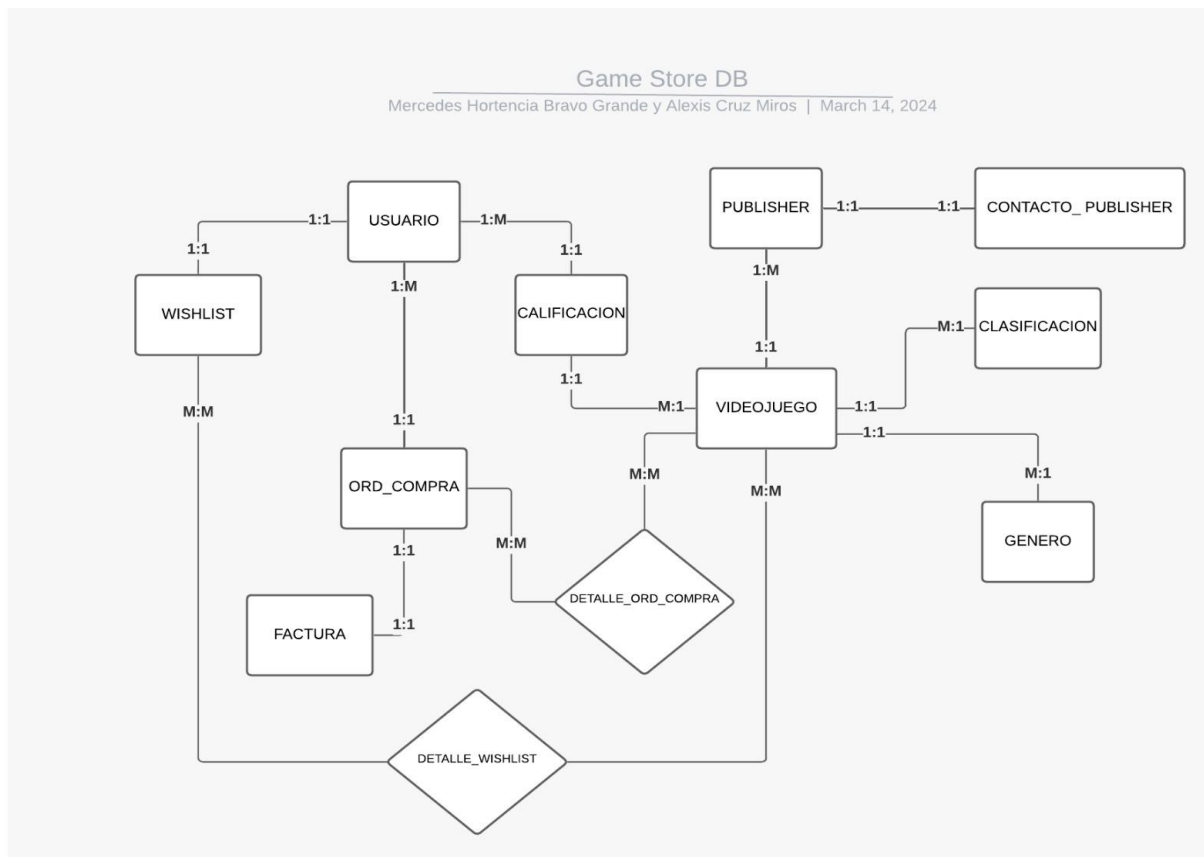
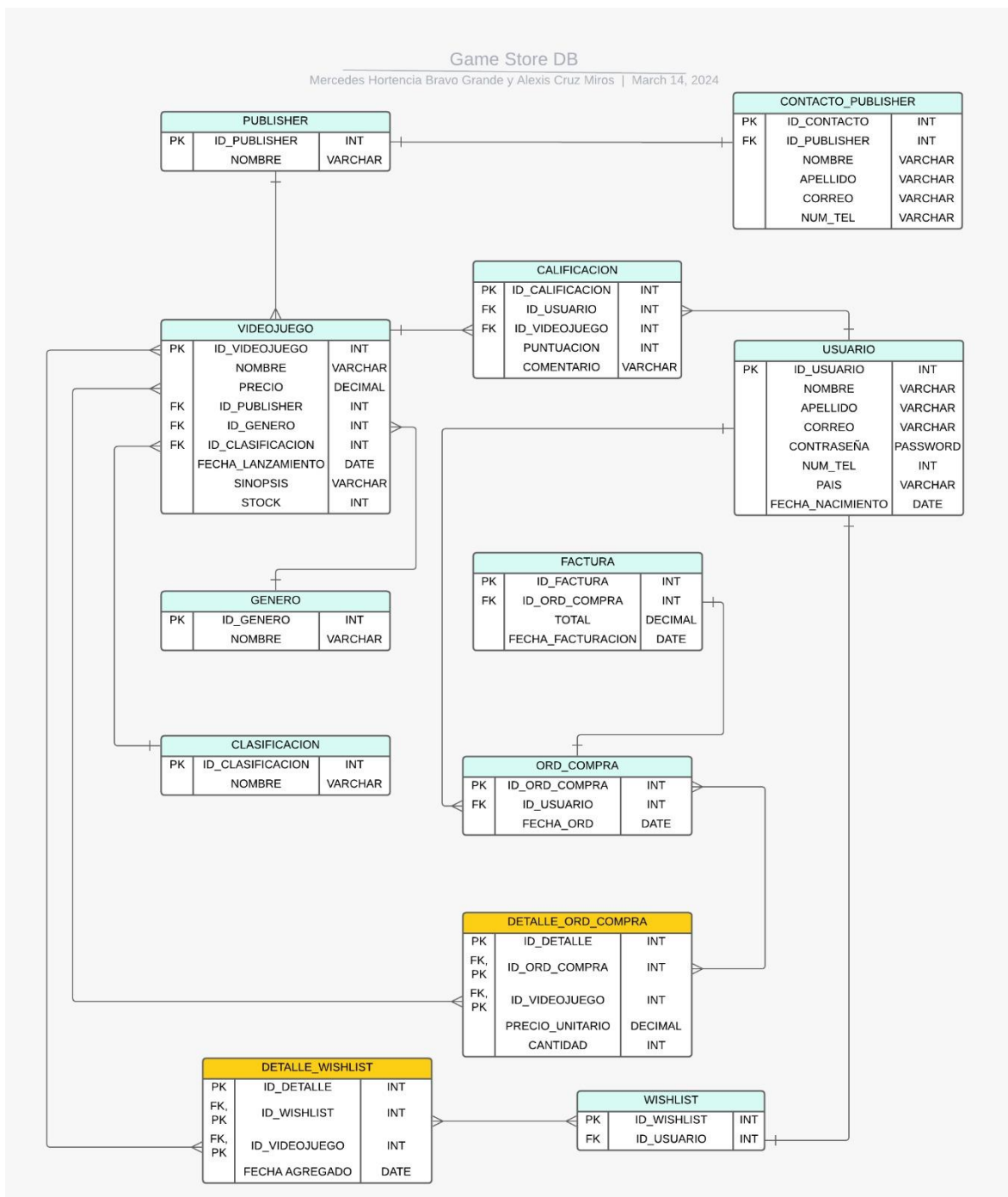


Comenzamos realizando el modelado de la base de datos y relacionando las tablas para comenzar a generarlas





```
USE Game_Store_DB;
```

-partiendo desde la tabla Publisher ya que esta no depende de otra

```
--Creacion de la tabla publisher--
```

```
CREATE TABLE publisher(  
    id_publisher INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    nombre VARCHAR(100) NOT NULL  
);
```

-seguido Publisher creamos contacto\_publisher la cual si dependerá de Publisher ya que lleva el id\_publisher

```
--Creacion de la tabla contacto_publisher
```

```
CREATE TABLE contacto_publisher(  
    id_contacto INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    id_publisher INT FOREIGN KEY REFERENCES  
Publisher(id_publisher),  
    nombre VARCHAR(100) NOT NULL,  
    apellido VARCHAR(100) NOT NULL,  
    correo VARCHAR(100) NOT NULL,  
    num_tel VARCHAR(12) NOT NULL  
);
```

-Creamos la tabla genero independiente representa el género del videojuego

```
--Creacion de la tabla genero--
```

```
CREATE TABLE genero(  
    id_genero INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    nombre VARCHAR(100) NOT NULL  
);
```

-Creamos la tabla clasificación representa la clasificación a la que pertenece el videojuego

--Creación de la tabla clasificacion.

```
CREATE TABLE clasificacion (  
    id_clasificacion INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    nombre VARCHAR(100) NOT NULL  
);
```

-Creamos la tabla usuario la cual representa los usuarios registrados en nuestra pagina

--Creacion de la tabla Usuario--

```
CREATE TABLE Usuario(  
    id_usuario INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    nombre VARCHAR(100) NOT NULL,  
    apellido VARCHAR(100) NOT NULL,  
    correo VARCHAR(100) NOT NULL,  
    contraseña VARCHAR(50) NOT NULL,  
    num_tel VARCHAR(12) NOT NULL,  
    pais VARCHAR(100) NOT NULL,  
    fecha_nacimiento DATE NOT NULL  
);
```

-Creamos la tabla videojuegos la cual contiene atributos de tablas creadas anteriormente como id\_publisher, id\_genero y id\_clasificacion, por lo que es necesario crear antes las tablas Publisher, género y clasificación ya que videojuego depende de estas.

--Creación de la tabla videojuegos.

```
CREATE TABLE videojuego (  
    id_videojuego INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    nombre VARCHAR(100) NOT NULL,  
    precio DECIMAL(7,2) NOT NULL,  
    id_publisher INT FOREIGN KEY REFERENCES  
publisher(id_publisher),  
    id_genero INT FOREIGN KEY REFERENCES genero(id_genero),  
    id_clasificacion INT FOREIGN KEY REFERENCES  
clasificacion(id_clasificacion),  
    fecha_lanzamiento DATE NOT NULL,  
    sinopsis VARCHAR(500) NOT NULL,  
    stock INT NOT NULL  
);
```

-Calificación depende de la tabla de usuario y videojuego por lo que es necesario crearlas antes de crear clasificaciones

--Creacion de la tabla calificaciones--

```
CREATE TABLE calificacion(  
    id_calificacion INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    id_usuario INT FOREIGN KEY REFERENCES usuario(id_usuario),  
    id_videojuego INT FOREIGN KEY REFERENCES  
videojuego(id_videojuego),  
    puntuacion INT NOT NULL,  
    comentario VARCHAR(100) NOT NULL  
);
```

-La creación de la tabla orden de compra depende de la tabla usuario

--Creación de la tabla ord\_compra.

```
CREATE TABLE ord_compra (  
    id_ord_compra INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    id_usuario INT FOREIGN KEY REFERENCES usuario(id_usuario),  
    fecha_ord DATE NOT NULL  
);
```

-La creación de la tabla factura depende de la tabla ord\_compra

--Creacion de la tabla factura--

```
CREATE TABLE factura(  
    id_factura INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    id_ord_compra INT NOT NULL,  
    total DECIMAL(7,2) NOT NULL,  
    fecha_facturacion DATE NOT NULL  
);
```

-Creación de la tabla detalle\_ord\_compra depende de ord\_compra, y videojuego

--Creación de la tabla detalle\_ord\_compra.

```
CREATE TABLE detalle_ord_compra (  
    id_detalle INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    id_ord_compra INT FOREIGN KEY REFERENCES  
ord_compra(id_ord_compra),  
    id_videojuego INT FOREIGN KEY REFERENCES  
videojuego(id_videojuego),  
    precio_unitario DECIMAL(7,2) NOT NULL,  
    cantidad INT NOT NULL  
);
```

-Creamos la table wishlist la cual depende de la tabla usuario y representa la lista de deseos del usuario

--Creación de la tabla wishlist.

```
CREATE TABLE wishlist (  
    id_wishlist INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    id_usuario INT FOREIGN KEY REFERENCES usuario(id_usuario)  
);
```

-Para la creación de detalle\_wishlist es necesario primero a ver creado la tabla wishlist

--Cración de la tabla detalle\_wishlist.

```
CREATE TABLE detalle_wishlist (  
    id_detalle INT IDENTITY(1,1) PRIMARY KEY NOT NULL,  
    id_wishlist INT FOREIGN KEY REFERENCES wishlist(id_wishlist),  
    id_videojuego INT FOREIGN KEY REFERENCES  
videojuego(id_videojuego),  
    fecha_agregado DATE NOT NULL,  
);
```