Descripción del problema

Queremos diseñar un sistema de información para manejar la información de un club de juegos de rol. Almacenaremos datos de:

- · Los jugadores.
- Los personajes que manejan dichos jugadores.
- Los universos donde viven estos personajes.
- Las distintas partidas pertenecientes a un universo.

Estudiaremos de forma relativamente independiente tres subsistemas:

- · Los jugadores.
- · Los personajes.
- Los universos y las partidas.

Requeriremos las siguientes funcionalidades:

- Para el subsistema de jugadores:
 - Añadir un nuevo jugador.
 - Consultar la información de un jugador.
 - Consultar un listado de jugadores.
 - Consultar las partidas de un jugador.
 - Consultar los personajes de un jugador.
- Para el subsistema de personajes:
 - · Añadir un personaje.
 - · Actualizar un personaje.
 - Consultar la información del personaje.
 - Consultar las partidas de un personaje.
 - Eliminar a un personaje.
- Para el subsistema de universos y partidas:
 - Añadir un nuevo universo.
 - Crear una nueva partida.
 - Consultar listado de partidas.
 - Consultar listado de universos.
 - Consultar los datos de una partida.
 - Consultar listado de las partida de un universo.

Almacenamos la siguiente información:

- Jugador:
 - Alias
 - DNI
 - Correo
 - Lista de personajes
- Personaje:
 - Nombre.
 - Atributos de estado.
 - Universo al que pertenece.
 - Lista de partidas en las que participa.

Nota: el personaje recibe una lista a completar de atributos por parte del universo.

- Universo:
 - Nombre
 - Género(s)
 - Lista de personajes
 - Lista de partidas del universo
 - Reglas del universo
- Partida:
 - Nombre
 - Log de fechas
 - Lista de personajes que participan
 - Universo en el que se desarrolla