

TABLAS:

Hemos creado 7 entidades las cuales son:

- CHARACTER que tiene 3 atributos que son: Id_Character (PK), Character_name y Description.
- ADVENTURE que contiene 3 atributos que son: Id_Adventure(PK), Adventure_name y Description.
- USER que tiene 3 atributos que son: Id_User(PK), Username y Password.
- GAME que tiene 2 atributos que son: Id_Game(PK) y Data.
- OPTION_STEP que tiene 3 atributos que son: Id_Option(PK), Answer y Description.
- SAVED_FROM_ADVENTURE que tiene 1 atributo que es: Id_Saved_From_Adventure(PK).
- STEP es una entidad débil de ADVENTURE que contiene 3 atributos Id_Step(PK), Description y End_Step.

RELACIÓN:

- **CHARACTER** lo hemos relacionado con ADVENTURE y con GAME.

Con GAME hemos puesto una relación N:1 ya que un personaje puede jugar varias partidas y una partida solo puede ser jugada por 1 personaje.

Con ADVENTURE hemos puesto una relación de N:M ya que un personaje puede tener varias aventuras y una aventura puede tener varios personajes.

- **GAME** lo hemos relacionado con USER, con CHARACTER, con ADVENTURE y con SAVED_FROM_ADVENTURE.

Con USER tenemos una relación de 1:N ya que un usuario puede jugar varias partidas per una partida solo puede ser jugada por un usuario.

Con SAVED_FROM_ADVENTURE tenemos una relación N:1 ya que en un guardado solo puede haber una partida y una partida puede estar en diferentes guardados.

Con ADVENTURE tenemos una relación N:1 ya que una partida solo puede tener una aventura y una aventura puede estar en varias partidas.

-**USER** tiene relación con GAME.

- **ADVENTURE** lo hemos relacionado con CHARACTER, con GAME y con STEP.

Con STEP tenemos una relacion M:1 ya que una aventura puede tener distintos pasos pero un paso solo puede estar en una aventura

-STEP tiene relación con **SAVED_FROM_ADVENTURE**, con **ADVENTURE** y también tiene una doble relación con **OPTION_STEP**.

STEP es una entidad débil de ADVENTURE.

Con **SAVED_FROM_ADVENTURE** tenemos una relación N:1 ya que en un guardado solo puede haber un paso preestablecido y un paso puede estar en diferentes guardados.

Con **OPTION_STEP** tiene una doble relación la primera es M:1 ya que en una opción solo puede haber un paso pero después de cada paso hay múltiples opciones a no ser que sea un paso final. Y la N:1 porque en una opción solo puede haber un paso anterior pero ese paso anterior puede estar en diferentes opciones.

-SAVED_FROM_ADVENTURE tiene relación con **GAME**, **STEP** y **OPTION_STEP**.

Con **OPTION_STEP** tiene una relación N:1 ya que una opción puede tener más de un guardado pero un guardado solo puede tener una opción.

- OPTION_STEP tiene una doble relación con **STEP** y con **SAVED_FROM_ADVENTURE**