

```
/*crie um banco de dados chamado POKEAGENDA*/  
create database POKEAGENDA;
```

```
/*exiba todos os bancos de dados existente e veja seu banco de dados criado, anote o  
resultado da execução do comando*/  
show databases;
```


```
/*torne o banco de dados POKEAGENDA ativo*/  
use POKEAGENDA;
```

```
/*crie uma tabela chamada t_pokemon com os campos:  
    codigo int não nulo chave primária,  
    nome varchar(100),  
    peso float(10,2),  
    altura float(10,2),  
    tipo varchar(50),  
    grau_evolucao int,  
    cidade varchar(100) */
```

```
create table t_pokemon(  
    codigo int not null auto_increment,  
    nome varchar(100),  
    peso float(10,2),  
    altura float(10,2),  
    tipo varchar(50),  
    grau_evolucao int,  
    cidade varchar(100),  
    primary key(codigo)  
);
```

```
/*veja a descrição da tabela e confira se está correta, anote o resultado da execução  
do comando*/  
desc t_pokemon;
```


```
/*selecione todos os registros da tabela de pokemons para ver o que está cadastrado,
anote o resultado da execução do comando*/
select * from t_pokemon;
```

--

```
/*Cadastre o Pikachu na tabela de pokemons*/
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Pikachu" , 6 , 0.4 , "elétrico" , 1 , "Pallet");
```

```
/*selecione todos os registros da tabela de pokemons para ver o que está cadastrado,
anote o resultado da execução do comando*/
select * from t_pokemon;
```


```
/*Cadastre o Charmander na tabela de pokemons*/
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Charmander" , 8.5 , 0.6 , "fogo" , 1 , "Veridian");
```

```
/*selecione todos os registros da tabela de pokemons para ver o que está cadastrado,
anote o resultado da execução do comando*/
select * from t_pokemon;
```


```
/*Cadastre o Butterfree na tabela de pokemons*/
```

```
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Butterfree" , 32 , 1.1 , "Inseto" , 2 , "Veridian");
```

```
/*selecione todos os registros da tabela de pokemons para ver o que está cadastrado,
anote o resultado da execução do comando*/
```

```
select * from t_pokemon;
```


```
/*Cadastre os pokemons abaixo na tabela de pokemons*/
```

nome	peso	altura	tipo	evolução	cidade
Pidgeot	30	1.1	Normal	2	Viridian
Bulbasaur	6.9	0,6	Gramma	1	Viridian
Squirtle	9	0.5	Água	1	Vermilion
Kingler	60	1.3	Água	2	
Primeape	32	1	Lutador	2	
Snorlax	460	2.1	Normal	1	Ilhas Laranja

```
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Pidgeot" , 30 , 1.1 , "Normal" , 2 , "Veridian");
```

```
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Bulbasaur" , 6.9 , 0.6 , "Gramma" , 1 , "Veridian");
```

```
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Squirtle" , 9 , 0.5 , "Água" , 1 , "Vermilion");
```

```
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Kingler" , 60 , 1.3 , "Água" , 2 , "");
```

```
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Primeape" , 32 , 1 , "Lutador" , 2 , "");
```

```
insert into t_pokemon(nome , peso , altura , tipo , grau_evolucao , cidade)
values("Snorlax" , 460 , 2.1 , "Normal" , 1 , "Ilhas Laranja");
```

```
/*selecione todos os registros da tabela de pokemons para ver o que está cadastrado*/
select * from t_pokemon;
```

```
/*veja que existem dois pokemons sem cidade (Kingler e o Primeape), altere o registro
deles e acrescente a cidade Lavender para o Kingler e a cidade Cerulian para o
Primeape*/
```

```
update t_pokemon set cidade = "Lavender" where nome = "Kingler";
update t_pokemon set cidade = "Cerulean" where nome = "Primeape";
```

```
/*selecione todos os registros da tabela de pokemons para ver se as alterações foram
feitas*/
```