**Ejercicio 4. Abstracción, creatividad.**

Dibuje de manera libre (sin seguir ningún estándar o metodología en particular) como se considera que deba ser la estructura de base de datos (tablas / entidades, atributos / propiedades) necesaria para almacenar las imágenes de las modelos que aparecen en el Mockup adjunto “desktop.jpg” (maquetado en el ejercicio 1), por favor considere que las fotos se categorizan por “INFLUENCER”, “CIUDAD”, “GENERO”.

Mis tablas serian cuatro:

|  |
| --- |
| **BASE** |
| id |
| nombre\_fotografia |

|  |
| --- |
| **INFLUENCER** |
| id |
| nombre\_fotografia |
| descripción\_influencer |

|  |
| --- |
| **CIUDAD** |
| id |
| nombre\_fotografia |
| descripción\_ciudad |

|  |
| --- |
| **GENERO** |
| id |
| nombre\_fotografia |
| descripción\_genero |

La tabla base contiene las propiedades de id de tipo número y nombre de fotografía de tipo cadena de caracteres, esto es por si en el futuro aparece otra clasificación de fotografías.

Las siguientes tres tablas se llaman según la clasificación de fotografía, INFLUENCER, CIUDAD y GENERO, las cuáles heredan de base el id y nombre\_fotografia. La propiedad descripción cambia para cada tabla ya que son las opciones del selec.

Lo desarrollo asi ya que una fotografía puede tener varias descripciones.