

12 de diciembre de 2022

Gilberto Treviño borrego

i20050042

Fundamentos De Bases De Datos

League of legends

base de datos

# Base de datos

* Todo surge alrededor de un usuario, este usuario tiene definido su nombre, así como su honor, este también tendría definido su rango en los dos tipos de clasificatorias, que incluye el nombre del rango, el nivel, y como dijimos antes su tipo, estos dos irán relacionados al MMR que es un numero que define la habilidad del usuario, este independiente para cada tipo de clasificatoria.
* El MMR define los jugadores que entran en partida, al acabar esta se guarda junto con su tipo, duración y fecha, a su vez en la partida hay otros tipos de personajes no jugables, entre ellos están los súbditos, que se definirán por su tipo, oro entregado, vida y daño, características que compartirá con los monstros de la jungla, solo que estos también incluirán la cantidad de monstros en el campamento y un nombre pues estos se distinguen unos de otros.
* Entre estos monstros se encuentran tres tipos especiales, los primeros son los monstros del vacío que se definen por su tipo, beneficio y la duración de este, así como su nombre en particular, otro de estos son los dragones, que aparte de compartir las características del anterior también tienen un alma única que otorgan al ser asesinados, así como un beneficio permanente, y por último tenemos al buff que esta definido por su color, su beneficio y la descripción y duración de este.
* En la partida no hay solo personajes, también se encuentran estructuras que son los principales objetivos del juego, el primero de estos son las torres que se definen por su nivel, numero de placas que las protegen, vida y daño. En un lugar mas profundo que estas esta el inhibidor, que se define por su vida, nivel y el tiempo que tarda en reaparecer.
* Las partidas no tienen exclusivamente un modo de juego, estos modos especiales se definen por su fecha de inicio y final, así como su nombre y descripción, la partida también se puede ver afectada por el tipo de mapa elegido, este varia en su tamaño y el número de carriles, así como el modo de juego al que está vinculado
* La partida tiene música de fondo sonando en todo momento, esta música esta definida por su nombre, duración y álbum al que pertenece, esta se agrega en eventos especiales, como puede ser lo Worlds un torneo mundial que viene con su propio himno que invadirá las partidas de los jugadores, este evento esta definido por sus participantes, la fecha de inicio y la fecha final, las distintas locaciones que involucran la de la final, las semifinales, las eliminatorias y la fase de grupos, y por ultimo el premio otorgado al ganador.
* Los worlds es el torneo principal del año con características únicas que mencionamos antes, pero hay mas torneos que suceden en todas las regiones del mundo, estos torneos se ven distinguidos por la fecha en la que inician y la fecha en la que acaban, al ser de regiones de distintos tamaños las rondas varían en cada torneo, así como la cantidad de participantes, las regiones se ven distinguidas por los países que le pertenecen, su nombre y la cantidad de equipos que están en esta región.
* Hablando de equipos, estos son los que integran a los jugadores profesionales para participar en un torneo de su región, estos están definidos por su nombre, y sus diversos jugadores pertenecientes a cada posición, que son top, jungla, mid, tirador, soporte, coach y suplentes, los jugadores también se distinguen por datos personales, como son el nombre real, el apodo, la edad y su nacionalidad, pero también cosas del juego como su campeón principal llamado main, estos jugadores también se definen por sus distintas estadísticas que incluyen su KDA, su farmeo por minuto, la cantidad de partidas jugadas, y la cantidad de campeonatos domésticos e internacionales ganados. Un jugador debe tener un rol designado, este con su respectivo nombre, descripción de su función y un rol secundario por razones estratégicas.
* Este rol va vinculado directamente con los protagonistas de este juego, los campeones, estos separados por su nombre, sus 4 tipos de habilidades (Q,W,E,R), y la posición en la que normalmente van, este campeón se ve potenciado por los objetos que compras a lo largo de la partida, estos objetos cuentan con su nombre, descripción, precio, beneficio y rareza, el conjunto de objetos recomendados para un campeón se le llama build, este consiste en el objeto mítico, los cuatro objetos distintos que se compran y por ultimo sus botas, dando un total de 6. Esto se compra en la tienda del juego, donde se pueden comprar pociones, centinelas y a parte debe sugerirte los objetos y la build más común de tu campeón-
* Los campeones se pueden personalizar con las skins, estas se definen por su nombre, serie a la que pertenecen, descripción corta de su historia, la tier que manejan y finalmente su precio, las skins también pueden ser personalizadas con chromas que solo cambian su paleta de colores, pero estas también incluyen un nombre, un tier y un precio único.
* Cada campeón puede ser masterizado por un jugador, y esto se muestre mediante los comprables eternos, cada set de eternos tiene 3, cada uno de ellos describen un logro con tu campeón, así como su precio. Tanto las skins, chromas y eternos pueden ser comprados en la tienda la cual debe mostrar sus ofertas y productos populares, en esta también se venden los gestos, que poseen un nombre, precio y descripción, así como un centinela que comparte lo anterior con un incluido de que vienen 3 tipos de estos.
* Todos los coleccionables mencionados con excepción de los eternos y los chromas pueden ser dados aleatoriamente en los cofres que se te regalan al sacar una calificación de S con un campeón. Estos otorgan un objeto especial, uno normal y también se pueden comprar por un precio, en estos hay también tipos que los definen, estos cofres se almacenan en el botín del usuario, en el que también se almacenan distintos materiales que pueden darte una recompensa, por un precio de la moneda imaginaria del juego.
* Los objetos conseguidos en los cofres, en la tienda y en el botín terminan almacenándose en la bolsa, donde se guardan todos tus campeones, skins, gestos, centinelas, chromas y runas.
* Cada cierto tiempo el juego detecta tu historial de partidas, mira tus campeones más jugados te ofrece descuento en cinco skins de los campeones que mas jugaste, una normal, una rara, una épica y una legendaria.
* El historial consiste en un registro de las partidas jugadas por el usuario, estas se distinguen por el campeón que jugo, los asesinatos, muertes y asistencias que logro, así como su farmeo y oro obtenido, por último, tendríamos la fecha y duración de estas. Esto influye directamente en tu MMR.
* Los usuarios cuentan con desafíos permanentes, cuentan con un nombre, descripción, rango, porcentaje de jugadores que lo obtuvieron y una rama a la que pertenecen, los usuarios también cuentan con hechizos que se usan en el juego para influir en tu campeón, se desbloquean por nivel y cuentan con un nombre, efecto y enfriamiento.
* Cada temporada tiene su pase de batalla, este cuenta con la cantidad de niveles, recompensas, fecha de inicio y final, así como diversas misiones que te dan puntos para subir de nivel, estas misiones también tienen su fecha de inicio y final, así como su descripción y recompensa. Cada season cuenta con un nombre que la represente, así como su fecha de inicio y final, estas se ven modificadas con parches, que se identifican por su número, tipo y descripción de los cambios.
* Existen las runas en el juego, estas cuentan con efectos permanentes para tu campeón, así como un nombre y una descripción para este efecto. Estas se componen por una principal, una secundaria y una adaptable, que se organizan en una pagina personalizada por el usuario, hablando de personalizar, un usuario puede tener una configuración, que influencia los gráficos, el sonido, el chat y una serie de atajos de teclado.
* Los usuarios pueden participar en un Clash con sus amigos, el Clash es un torneo no profesional, que cuenta con su fecha de inicio y final, así como su nombre, participantes, y el premio que se le otorga a los usuarios, los amigos se ven identificaos por un apodo y por si nombre oficial, estos pueden dar regalos a otros usuarios, así como en viceversa, estos regalos se definen por su destinatario, remitente, contenido y una nota especial para el remitente.
* Un usuario puede mostrar cuanto a jugado con un campeón con la maestría, esta se mide por puntos y tiene siete niveles.