

Ejemplos de inserciones

-Equipo_Entrenador: (id_entrenador, id_pokemon, genero, nivel, exp_actual, exp_necesaria, id_ataque1, id_ataque2, id_ataque3, id_ataque4, id_habilidad)

VALUES (2, 7, 'M', 40, 100, 200, 10, 15, 84, 47, 30)

El entrenador 2 tiene en su equipo el pokémon con id 7 en el ejemplo, los id_ataque de él no pueden ser iguales y el entrenador 2 no puede tener a otro pokémon con id 7 en sus siguientes inserciones. Hasta ahora, este entrenador 2 sólo tiene a uno en su equipo, se deben insertar más datos para que su equipo crezca, teniendo en cuenta que si el entrenador 2 llegará a la final (eso lo deciden ustedes), debe tener un equipo de 6 pokémon, si llegará a la semifinal al menos debe tener 5 en su equipo, si llega a cuartos al menos 4 y si no pasa de los octavos al menos 3. Ahora bien, si quieren pueden insertar 6 para todos los entrenadores, lo importante es cumplir con el valor mínimo por fase que se puso en el proyecto.

-Batalla: (id_batalla, id_entrenador1, id_pokemon1, id_entrenador2, id_pokemon2, dinero_ganado, exp_ganada, **pokemon_ganador, entrenador_ganador**)

VALUES (6, 2, 5, 16, 150, null, 400, 150, null)

VALUES (6, 2, 25, 16, 150, null, 520, 25, null)

VALUES (6, 2, 25, 16, 89, null, 280, 25, null)

VALUES (6, 2, 25, 16, 33, 4600.50, 100, 25, 2)

Esta es la batalla 6, que es entre el entrenador 2 y el 16, era un de octavos así que ambos tienen equipos de 3 pokémon. Primero va el 5 del entrenador 2 contra el 150 del entrenador 16, el ganador de ese encuentro fue el 150 y obtuvo 400 de experiencia, como no ha terminado, se mantiene en null el dinero ganado y el entrenador ganador. Luego se ve que el 2 tiene al 25 y gana las siguientes tres batallas seguidas contra el 150, el 89 y el 33, en la última se pone el dinero ganado total y que el ganador absoluto de la batalla con id 6 fue el 2.

-Resumen_Torneo: (id_entrenador1, id_entrenador2, fase, fecha_encuentro, **ganador**)

VALUES (2, 16, 'Octavos', '11/11/2016', 2)

Por toda la batalla hay un resumen que se inserta automáticamente (trigger), que tiene el id de los entrenadores que se enfrentaron, la fase en la que ocurrió, la fecha y el entrenador que ganó.