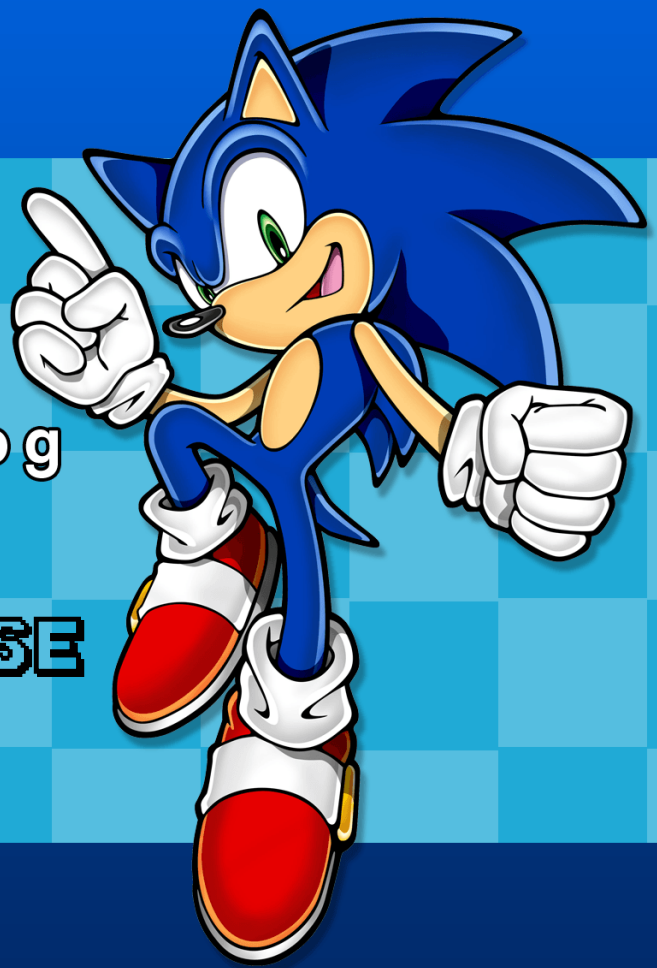


# SONIC

The Hedgehog

**PROYECTO FINAL:**

**TEXTO SOBRE LA BASE  
DE DATOS DE SONIC  
THE HEDGEHOG**



**NOMBRE: EVELIN SEARJASUB BARRERA TORRES**

**PROFESOR: RUBEN RIOJAS**

**CARRERA: INFORMATICA**

**SEMESTRE: 5**

**TURNO: MATUTINO**



**SONIC**  
**THE HEDGEHOG**

# PROYECTO SONIC THE HEDGEHOG

**En una base de datos se quiere realizar lo siguiente:**

- En donde un jugador se define por su nombre.
- El jugador puede variar de avatar el cual se define por nombre y especie.
- Usualmente el jugador puede disponer de dispositivos de entrada el cual se define por nombre, modelo y descripción.
- También el jugador puede entrar en una sección llamada mini juego el cual se define por nombre, Arcade y descripción, por supuesto en mini juego esta los niveles llamados contrarreloj el cual se define por su nombre y descripción y limite.
- El jugador puede entrar en un área llamada extra el cual se define por nombre, código, descripción.
- Existe varias sagas que el jugador puede ver está definida como nombre y descripción, está por una parte la series el cual se define por nombre, descripción y por el otro lado está los cómics que están definidos por nombre, editorial, descripción.
- El jugador puede observar los marcadores los cuales se define como nombre, clasificación, descripción. Por otro lado puede analizar en la sección de Game Center el cual se define por nombre, logro y descripción.
- Se puede entrar en una competencia con el jugador en donde se define por nombre, actividad, reto, descripción.
- El jugador puede acceder al menú el cual se define por nombre, ayuda y opciones.
- Dependiendo del juego el jugador puede acceder a la configuración el cual se define por control, partes, propiedades, descripción.
- Como lo son la mayoría de los juegos el jugador puede entrar a modo de juego el cual se define por nombre, descripción, individual, multijugador.
- El jugador puede tener una sección de amigos el cual se define por nombre, descripción.
- El jugador puede escuchar música del videojuego el cual está definida por nombre, género.
- Parte de lo mencionado anteriormente el jugador puede seleccionar personajes el cual está definido por nombre, especie, arco, descripción.
- El personaje puede disponer de poderes los cuales están definidos por nombre, tipo.
- Existe una colaboración con los personajes el cual está definido por nombre, descripción.
- Las habilidades, defensa y escudos del personaje pueden variar, las habilidades están definidas por nombre, tipo, descripción. Las defensas están definidas por nombre, fuerza, descripción. Y los escudos por su nombre, tipo, resistencia y descripción.

- Los personajes podrán disponer de aliados y un equipo mejor conocidos como team, los aliados están definidos por nombre, especie y descripción. Los team estarán definidos por nombre y descripción.
- Los personajes cuentan con una historia y varias vidas, la historia está definida por nombre, suceso, descripción. Y las vidas están definidas por nombre, cantidad, descripción.
- El jugador puede entrar a mundos el cual está definido por nombre, época, descripción.
- Dentro de los mundos existe una serie de dimensiones las cuales están definidas por nombre, descripción.
- En los mundos se puede observar una serie de estilo visual el cual está definida por nombre, detalles.
- Los mundos se componen de zona, zona especial, portal, cada uno se define de la siguiente manera:
  - Zona se define por nombre, tipo, nivel, descripción.
  - Zona especial se define por nombre, tipo, nivel, descripción.
  - Portal se define como nombre, tipo.
- El mundo consta de varias plataformas las cuales están definidas por nombre y tipo.
- Dentro de mundo existen varios escenarios los cuales están definidos por nombre, descripción.
- Cuando el jugador entre a las zonas, las zonas están constituidas de rutas, caja de objeto, punto de control, eras, actos, gemas, rings y esmeraldas. El cual se define cada uno de la siguiente manera:
  - Las rutas se definen por nombre y tipo.
  - Las cajas de objetos se define por nombre, tipo y descripción.
  - Los puntos de control se definen por nombre, guardado y descripción.
  - Las eras se definen por nombre, tipo, descripción.
  - Los actos se definen por nombre, nivel, descripción.
  - Las gemas se define por nombre, color, tipo.
  - Los Rings se definen por nombre, color, tipo.
  - Las esmeraldas se define por nombre, color, tipo.
- En cada zona hay una banda sonora el cual se define por nombre, tipo, descripción.
- En las zonas usualmente hay bucles que te hacen viajar o tomar más velocidad, los bucles están conformados por nombre, tamaño, tipo..
- En las zonas están los animales, las trampas y tiempo, los animales son pequeños animalitos que hay que ayudar cuando caen en una trampa los cuales están definidos por nombre, especie, descripción. Las trampas son las que muchas veces aparecen en medio del camino creando obstáculos están definidos por nombre, tipo y descripción. En cada zona el tiempo es algo que se toma en cuenta ya que si se llega a un cierto tiempo el jugador por default pasa a un game over, el tiempo está definido por cantidad, descripción.

- En la zona el jugador deberá de enfrentar enemigos y jefes, los enemigos están definidos por nombre, tipo, descripción.
- Los jefes son los que usualmente peleamos al final por cada cierto acto, el jefe está definido por nombre, especie, descripción.