**DOCUMENTAÇÃO DO POKEZ**

Explicação: O Pokez foi inspirado no mod Dragon Ball Z Team Training, que é um mod do jogo de GBA Pokémon Fire Red. A ideia do projeto é criar uma pokedex que se tem nos jogos do GBA porém baseado no mundo do Dragon Ball Z Team Training.

**Querys para criação das tabelas**: Abaixo está a criação do banco e das tabelas. Cada personagem se relaciona com cada tabela visto que cada personagem tem os seus status, movimento, técnicas e transformações.

CREATE DATABASE IF NOT EXISTS pokez;

USE pokez;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS Personagem (

id INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

nome VARCHAR(50) NOT NULL,

raca VARCHAR(50),

altura double,

peso double

);

CREATE TABLE IF NOT EXISTS Status (

idstatus INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

ataque INT NOT NULL,

defesa INT NOT NULL,

hp INT NOT NULL,

velocidade INT NOT NULL,

speed\_ataque INT,

speed\_defesa INT,

idpersonagem INT,

FOREIGN KEY (idpersonagem) REFERENCES Personagem(id)

ON DELETE CASCADE

ON UPDATE CASCADE

);

CREATE TABLE IF NOT EXISTS Transformacao (

idtransformacao INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

nome VARCHAR(50) NOT NULL,

nivel INT,

idpersonagem INT,

FOREIGN KEY (idpersonagem) REFERENCES Personagem(id)

ON DELETE CASCADE

ON UPDATE CASCADE

);

CREATE TABLE IF NOT EXISTS Tecnicas (

idtecnica INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

nome VARCHAR(100) NOT NULL,

efeito TEXT,

tipo VARCHAR(30),

idpersonagem INT,

FOREIGN KEY (idpersonagem) REFERENCES Personagem(id)

ON DELETE CASCADE

ON UPDATE CASCADE

);

CREATE TABLE IF NOT EXISTS Movimento (

idmovimento INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

nome VARCHAR(100) NOT NULL,

dano INT,

pp INT,

tipo VARCHAR(30),

idpersonagem INT,

FOREIGN KEY (idpersonagem) REFERENCES Personagem(id)

ON DELETE CASCADE

ON UPDATE CASCADE

);

**Querys de povoamento das tabelas**: Segue abaixo o código do povoamento do banco:

USE pokez;

INSERT INTO Personagem (nome, raca, altura, peso) VALUES

('Goku', 'Saiyajin', 1.75, 62.0),

('Vegeta', 'Saiyajin', 1.64, 56.0),

('Gohan', 'Híbrido Saiyajin', 1.20, 25.0); -- Gohan criança (Saga Saiyajin)

INSERT INTO Status (idpersonagem, ataque, defesa, hp, velocidade, speed\_ataque, speed\_defesa) VALUES

(1, 60, 50, 55, 65, 55, 50), -- Status do Goku: Equilibrado e rápido

(2, 58, 48, 50, 62, 70, 45), -- Status do Vegeta: Especialista em Ki (speed\_ataque)

(3, 40, 45, 45, 40, 60, 55); -- Status do Gohan: Baixo, mas com grande poder oculto (speed\_ataque)

INSERT INTO Transformacao (idpersonagem, nome, nivel) VALUES

(1, 'Kaio-ken', 20), -- Goku aprende o Kaio-ken

(2, 'Oozaru', 18), -- Vegeta pode se transformar em Oozaru

(3, 'Potencial Desbloqueado', 34); -- Uma referência ao seu poder despertado em Namekusei

INSERT INTO Tecnicas (idpersonagem, nome, efeito, tipo) VALUES

(1, 'Zenkai', 'Aumenta todos os status após se recuperar de um dano quase fatal.', 'Saiyajin'),

(2, 'Orgulho Saiyajin', 'Aumenta o Ataque e o Ataque Especial se os status do oponente forem maiores.', 'Saiyajin'),

(3, 'Poder Oculto', 'Aumenta drasticamente o Ataque Especial quando o HP está baixo.', 'Híbrido');

INSERT INTO Movimento (idpersonagem, nome, dano, pp, tipo) VALUES

(1, 'Kamehameha', 90, 10, 'Ki'),

(1, 'Soco Sequencial', 50, 25, 'Lutador'),

(2, 'Galick Gun', 90, 10, 'Ki'),

(2, 'Canhão Galick', 75, 15, 'Lutador'),

(3, 'Masenko', 70, 15, 'Ki'),

(3, 'Investida Furiosa', 65, 20, 'Lutador');

**Query de criação e configuração do usuário a ser usado na conexão com a linguagem de programação**: Segue abaixo o usuário criado e suas permissões

CREATE USER treinador IDENTIFIED BY 'Pede@10571057';

GRANT SELECT, INSERT, UPDATE, DELETE ON \*.\* TO treinador;

**Trigger implementada com explicação da utilidade**: A ideia da trigger é que caso um personagem seja deletado do banco não terá a transformação dele no banco. Segue abaixo a trigger:

DELIMITER //

create trigger excluir\_transformacao

before delete on personagem

for each row

begin

delete from transformacao where idpersonagem = old.id;

end //

DELIMITER ;

**Query de criação de uma visão que use alguma junção**: A ideia é que ao ver o personagem ele também seja os status pois no jogo ao analisar as informações do personagem se vê os status. Segue abaixo a criação da view:

create view personagem\_status as select \* from status join personagem on personagem.id = status.idpersonagem;