

Justificaciones ejercicio persistencia

- Para la persistencia de las clases de ladrón y mago (que heredan de personaje) decidimos utilizar un Single Table debido a que al ser un juego, es prioritaria la performance, y no teníamos problemas con la existencia de columnas en null.
- El personaje y el jugador tienen una relación OneToOne debido a que el enunciado menciona que cada jugador solo tiene un personaje a la vez. La foreign key está en jugador para respetar el sentido de la relación en el diagrama de clase.
- Para persistir ElementoDefensor (una interfaz) decidimos utilizar un convert a string, debido a que es una interfaz stateless.