**Interpool**

**Modelo de Datos**

**Versión 10.1**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 04/09/10 | 1.0 | Creación del documento | Marcos Sander y Martín Taruselli |
| 02/10/10 | 8.0 | Actualización de algunas tablas al modelo y eliminación de otras. | Marcos Sander |
| 02/10/10 | 8.1 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
| 17/10/10 | 10.0 | Se agregaron algunos atributos | Marcos Sander |
| 17/10/10 | 10.1 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
|  |  |  |  |

Contenido

[1. Mapeo de clases persistentes a tablas 4](#_Toc273818395)

[1.1. User 4](#_Toc273818396)

[1.1.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 4](#_Toc273818397)

[1.1.2. Índices definidos sobre la tabla 4](#_Toc273818398)

[1.1.3. Procedimientos almacenados asociados 4](#_Toc273818399)

[1.2. Game 4](#_Toc273818400)

[1.2.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 4](#_Toc273818401)

[1.2.2. Índices definidos sobre la tabla 4](#_Toc273818402)

[1.2.3. Procedimientos almacenados asociados 4](#_Toc273818403)

[1.3. NodePath 5](#_Toc273818404)

[1.3.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 5](#_Toc273818405)

[1.3.2. Índices definidos sobre la tabla 5](#_Toc273818406)

[1.3.3. Procedimientos almacenados asociados 5](#_Toc273818407)

[1.4. City 5](#_Toc273818408)

[1.4.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 5](#_Toc273818409)

[1.4.2. Índices definidos sobre la tabla 5](#_Toc273818410)

[1.4.3. Procedimientos almacenados asociados 5](#_Toc273818411)

[1.5. CityProperty 6](#_Toc273818412)

[1.5.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 6](#_Toc273818413)

[1.5.2. Índices definidos sobre la tabla 6](#_Toc273818414)

[1.5.3. Procedimientos almacenados asociados 6](#_Toc273818415)

[1.6. NodePathCity 6](#_Toc273818416)

[1.6.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 6](#_Toc273818417)

[1.6.2. Índices definidos sobre la tabla 6](#_Toc273818418)

[1.6.3. Procedimientos almacenados asociados 6](#_Toc273818419)

[1.7. NodePathFamous 6](#_Toc273818420)

[1.7.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 6](#_Toc273818421)

[1.7.2. Índices definidos sobre la tabla 6](#_Toc273818422)

[1.7.3. Procedimientos almacenados asociados 6](#_Toc273818423)

[1.8. Famous 7](#_Toc273818424)

[1.8.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 7](#_Toc273818425)

[1.8.2. Índices definidos sobre la tabla 7](#_Toc273818426)

[1.8.3. Procedimientos almacenados asociados 7](#_Toc273818427)

[1.9. News 7](#_Toc273818428)

[1.9.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 7](#_Toc273818429)

[1.9.2. Índices definidos sobre la tabla 7](#_Toc273818430)

[1.9.3. Procedimientos almacenados asociados 7](#_Toc273818431)

[1.10. Clue 7](#_Toc273818432)

[1.10.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 7](#_Toc273818433)

[1.10.2. Índices definidos sobre la tabla 7](#_Toc273818434)

[1.10.3. Procedimientos almacenados asociados 7](#_Toc273818435)

[1.11. NodePathClue 8](#_Toc273818436)

[1.11.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 8](#_Toc273818437)

[1.11.2. Índices definidos sobre la tabla 8](#_Toc273818438)

[1.11.3. Procedimientos almacenados asociados 8](#_Toc273818439)

[1.12. Suspect 8](#_Toc273818440)

[1.12.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 8](#_Toc273818441)

[1.12.2. Índices definidos sobre la tabla 8](#_Toc273818442)

[1.12.3. Procedimientos almacenados asociados 8](#_Toc273818443)

[1.13. GameSuspect 9](#_Toc273818444)

[1.13.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 9](#_Toc273818445)

[1.13.2. Índices definidos sobre la tabla 9](#_Toc273818446)

[1.13.3. Procedimientos almacenados asociados 9](#_Toc273818447)

[1.14. Level 9](#_Toc273818448)

[1.14.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 9](#_Toc273818449)

[1.14.2. Índices definidos sobre la tabla 9](#_Toc273818450)

[1.14.3. Procedimientos almacenados asociados 9](#_Toc273818451)

[1.15. OrderOfArrest 9](#_Toc273818452)

[1.15.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 9](#_Toc273818453)

[1.15.2. Índices definidos sobre la tabla 9](#_Toc273818454)

[1.15.3. Procedimientos almacenados asociados 9](#_Toc273818455)

[1.16. Parameter 10](#_Toc273818456)

[1.16.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 10](#_Toc273818457)

[1.16.2. Índices definidos sobre la tabla 10](#_Toc273818458)

[1.16.3. Procedimientos almacenados asociados 10](#_Toc273818459)

[1.17. Log 10](#_Toc273818460)

[1.17.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 10](#_Toc273818461)

[1.17.2. Índices definidos sobre la tabla 10](#_Toc273818462)

[1.17.3. Procedimientos almacenados asociados 10](#_Toc273818463)

[2. Características de almacenamiento 10](#_Toc273818464)

[2.1. Cantidad de espacio asignada en disco 10](#_Toc273818465)

1. Mapeo de clases persistentes a tablas
   1. User
      1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño Usuario.

Está formada por los siguientes campos:

* **UserId**: Integer que guarda el id. de usuario en el sistema
* **UserIdFacebook**: String que guarda usuario para acceder a Facebook
* **UserTokenFacebook**: String que contiene una clave otorgada por Facebook.
* **SubLevel**: Integer que guarda el subnivel en que está el usuario. Este subnivel guarda cuantas veces ha ganado en el nivel actual.
* **LevelId**: Integer que hace referencia al nivel en que está el usuario.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre UserId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. Game
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño Game.

Está formada por los siguientes campos:

* **GameId**: Integer que guarda el id. del juego.
* **GameTime:** Integer que guarda el tiempo restante de juego.
* **UserId:** Integer que hacer referencia al usuario.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre GameId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. NodePath
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño NodePath.

Está formada por los siguientes campos:

* **NodePathId**: Integer que guarda el id. del nodo del camino.
* **NodePathOrder:** Integer que guarda el orden del camino del gran sospechoso.
* **NodePathCurrent:** Boolean que indica si es el NodePath actual, o sea el NodePath en el que se está “parado” en el juego.
* **CityId**: Integer que hace referencia a la ciudad que representa el nodo.
* **GameId**: Integer que hace referencia
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre NodePathId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. City
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño City.

Está formada por los siguientes campos:

* **CityId**: Integer que guarda el id. de la ciudad.
* **CityName**: String que guarda el nombre de la ciudad.
* **CityCountry:** String que guarda el país al que pertenece la ciudad.
* **CityNumber:** Integer que identifica a la ciudad, y nos ayuda a obtener una ciudad aleatoriamente.
* **Longitud:** Integer que guarda la posición vertical en el mapa.
* **Latitud:** Integer que guarda la posición horizontal en el mapa.
* **NameFile:** String que guarda el nombre del archivo con la imagen de la ciudad, que está en el Windows Phone.
* **LevelId:** Integer que hace referencia al nivel que pertenece la ciudad.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre CityId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. CityProperty
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño CityProperty.

Está formada por los siguientes campos:

* **CityPropertyId**: Integer que guarda el id. de la propiedad de la ciudad.
* **CityPropertyContent**: String que guarda el contenido de la propiedad de la ciudad.
* **Dyn:** Boolean que indica si la CityProperty es dinámica o no, o sea si fue generada de una noticia o fue “cargada a mano” en la base.
* **CityId:** Integer que hace referencia a la ciudad de donde se obtiene la propiedad.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre CityPropertyId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. NodePathCity
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla representa la relación entre la tabla NodePath y City e indica las otras 2 ciudades posibles a las que se puede viajar.

Está formada por los siguientes campos:

* **NodePathId**: Integer que referencia al nodo del camino.
* **CityId**: Integer que hace referencia a la ciudad.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre los atributos NodePathId y FamousId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. NodePathFamous
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla representa la relación entre la tabla NodePath y Famous.

Está formada por los siguientes campos:

* **NodePathId**: Integer que referencia al id. del nodo del camino.
* **FamousId**: Integer que hace referencia al famoso que dará la pista.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre los atributos NodePathId y FamousId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. Famous
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño Famous.

Está formada por los siguientes campos:

* **FamousId**: Integer que guarda el id. del famoso.
* **FamousName**: String que guarda el nombre del famoso.
* **NameFileFamous**: String que guarda el nombre del archivo con la imagen del famoso.
* **CityId**: Integer que hace referencia a la ciudad que pertenece el famoso.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre FamousId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. News
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño News.

Está formada por los siguientes campos:

* **NewsId**: Integer que guarda el id. del juego.
* **NewsContent**: String que guarda el contenido de la noticia.
* **FamousId**: Integer que referencia al famoso del cuál se tiene la noticia.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre NewsId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. Clue
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño Clue.

Está formada por los siguientes campos:

* **ClueId**: Integer que guarda el id. de la pista.
* **ClueContent**: String que guarda la pista.
* **CityId**: Integer que hace referencia a la ciudad de la cual se obtiene la parte de la pista que refiere a la ciudad.
* **FamousId:** Integer que hace referencia al famoso del cual se obtiene la parte de la pista que refiere a lo que dice el famoso.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre ClueId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. NodePathClue
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla representa la relación entre las clases NodePath y Clue.

Está formada por los siguientes campos:

* **NodePathId**: Integer que referencia al nodo del camino.
* **ClueId**: Integer que hace referencia a la pista del nodo.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre los atributos NodePathId y ClueId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. Suspect
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño Suspect.

Está formada por los siguientes campos:

* **SuspectId**: Integer que guarda el id. del sospechoso.
* **SuspectFacebookId**: String que guarda el id de Facebook del sospechoso.
* **SuspectFirstName**: String que guarda el nombre del sospechoso.
* **SuspectMusic:** String que guarda las preferencias musicales del sospechoso.
* **SuspectCinema:** String que guarda las películas preferidas del sospechoso.
* **SuspectTelevision:** String que guarda el programa favorito de tv del sospechoso.
* **SuspectHometown:** String que guarda la ciudad natal del sospechoso.
* **SuspectBirthday:** String que guarda la fecha de nacimiento del sospechoso.
* **SuspectLastName:** String que guarda el apellido del sospechoso.
* **SuspectGender:** String que guarda el sexo del sospechoso.
* **GameId:** Integer que hace referencia al juego para el cuál se genero este sospechoso.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre SuspectId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. GameSuspect
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla representa la relación entre las clases de diseño Game y Suspect.

Está formada por los siguientes campos:

* **GameId**: Integer que hace referencia al juego.
* **SuspectId**: Integer que hace referencia al sospechoso.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre GameId y SuspectId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. Level
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño Label.

Está formada por los siguientes campos:

* **LevelId**: Integer que guarda el id. del nivel.
* **LevelName**: String que representa el nombre del nivel.
* **LevelGameTime**: Integer que representa cuanto tiempo de juego, tendrán los juegos de ese nivel.
* **GroupFacbookId:** Integer que indica el identificador del grupo “El gran sospechoso nivel X”
* **LevelNumber:** Integer que indica el próximo nivel.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre LevelId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. OrderOfArrest
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla se mapea con la clase de diseño OrderOfArrest.

Está formada por los siguientes campos:

* **OrderOfArrestId**: Integer que guarda el id de la orden de arresto.
* **GameId**: Integer que hace referencia al juego donde se emitió la orden de arresto.
* **SuspectId:** Integer que hace referencia al sospechoso sobre el cuál se emitió la orden de arresto.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre OrderOfArrestId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. Parameter
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla guarda los parámetros necesarios para el juego.

Está formada por los siguientes campos:

* **ParameterId**: Integer que guarda el id del parámetro.
* **ParameterName**: String que guarda el nombre del parámetro.
* **ParameterValue:** String que guarda el valor del parámetro.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre ParameterId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

* 1. Log
     1. Clase/s de Diseño Asociada/s

Esta tabla guarda los logs generados al ejecutar la aplicación.

Está formada por los siguientes campos:

* **LogId**: Integer que guarda el id del log.
* **LogName**: String que guarda el nombre del log.
* **LogType**: String que guarda el tipo del log.
* **LogStackTrace:** String que guarda el stack trace generado.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre LogId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

1. Características de almacenamiento
   1. Cantidad de espacio asignada en disco

Por características de la cuenta otorgada para la tecnología que estamos usando, Azure, contamos con 1 gigabyte de espacio para el almacenamiento de la base de datos.