

Ayuda

-Creen toda la base de datos correctamente primero, comprueben que se están respetando las FK y PK. El sistema manejador no es sensible a mayúsculas, pero si colocan un nombre mal en los campos sí habrá error.

-Realicen las inserciones que ya tienen adjuntas con el enunciado antes de agregar las suyas.

-Las efectividades de los tipos van de la siguiente manera:

Cifra	Lenguaje natural
0	Sin daños
0.25	No efectivo
0.5	No muy efectivo
1	Normal
2	Súper efectivo
4	Máxima efectividad

Si se realiza un ataque a un pokémon de un solo tipo, sólo se obtiene el valor de la tabla Tipo_Efectivo_Tipo.

Si se realiza un ataque a un pokémon con dos tipos, para calcular la efectividad, se obtienen los dos valores asociados y se multiplican para obtener la nueva efectividad.

Cuando la tabla Tipo_Efectivo_Tipo no tiene la efectividad asociada de dos tipos se asume que es 1 (Normal).

La función requerida debe obtener una cifra para que el procedimiento pueda imprimir el lenguaje natural asociado como se encuentra en la tabla.

-Es buena práctica establecer un estándar para los tipos de datos que usarán, entre ellos están, usar sólo enteros para los ids en esta base de datos en particular, usar la misma cantidad de caracteres para todos los datos que lleven texto y la misma precisión para los tipos de dato flotantes. Esto minimizará los errores al momento de establecer las claves foráneas.