21-9-2015

TICSI 4°A

Diccionario de Datos

Equipo 1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Tabla: Clientes. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Almacenara los datos respectivos a los clientes de la empresa. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_Cliente | int |  | Clave primaria del cliente. |
| nombre\_cliente | varchar | 20 | Aquí se pondrá el nombre del cliente.  Ejemplo: Eduardo. |
| ape\_pat | varchar | 20 | Se pondrá apellido paterno del cliente.  Ejemplo: Paez. |
| ape\_mat | varchar | 20 | Se pondrá apellido materno del cliente.  Ejemplo: Vázquez. |
| calle | varchar | 20 | Se pondrá la calle donde vive el cliente.  Ejemplo: Acacias. |
| numero\_casa | int |  | Numero de casa donde vive el cliente  Ejemplo: 15. |
| colonia | varchar | 20 | Colonia donde vive el cliente. Ejemplo: Victoria. |
| ciudad | varchar | 20 | Ciudad donde vive el cliente. Ejemplo: Córdoba. |
| teléfono | long |  | Teléfono del cliente. Ejemplo: 2711268614. |
| inicio\_membresia | date |  | Fecha de ingreso de la membresía. Ejemplo: 31/12/1990. |
| fin\_membresia | date |  | Fecha de ingreso de la membresía. Ejemplo: 31/12/1990. |
| status | char | 1 | Se registrara este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Juegos. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Almacena los datos referentes a los juegos. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| Codigo\_juego | int | 11 | Clave primaria del juego. |
| titulo | varchar | 30 | Se pondrá el nombre del juego.  Ejemplo: Gears of War. |
| precio\_renta | float |  | Se llenará con el precio del juego en renta.  Ejemplo: $90. |
| precio\_compra | float |  | Se llenará con el precio del juego en compra.  Ejemplo: $1100. |
| status | char | 1 | Se registrara este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |
| id\_plataforma | int |  | Clave foránea de la tabla Plataformas. |
| id\_género | int |  | Clave foránea de la tabla Géneros. |
| id\_tipo | int |  | Clave foránea de la tabla Tipos. |
| id\_emp | int | 100 | Clave foránea de la tabla Empleados. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Accesorios. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de los accesorios de la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_accesorio | int |  | Clave primaria del accesorio. |
| nombre\_acce | varchar | 30 | Se llenara con el nombre del accesorio.  Ejemplo: Control. |
| precio | float |  | Se pondrá el precio del accesorio.  Ejemplo: $800. |
| descripcion | varchar | 45 | Se pondrá una pequeña descripción sobre el accesorio. |
| status | char | 1 | Se registrara este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |
| id\_plataforma | int |  | Clave foránea de la tabla Plataformas. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Consolas. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de las consolas de la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_consola | int |  | Clave primaria de la consola. |
| nombre\_con | varchar | 20 | Contendrá el nombre de la consola a ingresar. Ejemplo: Xbox One. |
| precio | float |  | Se pondrá el precio de la consola.  Ejemplo: $7500. |
| descripción | varchar | 45 | Se pondrá una pequeña descripción sobre la consola. |
| id\_marca | int |  | Clave foránea de la tabla Marcas. |
| id\_modelo | Int |  | Clave foránea de la tabla Modelos. |
| status | char | 1 | Se registrara este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Tipos. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de los tipos de juegos (Nuevo, Semi-nuevo). | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_tipo | int |  | Clave primaria de Tipos. |
| nombre\_tipo | varchar | 15 | Se pondrá el nombre del tipo de juego. Ejemplo: Nuevo/Seminuevo. |
| status | char | 1 | Se registrará este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Plataformas. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de las plataformas que existen en la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_plataforma | int |  | Clave primaria de la plataforma. |
| nombre\_plataforma | varchar | 20 | Se pondrá el nombre de la plataforma. Ejemplo: Play Station. |
| fecha\_ingresop | date |  | Fecha de ingreso de la plataforma. Ejemplo: 31/12/1990. |
| status | char | 1 | Se registrará este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Marcas. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de las marcas de la consola que existen en la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_marca | int |  | Clave primaria de la marca. |
| nombre\_plataforma | varchar | 20 | Se pondrá el nombre de la plataforma. Ejemplo: Play Station. |
| fecha\_ingresom | date |  | Fecha de ingreso de la plataforma. Ejemplo: 31/12/1990. |
| status | char | 1 | Se registrará este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Modelos. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de los modelos de consola que existen en la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_modelo | int |  | Clave primaria del modelo. |
| nombre\_modelo | varchar | 20 | Se pondrá el nombre del modelo de consola. Ejemplo: Xbox Elite. |
| generación | varchar | 20 | Se pondrá la generación que pertenece la consola. Ejemplo: 4Generación. |
| fecha\_ingresomo | date |  | Fecha de ingreso del modelo de la consola. Ejemplo: 31/12/1990. |
| status | char | 1 | Se registrará este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Géneros. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de los géneros de videojuegos que existen en la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_género | int |  | Clave primaria del género. |
| nombre\_genero | varchar | 20 | Se pondrá el nombre del género de los videojuegos. Ejemplo: Disparos. |
| fecha\_ingresog | date |  | Fecha de ingreso de los géneros. Ejemplo: 31/12/1990. |
| status | char | 1 | Se registrará este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Puestos. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de los puestos de trabajo que existen en la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_puesto | int |  | Clave primaria del puesto. |
| puesto | varchar | 20 | Se pondrá el nombre de los puestos de trabajo. Ejemplo: Empleado. |
| fecha\_ingresopu | date |  | Fecha de ingreso de los puestos de trabajo. Ejemplo: 31/12/1990. |
| status | char | 1 | Se registrará este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Turnos. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de los turnos de trabajo que existen en la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_turno | int |  | Clave primaria del turno de trabajo. |
| horario\_entrada | varchar | 10 | Se pondrá el horario de entrada del turno. Ejemplo: 8:00 AM. |
| horario\_salida | varchar | 10 | Se pondrá el horario de salida del turno. Ejemplo: 16:00 PM. |
| fecha\_ingresotur | date |  | Fecha de ingreso del turno. Ejemplo: 31/12/1990. |
| status | char | 1 | Se registrará este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Tabla: Empleados. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Almacenara los datos respectivos a los empleados de la empresa. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_empleado | int |  | Clave primaria del empleado. |
| nombre\_empleados | varchar | 20 | Aquí se pondrá el nombre del empelado.  Ejemplo: Oscar. |
| ape\_pat | varchar | 20 | Se pondrá apellido paterno del cliente.  Ejemplo: Pérez. |
| ape\_mat | varchar | 20 | Se pondrá apellido materno del cliente.  Ejemplo: Sanchez. |
| calle | varchar | 20 | Se pondrá la calle donde vive el cliente.  Ejemplo: Gardenias. |
| numero\_casa | int |  | Numero de casa donde vive el cliente  Ejemplo: 23. |
| colonia | varchar | 20 | Colonia donde vive el cliente. Ejemplo: Jardín. |
| ciudad | varchar | 20 | Ciudad donde vive el cliente. Ejemplo: Fortín. |
| teléfono | long |  | Teléfono del cliente. Ejemplo: 2713456789. |
| sueldo | float |  | Se ingresa el sueldo del empleado. Ejemplo: $2500. |
| status | char | 1 | Se registrara este dato con dos caracteres: N es no activo y S es si activo. |
| contraseña | varchar | 20 | Contraseña del empleado. Esta será única. Ejemplo: Usuario1 (Estará encriptada). |
| id\_puesto | int |  | Clave foránea de la tabla Puestos. |
| id\_turno | int |  | Clave foránea de la tabla Turnos. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Rentas. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de las rentas de videojuegos de la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_renta | int |  | Clave primaria de la renta. |
| fecha\_inicio | date |  | Fecha de inicio de la renta de videojuego. Ejemplo: 31/12/1990. |
| fecha\_dev | date |  | Fecha de devolución de la renta de videojuego. Ejemplo: 31/12/1990. |
| monto | float |  | Se pondrá un monto de dinero en caso de que el cliente no haya devuelto un juego en tiempo correspondiente.  Ejemplo: $50. |
| id\_empleado | int |  | Clave foránea de la tabla Empleados. |
| id\_cliente | int |  | Clave foránea de la tabla Clientes. |
| código\_juego | Int |  | Clave foránea de la tabla Juegos. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Compra. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de las compras que el usuario hace a la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_compra | int |  | Clave primaria de la compra. |
| Id\_producto | Int |  | Clave foránea de la tabla Juegos/Accesorios/Consolas, dependiendo el usuario que producto compre. |
| fecha | date |  | Fecha de la compra de un videojuego. Ejemplo: 31/12/1990. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la Entidad: Ventas. Fecha de Creación: 21/09/2015.  Descripción: Descripción: Almacenara datos acerca de las ventas de videojuegos que el usuario hace a la tienda. | | | |
| Atributo. | **Tipo.** | **Tamaño.** | **Descripción.** |
| ID\_venta | int |  | Clave primaria de la venta. |
| nombre\_juego | varchar | 30 | Nombre del videojuego. Ejemplo: Halo5 |
| precio | float |  | Se ingresa el precio del videojuego. Ejemplo: $500. |
| descripcion | varchar | 45 | Se pondrá una pequeña descripción sobre el videojuego. |