

Atividade Semipresencial – 22 de outubro de 2016

- Criação da Base de Dados Pokémon (Fatos) – Parte I

Observações:

- O trabalho deverá ser feito com a equipe de trabalho da disciplina (caso ocorra mudanças, deverá ser avisado a professora);
- Consiste em duas partes: criação da base de dados (essa atividade semipresencial) e implementação das regras;
- Deverá ser feito diretamente no SWI-Prolog e entregue o arquivo .pl;
- O tema escolhido foram os Pokémons;
- A turma possui 7 grupos de trabalho e a Primeira Geração de Pokémons tem 151 "bichinhos", então cada grupo fica responsável por 21, aí teremos $21 * 7 = 147$ (alguns grupos podem fazer a mais para fechar o total);
- Existem 17 tipos de Pokémons: Psíquico – Rocha – Elétrico – Fogo – Planta – Dragão – Normal (Comum)
- Fantasma – Água – Fada – Gelo – Lutador – Veneno – Voador – Inseto – Terra – Aço. Nenhum grupo pode pegar um "bichinho" repetido;
- Nesse link é possível encontrar os nomes e tipos (até o 151 é da primeira geração):
<https://pokesuper.wordpress.com/all-lista-de-pokemons/>
- Outro link: http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Main_Page
- Outro link: <http://pokemon.com/br/pokedex>
- Insira como comentário os nomes dos desenvolvedores (em ordem alfabética);
- Apenas um componente do grupo deverá postar o arquivo identificado;
- Observe as regras para a criação dos fatos, os mesmos serão utilizados para a implementação das regras;
- Deverá ser até o dia 05 de novembro de 2016 (sábado), até as 23:00, pelo moodle;
- No dia 09/11/2016 será disponibilizada a base de dados e entregue a Parte II do trabalho;
- Organize seu tempo e bom Estudo!!!

I – Base de Dados

Para a criação da base de dados é necessário organizar os fatos. O assunto será Pokémons – deverá ser apresentado pelo menos 21 "bichinhos", conforme orientações acima.

- **Não devem ser inseridos acentos ou letras maiúsculas.**
- **Observem bem a sintaxe de cada um dos fatos, todos devem ser iguais.**

- 1.Tipo: tipo(nome, tipo).
- 2.Características: característica(nome, característica).
- 3.Habilidades: habilidade(nome, habilidade).
- 4.Altura: altura(nome, altura). /*ponto flutuante – metros*/
- 5.Peso: peso(nome, peso) /*ponto flutuante – kg*/

- 6. Sexo (gênero): sexo(nome, genero). /*femea – macho – indefinido*/
- 7. Cor Predominante: cor(nome, cor_predominante).
- 8. Status: status(nome, ataque, defesa, vida). /*int*/
- 9. Status Especial: status_especial(nome, ataque_especial, defesa_especial). /*int – usar o status base*/
- 10. Velocidade: velocidade(nome, velocidade). /*int*/
- 11. Evoluções: evolucao(nome, nome_evolucao).
- 12. Modo de Evolução: m_evolucao(nome, modo_de_evolucao). /*nível ou característica*/
- 13. Fraqueza (Pontos Fracos): fraqueza(nome, ponto_fraco).
- 14. Resistência (Pontos Fortes): resistencia(nome, ponto_forte).
- 15. Imunidade: imunidade(nome, imunidade).
- 16. Ataques: ataques(nome, nome_do_ataque). /*4 ataques*/
- 17. Raridade: raridade(nome, tipo_de_raridade). /*comum – lendario*/

Grupo	Componentes
Grupo 1	Bruno Caureo - Flavio Oliveira – Silvano (1 – 22)
Grupo 2	Ezequiel – Felipe - Luan Motta – Christiano (23 – 45)
Grupo 3	Jean Pierre - William Teixeira - Bruno Vargas (46 – 68)
Grupo 4	Adair – Josemar – Elkerton – Leonardo (69 – 91)
Grupo 5	Alexsander Luís - Rafael Nossal - Pedro Fernandes - Endriu Lucas (92 – 114)
Grupo 6	Elio Gregis Jr. - Thiago Lencina - Marcel Solon (115 – 138)
Grupo 7	Lucas Bassedoni - Palmer Oliveira - Alessandro Catani - Bruno Ribas (139 – 151)