Procedimiento 1 (Pokedex, Tipo, Estadística)

* Id pokemon
* Nombre
* Altura
* Peso
* Tipo1
* Ataque
* Defensa
* Ataque especial
* Defensa especial
* Vida
* Velocidad

Procedimiento 2 (Pokedex, Tipo, Estadística)

* Id Pokemon
* Nombre
* Altura
* Peso
* Tipo1
* Tipo2
* Ataque
* Defensa
* Ataque especial
* Defensa especial
* Vida
* Velocidad

Procedimiento 3 (Pokedex, Tipo, Estadística, Evolución)

* Id pokemon
* Nombre
* Altura
* Peso
* Tipo1
* Ataque
* Defensa
* Ataque especial
* Defensa especial
* Vida
* Velocidad
* Pokemon Anterior
* Forma de evo (Foreign)

Procedimiento 4 (Pokedex, Tipo, Estadística, Evolución)

* Id Pokemon
* Nombre
* Altura
* Peso
* Tipo1
* Tipo2
* Ataque
* Defensa
* Ataque especial
* Defensa especial
* Vida
* Velocidad
* Pokemon Anterior
* Forma de evo (Foreign) = NULL

Procedimiento 5 (Movimiento)

* Id mov (Secuencia)
* Nombre Mov
* Tipo
* Poder
* Ppt
* Precisión

Procedimiento 6 (Nuevo tipo Pokémon)

* Id
* Nombre

Procedimiento 7 (Tipo de forma de evolución)

* Id
* Descripción

Trigger 1

Al insertar un nuevo Pokémon el trigger buscara los movimientos con el mismo tipo que el del Pokémon.

Trigger 2

A insertar un nuevo movimiento con su tipo se buscará los pokémones de ese tipo y se los asignará de Poke\_mov.

Función 1

Sumatoria

Función 2

Moda