



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

INGENIERÍA EN SOFTWARE



Integrantes:

- Giancarlo Naranjo
- Javier Proaño

Curso: GR1SW

Fecha: 26/06/2023

- **Base de datos.**

Se ha creado el modelo de la base de datos a utilizar con sus atributos de mayor relevancia en donde se destaca lo siguiente:

1. Entidad: Videojuego
 - Atributos:
 - ID: Identificador único del videojuego.
 - Nombre: Nombre del videojuego.
 - Desarrollador: Nombre del estudio o empresa desarrolladora.
 - Lanzamiento: Fecha de lanzamiento del videojuego.
 - Precio: Precio de venta del videojuego.
2. Entidad: Categoría
 - Atributos:
 - ID: Identificador único de la categoría.
 - Nombre: Nombre de la categoría (por ejemplo, acción, aventura, estrategia, etc.).
 - Descripción: Breve descripción de la categoría.
 - Clasificación: Clasificación por edad recomendada para la categoría.
 - Popularidad: Indicador de popularidad de la categoría.
3. Entidad: Jugador
 - Atributos:
 - ID: Identificador único del jugador.
 - Nombre: Nombre del jugador.
 - Edad: Edad del jugador.
 - País: País de origen del jugador.
 - Puntuación: Puntuación o logros del jugador en el videojuego.
4. Entidad: Plataforma
 - Atributos:
 - ID: Identificador único de la plataforma.
 - Nombre: Nombre de la plataforma (por ejemplo, PC, Xbox, PlayStation, etc.).
 - Fabricante: Empresa fabricante de la plataforma.
 - Año_lanzamiento: Año de lanzamiento de la plataforma.
 - Precio: Precio de la plataforma.
5. Entidad: Reseña
 - Atributos:
 - ID: Identificador único de la reseña.



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

INGENIERÍA EN SOFTWARE



- Texto: Contenido de la reseña.
- Fecha: Fecha en la que se realizó la reseña.
- Puntuación: Puntuación asignada al videojuego en la reseña.
- ID_Videojuego: ID del videojuego al que se refiere la reseña (clave foránea).

Finalmente, con la ayuda de PowerDesigner se ha generado el modelo lógico, conceptual y físico el cual servirá para la creación del script de la base de datos y este se muestra a continuación en la Figura 1.

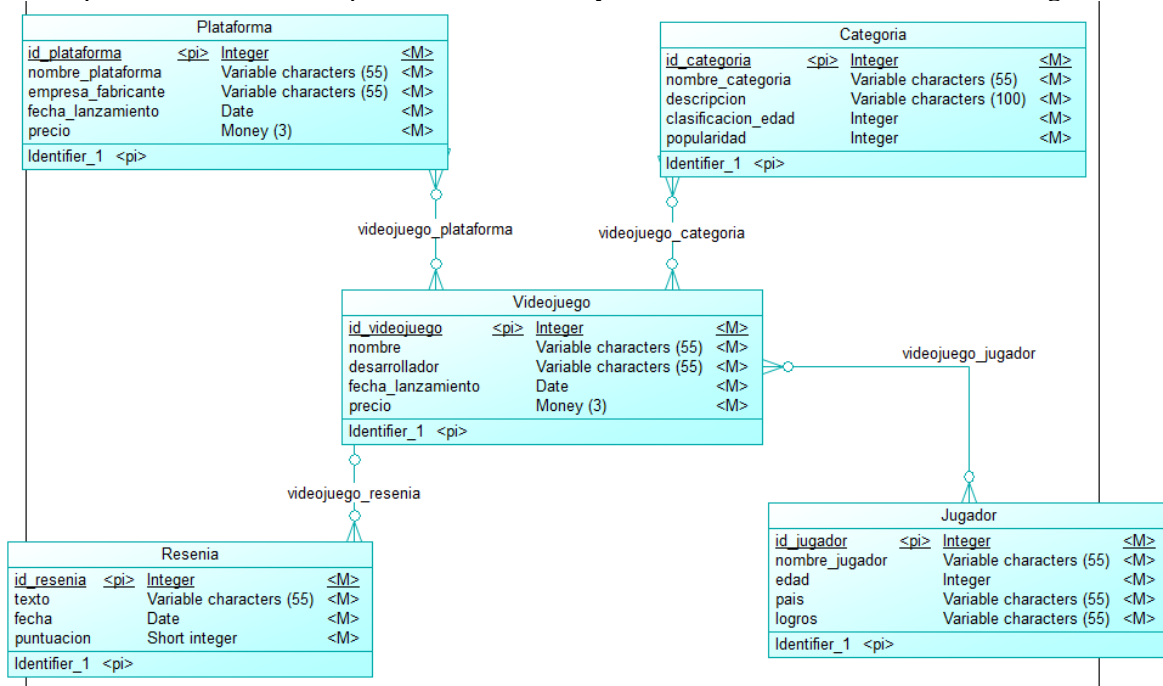


Figura 1 Modelo de la base de datos dentro de PowerDesigner