**Interpool**

**Modelo de Datos**

**Versión 1.0**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 04/09/2010 | 1.0 | Creación del documento | Marcos Sander y Martín Taruselli |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[1. Mapeo de clases persistentes a tablas 3](#_Toc271398627)

[1.1. User 3](#_Toc271398628)

[1.1.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 3](#_Toc271398629)

[1.1.2. Índices definidos sobre la tabla 3](#_Toc271398630)

[1.1.3. Procedimientos almacenados asociados 3](#_Toc271398631)

[1.2. Game 3](#_Toc271398632)

[1.2.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 3](#_Toc271398633)

[1.2.2. Índices definidos sobre la tabla 3](#_Toc271398634)

[1.2.3. Procedimientos almacenados asociados 3](#_Toc271398635)

[1.3. NodePath 3](#_Toc271398636)

[1.3.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 3](#_Toc271398637)

[1.3.2. Índices definidos sobre la tabla 3](#_Toc271398638)

[1.3.3. Procedimientos almacenados asociados 3](#_Toc271398639)

[1.4. GameNodePath 4](#_Toc271398640)

[1.4.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 4](#_Toc271398641)

[1.4.2. Índices definidos sobre la tabla 4](#_Toc271398642)

[1.4.3. Procedimientos almacenados asociados 4](#_Toc271398643)

[1.5. City 4](#_Toc271398644)

[1.5.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 4](#_Toc271398645)

[1.5.2. Índices definidos sobre la tabla 4](#_Toc271398646)

[1.5.3. Procedimientos almacenados asociados 4](#_Toc271398647)

[1.6. NodePathFamous 4](#_Toc271398648)

[1.6.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 4](#_Toc271398649)

[1.6.2. Índices definidos sobre la tabla 4](#_Toc271398650)

[1.6.3. Procedimientos almacenados asociados 4](#_Toc271398651)

[1.7. Famous 4](#_Toc271398652)

[1.7.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 5](#_Toc271398653)

[1.7.2. Índices definidos sobre la tabla 5](#_Toc271398654)

[1.7.3. Procedimientos almacenados asociados 5](#_Toc271398655)

[1.8. CityFamous 5](#_Toc271398656)

[1.8.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 5](#_Toc271398657)

[1.8.2. Índices definidos sobre la tabla 5](#_Toc271398658)

[1.8.3. Procedimientos almacenados asociados 5](#_Toc271398659)

[1.9. News 5](#_Toc271398660)

[1.9.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 5](#_Toc271398661)

[1.9.2. Índices definidos sobre la tabla 5](#_Toc271398662)

[1.9.3. Procedimientos almacenados asociados 5](#_Toc271398663)

[1.10. FamousNews 5](#_Toc271398664)

[1.10.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 5](#_Toc271398665)

[1.10.2. Índices definidos sobre la tabla 6](#_Toc271398666)

[1.10.3. Procedimientos almacenados asociados 6](#_Toc271398667)

[1.11. CityNews 6](#_Toc271398668)

[1.11.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 6](#_Toc271398669)

[1.11.2. Índices definidos sobre la tabla 6](#_Toc271398670)

[1.11.3. Procedimientos almacenados asociados 6](#_Toc271398671)

[1.12. Clue 6](#_Toc271398672)

[1.12.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 6](#_Toc271398673)

[1.12.2. Índices definidos sobre la tabla 6](#_Toc271398674)

[1.12.3. Procedimientos almacenados asociados 6](#_Toc271398675)

[1.13. NodePathClue 6](#_Toc271398676)

[1.13.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 6](#_Toc271398677)

[1.13.2. Índices definidos sobre la tabla 6](#_Toc271398678)

[1.13.3. Procedimientos almacenados asociados 6](#_Toc271398679)

[1.14. Suspect 7](#_Toc271398680)

[1.14.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 7](#_Toc271398681)

[1.14.2. Índices definidos sobre la tabla 7](#_Toc271398682)

[1.14.3. Procedimientos almacenados asociados 7](#_Toc271398683)

[1.15. GameSuspect 7](#_Toc271398684)

[1.15.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 7](#_Toc271398685)

[1.15.2. Índices definidos sobre la tabla 7](#_Toc271398686)

[1.15.3. Procedimientos almacenados asociados 7](#_Toc271398687)

[1.16. Level 7](#_Toc271398688)

[1.16.1. Clase/s de Diseño Asociada/s 7](#_Toc271398689)

[1.16.2. Índices definidos sobre la tabla 7](#_Toc271398690)

[1.16.3. Procedimientos almacenados asociados 7](#_Toc271398691)

[2. Características de almacenamiento 8](#_Toc271398692)

[2.1. Cantidad de espacio asignada en disco 8](#_Toc271398693)

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.
* **LevelId**: Integer que hace referencia al nivel en que está el usuario.
* **GameId**: Integer que hace referencia al juego actual del 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.
* **SuspectId**: Integer que hace referencia al gran sospechoso.
* **GameTime:** Integer que guarda el tiempo restante de juego.
  + 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.
* **CityId**: Integer que hace referencia a la ciudad que representa el nodo.
* **NodePathOrder:** Integer que guarda el orden del camino del gran sospechoso.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre NodePathId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

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

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

Está formada por los siguientes campos:

* **GameId**: Integer que hace referencia al juego.
* **NodePathId**: Integer que hace referencia al nodo del camino del sospechoso.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre 2 atributos: GameId y 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.
* **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. 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.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre FamousId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

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

Esta tabla representa la relación entre las clases de diseño City y Famous.

Está formada por los siguientes campos:

* **CityId**: Integer que hace referencia a la ciudad.
* **FamousId**: Integer que hace referencia al gran famoso que dará la pista.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre CityId y 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.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre NewsId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

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

Esta tabla representa la relación entre las tablas Famous y News.

Está formada por los siguientes campos:

* **FamousId**: Integer que referencia al id. de del famoso.
* **NewsId**: Integer que hace referencia a la noticia.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre los atributos FamousId y NewsId.

* + 1. Procedimientos almacenados asociados

No tiene.

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

Esta tabla representa la relación entre las tablas City y News.

Está formada por los siguientes campos:

* **CityId**: Integer que hace referencia al id. de la ciudad.
* **NewsId**: Integer que hace referencia a la noticia.
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre los atributos CityId y 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.
* **ClueNewsIdCity**: Integer que hace referencia a la noticia de la cual se obtiene la parte de la pista que refiere a la ciudad.
* **GameNewsIdFamous:** Integer que hace referencia a la noticia de la 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.
* **SuspectName**: String que gaurda el nombre del sospechoso.
* **GamePreferenceMusic:** String que guarda las preferencias musicales del usuario.
* **GamePreferenceMovies:** String que guarda las películas preferidas del usuario.
  + 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 gran 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:

* **LabelId**: Integer que guarda el id. del nivel.
* **LabelName**: String que representa el nombre del nivel.
* **GroupFacbookId:** Integer que indica el identificador del grupo “El gran sospechoso nivel X”
  + 1. Índices definidos sobre la tabla

Índice primario sobre LabelId.

* + 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.