeroTurno, idUsuario, idMovimiento, idPokemon, cambioPokemon);
Turnos_PK(combateID, idPokemon, numeroTurno)
Turnos_FK(idUsuario) REFERENCES (Usuario.ID);
Turnos_FK(idMovimiento) REFERENCES (Movimiento.ID);
Turnos_FK(idPokemon) REFERENCES (Pokemon.ID);