**Banco de Dados Pokémon – Por Arthur Torquato**

**Descrição do Projeto**

O projeto **Banco de Dados Pokémon** foi desenvolvido com o objetivo de organizar e relacionar informações detalhadas sobre Pokémons da primeira geração, seus treinadores e equipes. Ele se baseia em um modelo relacional, garantindo eficiência, escalabilidade e integração para futuras expansões.  
O sistema permite armazenar informações fundamentais, como os atributos de cada Pokémon, suas habilidades e como eles se agrupam em equipes lideradas por treinadores. Além disso, o banco foi idealizado para atender às necessidades de sites e aplicativos da área de jogos, oferecendo uma base sólida para jogadores e desenvolvedores.

**Ramo Atuante**

O projeto atua diretamente no setor de **jogos e entretenimento digital**, mais especificamente voltado para a franquia **Pokémon VGC (Video Game Championships)**, que é amplamente conhecida pela sua cena competitiva.  
Este banco de dados serve como uma ferramenta essencial tanto para **jogadores competitivos**, auxiliando na análise de estratégias e construção de times, quanto para **programadores**, que podem utilizá-lo como base para o desenvolvimento de aplicativos, sites e ferramentas informativas relacionadas a Pokémon.

**O Mundo dos Pokémon**

Os **Pokémon** (abreviação de "monstros de bolso") são criaturas fictícias que habitam um universo vasto e interconectado. Eles podem ser capturados, treinados e utilizados para batalhas estratégicas.  
Cada Pokémon possui características únicas que determinam sua performance em combate, divididas em **status básicos** como ataque, defesa, velocidade e outros atributos. Além disso, os Pokémon são classificados por **tipos** (por exemplo, Pikachu é do tipo Elétrico, enquanto Charizard possui dois tipos: Fogo e Voador). Esses tipos são fundamentais para determinar vantagens e fraquezas em batalhas, criando um sistema dinâmico e estratégico.

**Objetivos do Banco de Dados**

O projeto foi estruturado para organizar e facilitar o acesso aos seguintes dados principais:

1. **Pokémons:**
   * Nome e características básicas (espécie, peso, altura).
   * Tipos (1 ou 2 por Pokémon).
   * Atributos:
     + HP (vida).
     + Ataque Físico e Defesa Física.
     + Ataque Especial e Defesa Especial.
     + Velocidade.
2. **Treinadores:**
   * Nome, idade e região de origem.
   * Cada treinador pode possuir um ou mais times.
3. **Equipes (Times):**
   * Composição de 1 a 6 Pokémons.
   * Relação direta com os treinadores responsáveis por cada equipe.

**Diferenciais e Aplicações**

* **Organização Competitiva:** O banco de dados pode ser utilizado por **jogadores competitivos** para planejar estratégias, analisando dados como status e combinações de tipos de Pokémon.
* **Suporte para Desenvolvimento:** Programadores podem usar este banco como base para criar **sites informativos, aplicativos interativos ou ferramentas para eventos competitivos**.
* **Facilidade de Expansão:** A estrutura do banco permite incluir futuras gerações de Pokémon, além de novos tipos, habilidades e mecânicas que surgirem no jogo.

**Dados Complementares**

* **Eficiência Relacional:** O banco de dados relaciona todas as informações por meio de chaves primárias e estrangeiras, garantindo consistência e integridade.
* **Visualização:** Pode ser integrado com ferramentas de visualização, como dashboards interativos, para facilitar a navegação e análise de dados.
* **Escalabilidade:** Projetado para crescer conforme novas funcionalidades sejam necessárias, como a adição de habilidades, movesets ou itens dos Pokémon.

Concluindo o **Banco de Dados Pokémon** é um projeto que une organização, estratégia e tecnologia em um único sistema. Ele é uma ferramenta útil para jogadores, desenvolvedores e qualquer entusiasta da franquia Pokémon, demonstrando como conceitos de banco de dados podem ser aplicados em projetos do mundo real, de forma criativa e prática.