**Realidades a modelar**

Las realidades que elegí para modelar son la red social ***Twitter*** y el videojuego ***League of Legends***.

La base de datos de Twitter no es compleja, ya que la red social simplemente se basa en publicar tweets y pocas funciones más.  
La base de datos que decidí modelar de League of Legends trata sobre un historial de partidas con estadísticas y datos importantes sobre ellas.

**¿Por qué escogí dichos motores de base de datos para cada uno?**

Para escoger que base de datos utilizar para cada caso consulte que diferencias existían entre ambas bases de datos, lo que me hizo decidirme fue que especificaban que para redes sociales era casi obligatorio utilizar una base de datos NoSQL, y que para videojuegos era más recomendable usar una base de datos SQL.

Me pareció correcto usar una base de datos relacional para League of Legends ya que en el historial de partidas se vinculan objetos de distintas tablas, (ítems, personajes, jugadores, etc).