

ENUNCIADO E-R: POKÉMON

El profesor Abedul te ha pedido diseñar una base de datos que permita gestionar la información del mundo Pokémon correspondiente a la tercera generación, ambientada en la región de Hoenn.

En la base de datos se debe almacenar información sobre los entrenadores Pokémon. De cada entrenador se desea conocer un identificador único, su nombre, el número de medallas obtenidas a lo largo de su aventura (entre 0 y 8) y el número de Pokémon que actualmente forman parte de su equipo (siempre entre 1 y 6). Cada entrenador reside en una ciudad registrada en la base de datos.

También se quiere almacenar información sobre los Pokémon. Cada Pokémon se identifica mediante un código único y se caracteriza por su nombre y su nivel. Un Pokémon puede ser capturado por un entrenador o encontrarse en estado salvaje, por lo que su asociación a un entrenador es opcional.

Cada Pokémon pertenece a una única región. Todos los Pokémon se clasifican en dos categorías: Pokémon legendario o Pokémon no legendario. Para los Pokémon legendarios se almacenará el lugar específico donde reside o aparece, mientras que para los Pokémon no legendarios se guardará información sobre su ruta de aparición. Cada Pokémon posee uno o dos tipos (Agua, Fuego, Planta...), y un mismo tipo puede estar asociado a múltiples Pokémon.

La base de datos también refleja la organización geográfica de la región. Cada ciudad pertenece a una única región, y una región puede estar formada por varias ciudades. Cada ciudad puede tener varios Centros Pokémon y Gimnasios. De cada centro Pokémon se debe registrar su nombre y el número de enfermeros disponibles, mientras que de cada gimnasio se debe registrar su nombre, el líder del gimnasio y el tipo de Pokémon predominante.

1. ENTRENADOR

- idEntrenador (PK)
- nombre
- numMedallas (0–8)
- numPokemonEquipo (1–6)

2. CIUDAD

- idCiudad (PK)
- nombre
- Relación: pertenece a una región, tiene centros Pokémon y gimnasios

3. REGIÓN

- idRegion (PK)
- nombre

4. POKÉMON (entidad padre)

- idPokemon (PK)
- nombre
- nivel
- salvaje (S/N)

5. POKÉMON_LEGENDARIO (subentidad de Pokémon).

- idPokemon (PK, FK)
- lugarAparicion

6. POKÉMON_NO_LEGENDARIO (subentidad de Pokémon).

- idPokemon (PK, FK)
- rutaAparicion

7. TIPO

- idTipo (PK)
- nombre (Agua, Fuego, Planta...)

8. CENTRO_POKEMON

- idCentro (PK)
- nombre
- numEnfermeros

9. GIMNASIO

- idGimnasio (PK)
- nombre
- lider
- tipoPredominante