

1- Através do código SQL deixado junto com a avaliação, faça o que se pede:

a) Faça a inserção das informações na tabela ninja a seguir:

id	nome	idade	título	dinheiro	tipoChakra	qtdChakra
1	Naruto	13	Genin	0	Vento	600
2	Sasuke	14	Chunin	500	Raio	400
3	Sakura	12	Genin	150	Terra	500
4	Gaara	15	Chunin	400	Areia	550
5	Kakashi	28	Jonin	1000	Raio	200
6	Minato	35	Hokage	5000	Vento	300

b) Atualize a idade do Naruto para 14

c) Busque todos os dados dos ninjas com título “Genin”

d) Delete o ninja com quantidade de chakra igual a 550

e) Busque o título dos ninjas com o tipo de chakra “Vento”

f) Busque a idade máxima entre os ninjas

g) Atualize o título do Naruto e da Sakura para “Chunin”

h) Busque todos os nomes que comecem com “Sa” e tenham 6 letras

i) Busque quantos ninjas tem valor de dinheiro igual ou menor a 1000

2- Seguindo as descrições das entidades a seguir, crie seus modelos no MySQL Workbench e faça seus relacionamentos. Considere todos os campos como obrigatórios a menos que o enunciado diga o contrário e atente-se aos tipos dos campos: Obs.: Nos relacionamentos 1:1 e 1:N utilize a opção dos relacionamentos com linha tracejada

- Um **Treinador** possui um identificador não nulo e auto-incremental, um nome, um número de pokébolas que pode ser nulo, um número de insígnias que pode ser nula e uma quantidade de dinheiro que pode ser nula;
- Um **Pokémon** possui um identificador não nulo e auto-incremental, um nome, uma habilidade, um tipo principal, um tipo secundário opcional, e um campo brilhante booleano (tipo BIT);
- Um **Ataque** possui um identificador não nulo e auto-incremental, um nome, uma descrição e um dano opcional;
- Um **Item** possui um identificador não nulo e auto-incremental, um nome, uma descrição e um valor inteiro de custo;
- Um **Pokémon** pode aprender diversos **Ataques**, e um **Ataque** pode ser ensinado a vários **Pokémon**;
- Um **Treinador** pode capturar vários **Pokémon**, mas um **Pokémon** só pode pertencer a um único **Treinador**;
- Um **Pokémon** pode segurar um único **Item**, e um **Item** pode ser segurado por apenas um único **Pokémon**;
- Um **Treinador** pode ter vários **Itens**, mas um **Item** pode pertencer a apenas um **Treinador**.