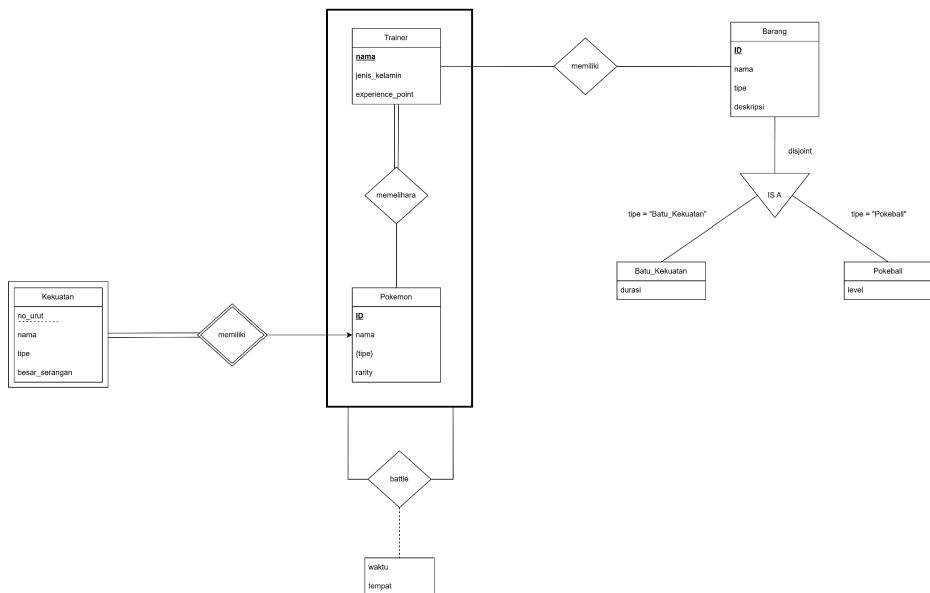


Saat ini beberapa mahasiswa Informatika ITB tengah sibuk membuat Game Pokemon. Untuk membuat game ini dibutuhkan sebuah basis data yang menyimpan data permainan. Setiap pemain berperan sebagai *trainer*. Setiap *trainer* memiliki nama (unik), jenis kelamin, dan *experience point* (exp). *Trainer* memelihara minimal satu jenis Pokemon. Setiap jenis Pokemon dikenali melalui IDPokemon yang unik, dan memiliki atribut lain yaitu nama, tipe (contoh: tipe air, tipe api, satu Pokemon bisa memiliki satu tipe atau lebih), dan *rarity* dari Pokemon. Terdapat jenis Pokemon yang sangat langka sehingga mungkin tidak dimiliki *trainer* manapun. Beberapa jenis Pokemon memiliki satu kekuatan atau lebih, setiap kekuatan diberi nomor urut yang unik per jenis Pokemon. Setiap kekuatan memiliki nama, tipe, dan besar serangan. *Trainer* bersama dengan Pokemonnya dapat bertarung dengan *trainer* dan Pokemon lain. Pada setiap pertarungan dicatat waktu dan tempat pertarungan berlangsung.

*Trainer* dapat memiliki sejumlah barang. Barang dibedakan melalui IDBarang yang unik, nama barang, tipe, dan deskripsi kegunaan barang. Terdapat bermacam-macam tipe barang, antara lain batu kekuatan dan *pokeball*. Batu kekuatan adalah barang yang digunakan pada saat bertarung. Untuk setiap batu kekuatan perlu disimpan informasi terkait durasi waktu sebelum efeknya hilang. *Pokeball* merupakan barang yang digunakan untuk menangkap Pokemon. Terdapat beberapa level *pokeball* yang membedakan kemampuan *pokeball* untuk menangkap Pokemon.



# Alternatif Solusi

