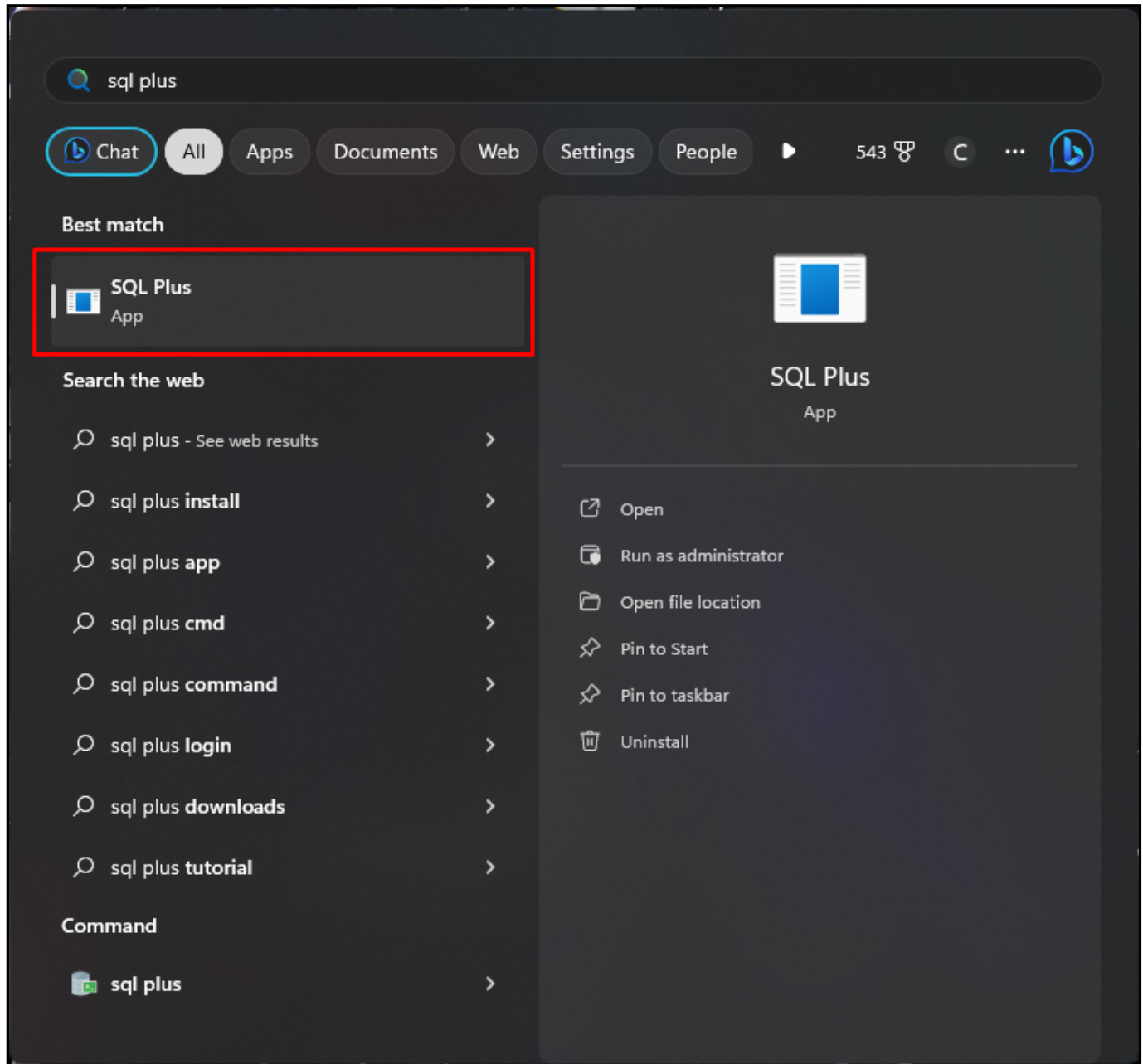


POKÉMON

CHRISTIAN MILLÁN SORIA

Para empezar, es necesario crear un usuario personal con el que se va a trabajar. Abro el SQL Plus.



Una vez dentro del terminal, ejecuto la siguiente línea para entrar como el usuario "sysdba":

```
/as sysdba
```

```
SQL*Plus: Release 21.0.0.0.0 - Production on Wed Apr 12 11:03:13 2023
Version 21.3.0.0.0

Copyright (c) 1982, 2021, Oracle. All rights reserved.

Enter user-name: /as sysdba

Connected to:
Oracle Database 21c Express Edition Release 21.0.0.0.0 - Production
Version 21.3.0.0.0

SQL>
```

Modifico la sesión para que me permita trabajar de la forma correcta.

```
alter session set "_oracle_script"=true;
```

```
SQL> alter session set "_oracle_script"=true;
Session altered.
```

Comienzo creando el usuario nuevo con contraseña "root".

```
create user usuario_christian identified by "root"
```

```
SQL> create user usuario_christian identified by "root"
2 |
```

Ejecuto las siguientes instrucciones por separado para terminar la configuración del usuario:

```
default tablespace "USERS"
```

```
temporary tablespace "TEMP";
```

```
SQL> create user usuario_christian identified by "root"
2 default tablespace "USERS"
3 temporary tablespace "TEMP";

User created.
```

Lo siguiente es darle privilegios/permisos al usuario nuevo.

```
alter user usuario_christian quota unlimited on USERS;
```

```
SQL> alter user usuario_christian quota unlimited on USERS;  
User altered.
```

Modifico la accesibilidad del usuario.

```
grant create session to usuario_christian;
```

```
SQL> grant create session to usuario_christian;  
Grant succeeded.
```

Establecemos algunas configuraciones adicionales:

```
grant "RESOURCE" to usuario_christian;
```

```
SQL> grant "RESOURCE" to usuario_christian;  
Grant succeeded.
```

```
alter user usuario_christian default role "RESOURCE";
```

```
SQL> alter user usuario_christian default role "RESOURCE";  
User altered.
```

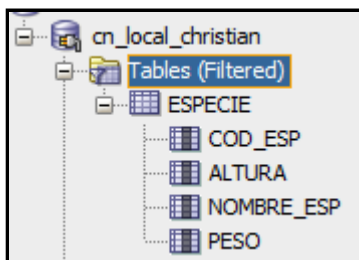
```
grant create tablespace to usuario_christian;
```

```
SQL> grant create tablespace to usuario_christian;  
Grant succeeded.
```

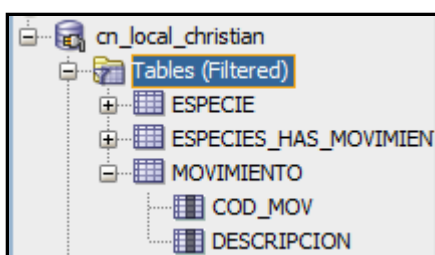
Una vez creado y configurado el usuario, genero la conexión en el entorno gráfico.

Ahora paso a la creación de tablas de Pokémon.

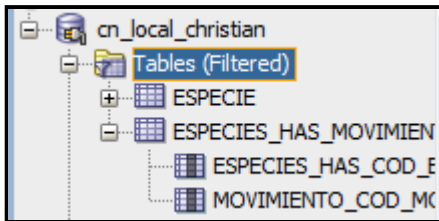
```
create table especie(cod_esp int not null, altura int not null, nombre_esp
varchar(45) not null, peso int not null, primary key (cod_esp));
```



```
create table movimiento(cod_mov int not null, descripcion varchar(100) not null,
primary key(cod_mov));
```



```
create table especies_has_movimiento(especie_has_cod_esp int not null,  
movimiento_cod_mov int not null, primary key (especie_has_cod_esp,  
movimiento_cod_mov));
```



Paso a insertar 3 Pokémons.

- Pokémon 1

```
insert into especie(cod_esp, altura, nombre_esp, peso) values(1, 0.6,  
'Charmander', 8.5);  
  
insert into movimiento(cod_mov, descripcion) values(1, 'Ascuas');  
insert into movimiento(cod_mov, descripcion) values(2, 'Garra Dragón');  
  
insert into especies_has_movimiento(especies_has_cod_esp, movimiento_cod_mov)  
values(1, 1);  
insert into especies_has_movimiento(especies_has_cod_esp, movimiento_cod_mov)  
values(1, 2);
```

1 row inserted.

- Pokémon 2

```
insert into especie(cod_esp, altura, nombre_esp, peso) values(2, 1.1, 'Squirtle',  
9.0);  
  
insert into movimiento(cod_mov, descripcion) values(3, 'Pistola Agua');  
insert into movimiento(cod_mov, descripcion) values(4, 'Mordisco');  
  
insert into especies_has_movimiento(especies_has_cod_esp, movimiento_cod_mov)  
values(2, 3);  
insert into especies_has_movimiento(especies_has_cod_esp, movimiento_cod_mov)  
values(2, 4);
```

1 row inserted.

- Pokémon 3

```
insert into especie(cod_esp, altura, nombre_esp, peso) values(3, 0.4, 'Pikachu',  
6.0);
```

```
insert into movimiento(cod_mov, descripcion) values(5, 'Impactrueno');
insert into movimiento(cod_mov, descripcion) values(6, 'Bola Voltio');

insert into especies_has_movimiento(especies_has_cod_esp, movimiento_cod_mov)
values(3, 5);
insert into especies_has_movimiento(especies_has_cod_esp, movimiento_cod_mov)
values(3, 6);
```

1 row inserted.

Lista de los tipos de Pokémons.

