

# Laboratorio 1

Alexander Sacchetti / Andrés Calderón / Javier Pinochet

August 26, 2023

## 1 Pregunta 1

Modelo Entidad-Relación:

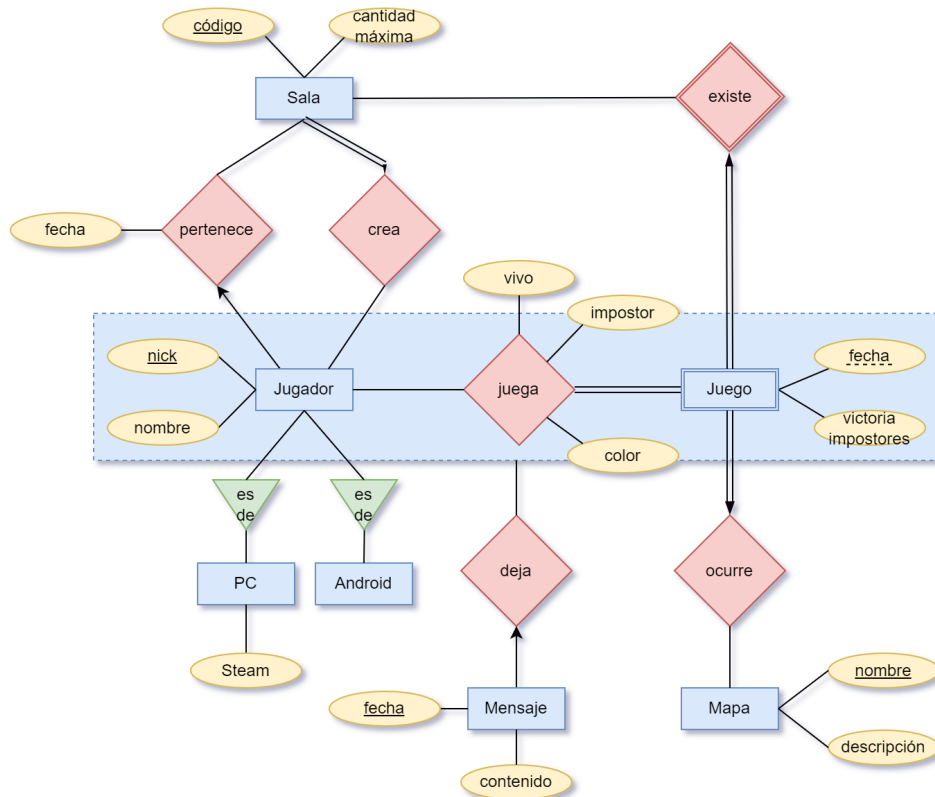


Figure 1: Modelo ER

## 2 Pregunta 2

Modelo relacional:

```
Jugador(nick, nombre)
PC(j_nick, steam)
  j_nick REF Jugador(nick)
Android(nick)
  j_nick REF Jugador(nick)
```

Para esta jerarquía decidimos representarlos creando una entidad Jugador y haciendo referencia a su llave primaria en sus subclases principalmente por el hecho de que hay varias entidades que se relacionan con Jugador pero no con PC o Android.

Juego(fecha, s\_código, victoria impostores)  
s\_código REF Sala(código)  
juega(j\_nick, juego\_fecha, s\_código, vivo, impostor, color)  
j\_nick REF Jugador(nick), (juego\_fecha, s\_código) REF Juego(fecha, s\_código)  
Sala(código, cantidad\_máxima)  
pertenece(j\_nick, s\_código, fecha)  
j\_nick REF Jugador(nick), s\_código REF Sala(código)  
Mensaje(fecha, contenido)  
Mapa(nombre, descripción)