

Modelo E-R

Pokemon INSIRU



ÍNDICE

- Introducción
- Diagrama
- Tabla "Pokemon"
- Tabla "Estadísticas"
- Tabla "Tipo_ataque"
- Tabla "Ataque"
- Conclusiones

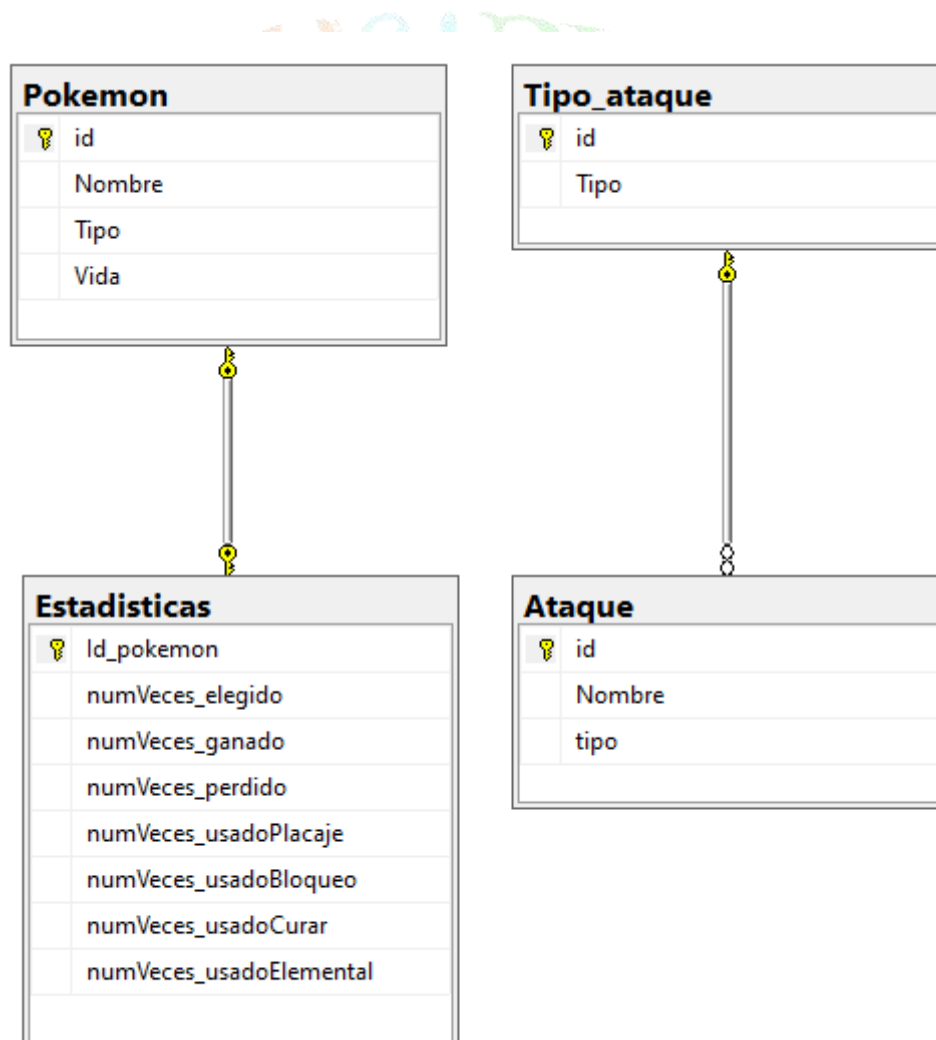


– Introducción

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 "Pokemon"

Esta tabla contiene información sobre los Pokémon. Los atributos incluyen un identificador único (id), nombre, tipo y vida.

- Tabla "Estadísticas"

Esta tabla almacena estadísticas relacionadas con los Pokémon. Los atributos incluyen un identificador de Pokémon (id_pokemon) que se relaciona con la tabla "Pokemon", y varias columnas que registran el número de veces que un Pokémon ha sido elegido, ganado, perdido, y las veces que ha utilizado diferentes tipos de ataques (placaje, bloqueo, curar, elemental).

- Tabla "Tipo ataque"

Esta tabla representa los tipos de ataques disponibles. Los atributos incluyen un identificador único (id) y el tipo de ataque.

- Tabla "Ataque"

Esta tabla contiene información detallada sobre los ataques. Los atributos incluyen un identificador único (id), nombre y tipo de ataque. El tipo de ataque se relaciona con la tabla "Tipo_ataque" a través del atributo "id_tipo_ataque".

- Conclusiones

En este modelo, se establecen las relaciones entre las tablas utilizando claves primarias y claves foráneas. Por ejemplo, la tabla "Estadísticas" tiene una clave foránea "id_pokemon" que se relaciona con la clave primaria "id" de la tabla "Pokemon". Esto permite vincular las estadísticas con el Pokémon correspondiente.

En resumen, el modelo E-R representa la estructura de una base de datos con información sobre Pokémon, sus estadísticas, tipos de ataques y detalles de los ataques. Este modelo ayuda a organizar y comprender la relación entre los diferentes elementos de la base de datos, facilitando el diseño y la gestión eficiente de la información.