

Dicionário do Dataset

Campo	Descrição	Tipo
-------	-----------	------

name	Nome do Pokémon.	String
pokedex_number	É a numeração do pokémon na pokédex.	Integer
abilities	Conjuntos de habilidades do pokémon divididos por '~'.	String
typing	Os tipos do pokémon são divididos por '~' caso possua dois tipos.	String
hp	Pontos de vida base do pokémon.	Integer
attack	Pontos de ataque físico base do pokémon.	Integer
defense	Pontos de defesa física base do pokémon.	Integer
special_attack	Pontos de ataque especial base do pokémon.	Integer
special_defense	Pontos de defesa especial base.	Integer
speed	Pontos de velocidade base do pokémon	Integer
height	Altura do pokémon.	Float
weight	Peso do pokémon.	Float
genus	Classificação do pokémon.	String
gen_introduced	Geração na qual o pokémon foi criado.	Integer
female_rate	Taxa de pokémons fêmeas.	Float
genderless	Se o pokémon não apresenta distinção de sexo, True caso contrário, False.	Boolean
baby_pokemon	Se o pokémon for forma	Boolean

	bebê, True caso contrário, False.	
legendary	Se o pokémon for lendário, True caso contrário, False.	Boolean
mythical	Se o pokémon for mítico, True caso contrário, False.	Boolean
is_default	Se o pokémon for a forma padrão, True caso contrário, False.	Boolean
forms_switchable	Se o pokémon apresenta uma nova forma temporária, True caso contrário, False.	Boolean
base_experience	Experiência base dada ao jogador ao capturar o pokémon.	Integer
capture_rate	Taxa de sucesso de captura de um pokémon.	Integer
egg_groups	Classificação do ovo do pokémon.	String
egg_cycles	Quantidade de ciclos para chocar o ovo pokémon.	Integer
base_happiness	Taxa de felicidade base ao capturar o pokémon pela primeira vez.	Integer
can_evolve	Se o pokémon puder evoluir, True caso contrário, False.	Boolean
evolves_from	Pré-evolução do pokémon.	String
primary_color	Cor primária do pokémon.	String
shape	Formato físico do pokémon	String
number_pokemon_with_tying	Quantidade de pokémons com o mesmo tipo.	Integer
normal_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo normal contra o pokémon.	Float
firel_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo fogo contra o pokémon.	Float

water_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo água contra o pokémon.	Float
electric_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo elétrico contra o pokémon.	Float
grass_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo grama contra o pokémon.	Float
ice_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo gelo contra o pokémon.	Float
fighting_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo lutador contra o pokémon.	Float
poison_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo venenoso contra o pokémon.	Float
ground_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo solo contra o pokémon.	Float
fly_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo voador contra o pokémon.	Float
psychic_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo psíquico contra o pokémon.	Float
bug_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo inseto contra o pokémon.	Float
rock_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo pedra contra o pokémon.	Float

ghost_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo fantasma contra o pokémon.	Float
dragon_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo dragão contra o pokémon.	Float
dark_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo sombrio contra o pokémon.	Float
steel_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo aço contra o pokémon.	Float
fairy_attack_effectiveness	Taxa de efetividade de um ataque do tipo fada contra o pokémon.	Float

Informações :

- Pokémons bebês: quando um pokémon nasce, ele nasce como um pokémon bebê, porém há pokémons que apresentam uma forma bebê diferente da forma adulta e esses pokémons evoluem através dos pontos de felicidade;