

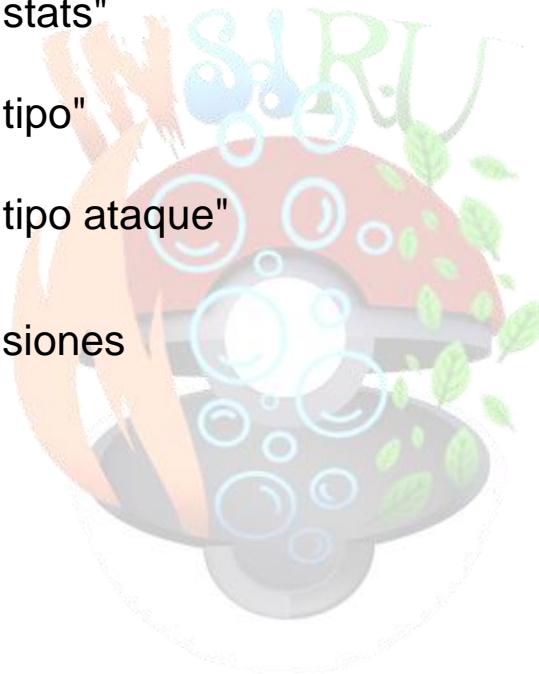
Modelo E-R

Pokemon INSIRU



ÍNDICE

- Introducción
- Diagrama
- Tabla "pokemons"
- Tabla "movimiento"
- Tabla "stats"
- Tabla "tipo"
- Tabla "tipo ataque"
- Conclusiones

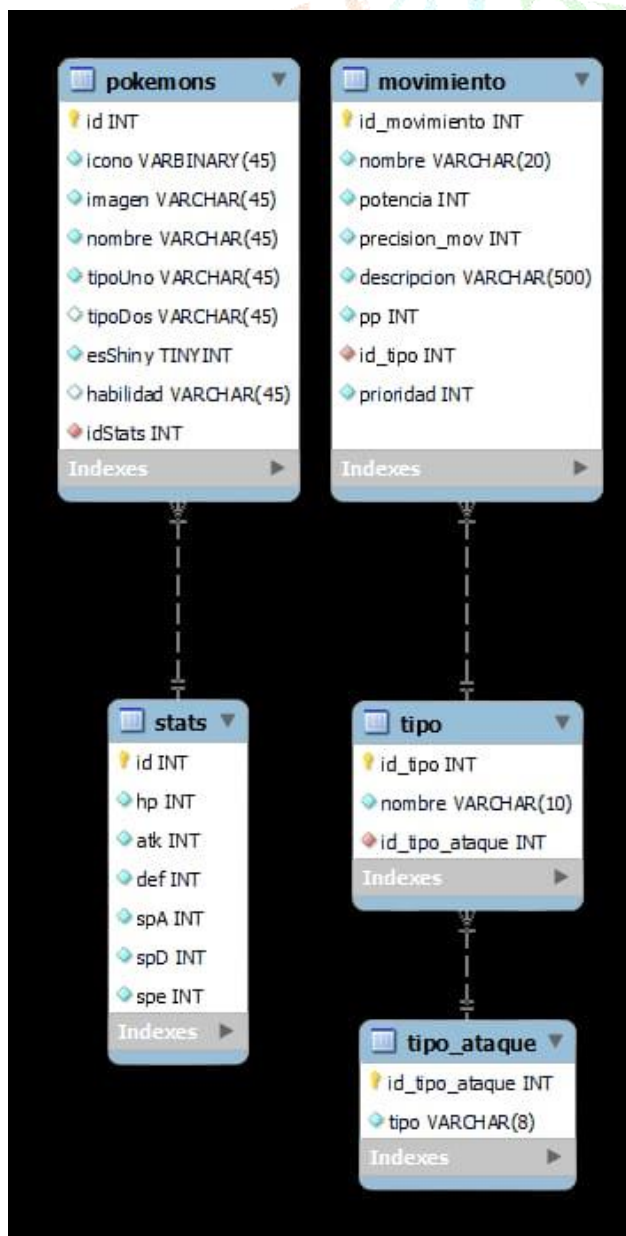


– Introducción

Un modelo Entidad-Relación (E-R) es una representación gráfica utilizada en la planificación y diseño de bases de datos para organizar y describir la estructura de los datos. Este modelo permite identificar las entidades (objetos o conceptos) relevantes en un dominio específico y las relaciones que existen entre ellas.

En el contexto de los datos proporcionados, vamos a utilizar un modelo E-R para representar un sistema relacionado con los populares juegos de Pokémon. El modelo consta de varias tablas que representan diferentes entidades y sus atributos.

– Diagrama



– Tabla "pokemons"

Esta tabla contiene información sobre los Pokémon. Los atributos incluyen un identificador único (id), icono y imagen (representados como datos binarios), nombre, tipoUno y tipoDos (los tipos de los Pokémon), esShiny (un valor binario que indica si el Pokémon es Shiny o no), habilidad y idStas (un identificador que relaciona el Pokémon con sus estadísticas en la tabla "stats").

– Tabla "movimiento"

Esta tabla almacena información sobre los movimientos de los Pokémon. Los atributos incluyen un identificador único (id_movimiento), nombre, potencia, precisión, descripción, pp (puntos de poder), id_ipo (un identificador que relaciona el movimiento con su tipo en la tabla "tipo"), y prioridad.

– Tabla "stats"

Esta tabla contiene las estadísticas de los Pokémon. Los atributos incluyen un identificador único (id), hp (puntos de salud), atk (ataque), def (defensa), spA (ataque especial), spD (defensa especial) y spe (velocidad).

– Tabla "tipo"

Esta tabla almacena información sobre los tipos de los Pokémon. Los atributos incluyen un identificador único (id_tipo) y el nombre del tipo.

– Tabla "tipo ataque"

Esta tabla relaciona los tipos de los Pokémon con los tipos de los movimientos. Los atributos incluyen un identificador único (id_tipo_ataque) y el nombre del tipo de ataque.

– Conclusiones

Este modelo E-R permite representar las relaciones entre las entidades mencionadas. Por ejemplo, la tabla "pokemons" tiene una columna "idStas" que se relaciona con la tabla "stats" a través del atributo "id". De manera similar, la tabla "movimiento" tiene una columna "id_ipo" que se relaciona con la tabla "tipo" a través del atributo "id_tipo".

En resumen, un modelo E-R es una herramienta útil para visualizar y comprender la estructura de una base de datos. Ayuda a identificar las entidades, sus atributos y las relaciones entre ellas, lo que facilita el diseño y la implementación de un sistema de base de datos eficiente y coherente.

