

## Parcialito II: SQL

**Compromiso ético:** esta evaluación es domiciliaria, le permite evaluar su nivel de comprensión de la materia antes de la evaluación definitiva. Para que tenga validez usted debe garantizar que ha intentado resolverlo con su mejor esfuerzo; y que las respuestas sean el resultado únicamente de su trabajo y conocimiento individuales.

**Formato:** sólo aceptaremos trabajos presentados en formato pdf y editados en forma electrónica, no fotos, ni manuscritos ni otros formatos devenidos de otras aplicaciones.

**IMPORTANTE: cada ejercicio tiene que ir en una hoja separada del resto. Respetando el formato expuesto a continuación:**

Se debe agregar como comentario en cada consulta el resultado generado de la ejecución de la misma. Recordar que para poner resultados deben estar contenidos como comentario para asegurar el correcto funcionamiento de la query.

Es decir usar el `--` o el `/* comentario */`. Por lo tanto, el contenido de cada consulta deberá ser:

```
SELECT ...  
FROM ...  
  
-- Resultados --  
  
-- <Texto del resultado>
```

En caso de no cumplir con alguna de las condiciones, se dará por **inválida** la entrega del parcialito.

### CREACIÓN Y ARMADO DE LA BASE DE DATOS

En el repositorio de github (<https://github.com/base-de-datos-fiuba/db-sql-2C25>) encontrarán los archivos .sql, que contiene el dataset a utilizar para entender schema de las tablas y el contenido de las mismas.

## Ejercicios

Considerando los esquemas del dataset de notas visto en clase, resuelva los siguientes puntos escribiendo para cada uno de ellos una única consulta SQL que devuelva el resultado pedido:

1. Encontrar el nombre, ataque y defensa de todos los pokémon cuyo poder de **todos** sus movimientos de categoría '**Physical**' sea mayor a 85.
2. Encontrar todos los Pokemon tienen movimientos de tipo '**Normal**' y '**Flying**', pero que no tienen ninguna del tipo '**Fire**'.
3. Encontrar los 5 tipos de Pokemon con el mayor promedio de “ataque especial” (**spattack**). Devolver el nombre del tipo y su promedio. En caso de empates, resolverlo utilizando el nombre del tipo.
4. Obtener el ID, nombre y la velocidad del Pokemon, para aquellos que tengan una suma de “poder” (**power**) de todos sus movimientos mayor a 250 y un promedio de “precisión” (**accuracy**) de al menos 95.
5. Se necesita saber qué Pokemon/s tiene/n la estadística de 'defensa' (**defense**) más baja, sólo considerando los Pokémon de tipo '**Ground**'. Devolver el nombre del Pokémon y su defensa.
6. Encontrar aquellos Pokemons que conocen movimientos de **todas** las categorías (**categories**) posibles.