

**JUGADORES** (jugador\_id,jugador\_nombre ,jugador\_fecha\_alta ,jugador\_activo)

CP( jugador\_id )

**PERSONAJES** (personaje\_id, personaje\_nombre, personaje\_tipo,  
personaje\_sexo ,personaje\_avatar)

CP ( personaje\_id )

**PARTIDAS** (partida\_jugador\_id ,partida\_personaje\_id ,partida\_duracion  
,partida\_fecha\_inicio ,partida\_fecha\_fin ,partida\_puntuacion)

CP ( partida\_jugador\_id,partida\_personaje\_id, partida\_fecha\_inicio )

CAJ( partida\_jugador\_id )->jugadores,

CAJ( partida\_personaje\_id -> personajes

**REGISTRO\_ENTRADAS** ( jugador\_sk, jugador\_id,  
registro\_fecha\_hora,registro\_valido)

CP(jugador\_sk)

CAJ (jugador\_id) ->jugadores

**ATAQUE\_CUERPO\_A\_CUERPO** ( Personaje\_ID, Ataque\_manos , Ataque\_fuerza)

CP(Personaje\_ID)

CAJ(Personaje\_ID) -> personajes

**ATAQUE\_A\_DISTANCIA** (Personaje\_ID, Distancia\_hechizos,Distancia\_destreza )

CP(Personaje\_ID)

CAJ(Personaje\_ID) -> personajes