

## Modelo E/R CESUR

### Ejercicio 1.- Realiza el diseño entidad/relación de la base de datos de **Pokemon**.

Los desarrolladores de Pokemon quieren crear una base de datos que abarque los datos de los Pokemons y entrenadores de cada juego de la saga.

Por un lado, nos interesa guardar el nombre y año de publicación de cada juego. Cada juego contará con una serie de Pokemons. De cada Pokemon se desea guardar su nombre, identificador, peso, altura, n.º evoluciones y tipo (agua, fuego o planta). Cada Pokemon tendrá un solo entrenador (siempre y cuando el Pokemon no sea salvaje), y este podrá entrenar a varios pokemons al mismo tiempo. De cada entrenador se desea guardar su nick o nicks, DNI, edad y habilidad especial.

Un mismo Pokemon podrá aparecer en varios juegos. Hay que tener en cuenta que los Pokemons de tercera generación (por ejemplo) no aparecerán en los primeros juegos de la saga. La base de datos también incluirá juegos de construcción de mundos Pokemon, en los que no habrá necesidad de incluir Pokemon.

En el juego podrán aparecer entrenadores sin experiencia, antes de entrenar a algún pokemon deberán aprobar todos los test sobre conocimientos del medio. Todos los entrenadores que no hayan aprobado los test, dispondrán de un mentor que les ayude a aprender los conocimientos del mundo Pokemon. Este mentor será un entrenador que con al menos 5 años de experiencia y podrán ser mentores de varios entrenadores inexpertos.

*\*No des por hecho que existen juegos para todas las generaciones de Pokemons*