



Una conocida empresa de videojuegos necesita un diseñador de bases de datos para su nuevo **MMORPG**.

Tareas a realizar:

1. Diseño conceptual:
 - a. Diagrama Entidad-Relación en formato SVG.
 - b. Recomendación: Usar draw.io e ir guardando el diagrama en formato XML en el repositorio.
2. Diseño lógico:
 - a. Modelo Relacional en formato PDF.
3. Implementación en modelo físico:
 - a. Tablas MySQL incluidas restricciones.
 - b. Se debe entregar un fichero SQL.
4. Datos de prueba en las tablas:
 - a. La inserción de datos debe estar incluida en el fichero SQL tras la creación de las tablas.

Consideraciones IMPORTANTES:

1. El proyecto se entregará vía GitHub: <https://classroom.github.com/a/WHbpPeza>
2. Debemos de ver varios commits a la semana (4 o 5). Proyectos realizados por arte de magia, con un único commit final, varios commits con el mismo contenido o pocos commits, se entenderán como no realizados por el alumno.
3. La defensa del proyecto es obligatoria. Si no se realiza la defensa, la calificación del proyecto es de cero (0) puntos.



Requisitos iniciales que debe cumplir la base de datos:

- Los datos que deseamos conocer de los jugadores son: ID, Nombre de usuario, Fecha de nacimiento, Contraseña, Email, Fecha y hora de registro y Fecha y hora de último acceso.
- De los personajes de los jugadores queremos conocer: ID, Nombre, Nivel, Experiencia, Clase, Raza, Fuerza, Constitución, Destreza, Inteligencia, Sabiduría y Carisma.
- Cada personaje solo pertenece a un único jugador, pero cada jugador puede tener más de un personaje.
- Los datos que deseamos conocer de los objetos son: ID, Nombre, Tipo, Rareza, Precio, Descripción e Imagen.
- Los personajes pueden disponer (en inventario) de múltiples objetos. Necesitamos saber la cantidad de cada objeto que tiene cada personaje en su inventario.
- Los datos que deseamos conocer de los mobs (enemigos) son: ID, Nombre, Tipo, Nivel, Puntos de vida, Puntos de ataque, Tiempo de reaparición, si es inmortal o no y Recompensa (oro) por eliminar.
- Deseamos conocer la Fecha y hora en que cada personaje ha atacado a un mob y si lo ha eliminado o no.
- Los datos que deseamos conocer de las misiones son: ID, Nombre, Descripción, Recompensa y Requisito de nivel.
- Deseamos conocer el Estado (completada, activa o fallida) de las misiones para cada jugador y la fecha del estado.
- Los datos que queremos conocer de las regiones son: Nombre (clave), Descripción, Nivel recomendado, y conexiones a otras regiones (Relación reflexiva).
- Los datos que deseamos conocer de los lugares son: Nombre (clave), Descripción y Conexiones a otros lugares (Relación reflexiva).
- Cada lugar solo puede pertenecer a una región.
- Deseamos conocer en qué lugar se encuentra cada personaje jugador (Cada personaje solo puede estar en un lugar)
- Los datos que queremos conocer de los NPCs (Personajes no jugadores) son: ID, Nombre, Líneas de diálogo, y en qué lugar se encuentran (solo pueden estar en un lugar).
- Los datos que queremos conocer de los clanes son: Nombre del clan (clave), Miembros (jugadores), Líder del clan (un NPC) y Descripción del clan.
- Cada jugador solo puede pertenecer a un clan y cada clan solo tiene un líder.