Se desea hacer una base de datos del videojuego Minecraft, considerando:

Los mundos están conformados por bloques de distintos materiales, texturas, etc, cada mundo tiene varios animales, que se distinguen por su tipo, nombre, botin y puntos de vida, asi como también existen Aldeas, Fortalezas, estructuras y templos, cada uno de estos con su respectiva distinción.

Dentro de los mundos hay varios eventos que sirven para que el juego tenga varios minijuegos dentro de él. Hay diversos ecosistemas dentro de los mundos, aunque tambien varia dependiendo de la dimensión en la que te encuentres, tambien es importante saber que hay fluidos dentro de los mundos (Agua y lava).

Al jugar, se hacen generaciones naturales de las entidades dentro de los mundos, existen varios jefes en los mundos, los cuales se distinguen por su habilidad, dimensión, puntos de vida, puntos de daño y nombre

En los mundos existen los mobs, los cuales son enemigos del jugador, hay adaptaciones de Minecraft que se utilizan para integrar opciones que no están en el juego, estas adaptaciones se llaman mods, pero también existen otras parecidas pero que tienen algunas diferencias que las hacen únicas, tales como lo son los Plugins, PackTextura, PackRecurso ,chunks y parches.

Un jugador tiene un menú, que se enlaza a la configuración del mundo y configuración del usuario, dentro del mundo, el jugador puede tener acceso a las coordenadas, las cuales tienen 3 ejes(X,Y,Z).

El jugador tiene un inventario, el cual tiene limite de espacio, dentro del inventario hay campos que contienen armas, armaduras, herramientas, comida, asi como distintos ítems y stacks.

En la configuración del mundo, se puede modificar el modo de juego el cual tiene el tipo, la dificultad y las preferencias que quieres poner en el mundo.

El jugador puede hacer varias actividades dentro del mundo, como lo es el comercio el cual se define por su tipo de comercio y su tipo de intercambio, otra actividad que se puede hacer es el crafteo de los materiales, cultivo de los alimentos (tipo y tiempo de cultivo), también cabe resaltar que el jugador puede pescar(tipo, botin)

El jugador puede conversar con sus amigos los cuales se definen por su gamertag y aspecto, para conversar el jugador tiene un chat con el cual puede cambiar el tipo de fuente, color y espaciado de línea.

Dentro del mundo, existen las búsquedas de tesoros que se definen por su tipo de tesoro, y su botin.

En el mundo existen 2 tipos de fluidos (tipo, nombre)

El jugador puede realizar encantamientos que tienen distintos tipos y nombres.

Las pociones las pueden hacer los jugadores, de las cuales cada una de ellas contienen efectos con su tipo, nombre y durabilidad.

EL jugador tiene logros que se definen por su nombre, recompensa, puntos del jugador, tiempo de juego y tipo de logro

El jugador puede tener varias mascotas que se definen por su nombre, tipo, puntos de vida y comida

Además de que el jugador cuente con un inventario, también cuenta con mesas de trabajo

Existen servidores, de los cuales cada uno tiene su modo de servidor

En el jugador se pueden ver las estadísticas las cuales se definen por su distancia recorrida, sus distancia de caída, su numero de saltos, la distancia volada y su número de muertes.

En el menú, el jugador puede incrementar o bajar el sonido del juego