

Universidad ORT Uruguay

Facultad de Ingeniería

Martin Alonso y Juan Carriquiry

Bases de datos 2

Primer obligatorio doc parte 1

Grupo M5A

Docente: Cecilia Belletti

Docente: Tatiana Bellon

Formulario de Antecedentes
Curso Materia

Nro. Estudiante: 291799
Nombres: Martin
Apellidos: Alonso
Grupo/Turno: 5A/Matutino

Nro. Estudiante: 310190
Nombres: Juan
Apellidos: Carriquiry
Grupo/Turno: 5A/Matutino

1. Tabla de contenido

| | |
|--|----------|
| 1. Tabla de contenido | 3 |
| 1) Parte 1 | 4 |
| Supuestos efectuados | 4 |
| 2) Parte 2 | 4 |
| 3) Parte 3 | 6 |
| 4) Parte 4 | 6 |
| Justificación de uso de I.A generativa | 6 |
| Prompt | 7 |
| Respuesta dada | 7 |

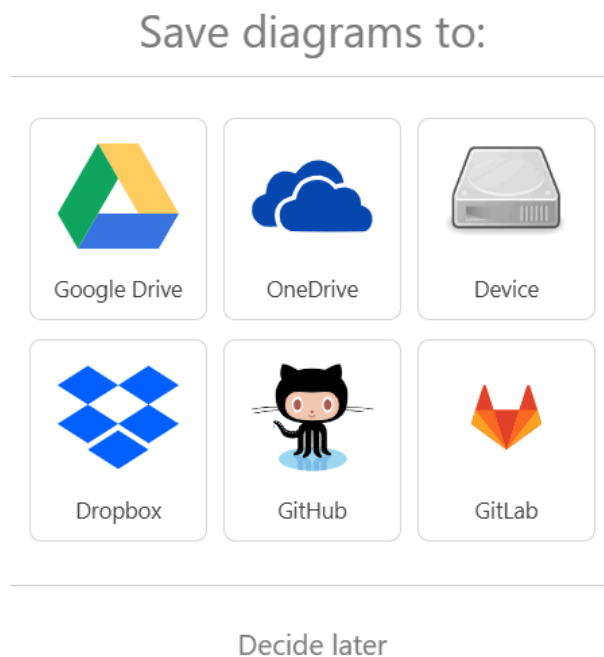
1) Parte 1

M.E.R de la solución dentro de la carpeta del obligatorio en
Documentacion/Parte1/Parte1.drawio

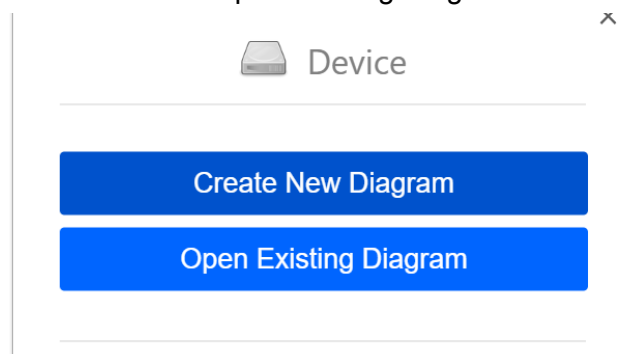
Para abrirlo:

<https://app.diagrams.net/>

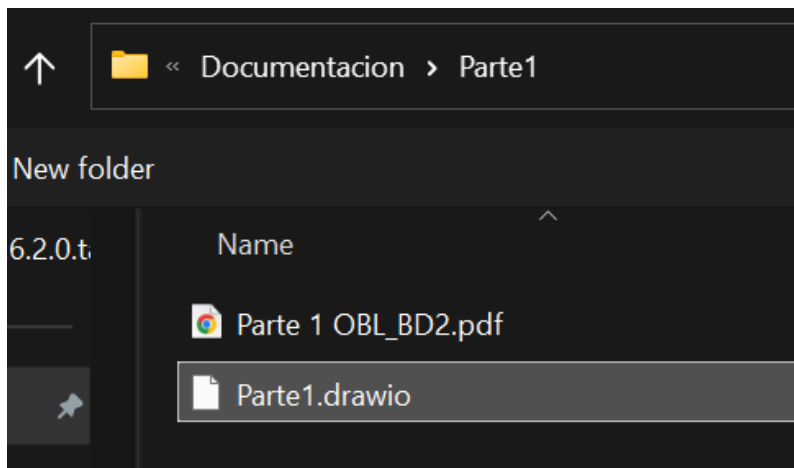
Seleccionamos Device:



Seleccionamos Open Existing Diagram



Lo seleccionamos y lo abrimos



Supuestos efectuados

Basándonos en el M.E.R hecho hicimos los siguientes supuestos:

- Suponemos que una habilidad se pueda identificar por su nombre.
- Suponemos que si un atributo supera su límite al ser afectado por un ítem se mantiene en 0 o 100 según su caso (100 si la suma del atributo y la afectación del ítem sobre el atributo es mayor a 100 y 0 en el caso de que la suma del atributo y la afectación del ítem sobre el atributo es menor a 0).
- Suponemos que el nivel del jefe es el nivel mínimo necesario para poder enfrentarlo.
- Suponemos que varios enemigos pueden soltar el mismo ítem.

2) Parte 2

| Restricción | Relación | tipo de restricción | tipo de implementación | comentario |
|-------------|---|---------------------|------------------------|---|
| Primary Key | Todas las tablas | Entidad | Estructural | Se usa para poder identificar un objeto dentro de las tablas |
| Unique | Tablas con atributos de valores que deben ser únicos aparte de las claves primarias | Entidad | Estructural | Solo solo un objeto de la tabla puede tener el valor que se le asignó al atributo único |
| Foreign Key | Toda tabla que referencia a | Referencial | Estructural | Referencia a la tabla de la cual |

| | | | | |
|--|-----------|---------|----------------|---|
| | otra | | | proviene el atributo usado |
| Clasificación | Habilidad | Dominio | Estructura; | Solo puede tomar los valores "ataque", "defensa" o "magia" |
| Rareza de ítem | Ítem | Dominio | Estructural | Solo puede tomar los valores "común", "rara", "épica" o "legendaria" |
| cantAfectacion | Ítem | Dominio | Estructural | Sus valores oscilan entre 0 y 100 |
| Equipado | Posee | Global | No estructural | Si alguna de las características afectadas por el ítem deja al usuario con una característica con un valor mayor a 100 o menor a 0 deja el atributo en el valor correcto más cercano. |
| habilidadAfectada | Ítem | Dominio | Estructural | Puede tomar los valores: "fuerza", "agilidad", "inteligencia", "vitalidad" o "resistencia" |
| Inteligencia, Vitalidad, Agilidad, Resistencia, Fuerza | Personaje | Dominio | Estructural | Pueden tomar valores entre 0 y 100. |
| Nivel | Personaje | Dominio | Estructural | Puede tomar valores entre 0 y 342 |
| Especie | Personaje | Dominio | Estructural | Puede tomar como valores: "Bestia", |

| | | | | |
|----------------|----------------------------------|---------|----------------|--|
| | | | | "Humano", "Espíritu" o "Demonio" |
| TipoEnergia | Habilidad | Dominio | Estructural | Puede tomar como valores: "Mana", "Energía" |
| NivelMinimo | Zona, Misión, Habilidad, Item | Dominio | Estructural | Puede tomar valores entre 0 y 342 |
| TipoMision | Misión | Dominio | Estructural | Puede tomar como valores : "principal", "secundaria" o "especial" |
| Estado | Misión | Global | No estructural | Para iniciar la misión primero se tiene que chequear que todas sus misiones previas estén en el estado de "Completada" |
| Intercambiable | Item | Dominio | Estructural | Puede tomar los valores : "S" o "N" |
| Habilidad | Habilidades | GLOBAL | No estructural | Para desbloquear la habilidad se debe verificar que todas sus misiones previas este completadas |

3) Parte 3

El DDL está hecho dentro de la carpeta del obligatorio en: SCRIPTS/Parte1/Parte1.3.sql

4) Parte 4

Los datos de prueba están dentro de la carpeta del obligatorio en
SCRIPTS/Parte1/Parte1.4.sql

Justificación de uso de I.A generativa

En esta parte se usó la I.A generativa ChatGPT para crear los datos de prueba que luego fuimos modificando al avanzar con el obligatorio.

Prompt

“Ahora necesitaría en lo posible que me des datos de prueba para luego poder usar la BD con estas tablas” (Se le pasó el DDL)

Respuesta dada

Perfecto. A continuación te genero **datos de prueba representativos y consistentes** para poblar tu base de datos siguiendo tu modelo. Incluyo `INSERT` para cada tabla principal y algunas relaciones, respetando las **restricciones de claves primarias, claves foráneas, dominios y tipos de datos**.

🚩 ****1. Jugador y Personaje****

```sql

-- Jugadores

```
INSERT INTO Jugador VALUES ('WuKong',
TO_DATE('01/01/2024','DD/MM/YYYY'), 'wukong@monkey.com',
'pass123', 'China', 50, 'Este');
```

```
INSERT INTO Jugador VALUES ('Tripitaka',
TO_DATE('15/03/2024','DD/MM/YYYY'), 'tripitaka@templo.com',
's123456', 'India', 20, 'Sur');
```

-- Personajes (asociados a cada jugador)

```
INSERT INTO Personaje VALUES (1, 'wukong@monkey.com', 'Bestia',
90, 80, 60, 70, 65, 120, 5000);
```

```
INSERT INTO Personaje VALUES (1, 'tripitaka@templo.com',
'Humano', 40, 45, 85, 50, 60, 80, 300);
```
```

🧙 ****2. Habilidades****


```
```sql
INSERT INTO Habilidades VALUES ('Bastón Extensible', 20,
'Energia', 'Ataque');
INSERT INTO Habilidades VALUES ('Escudo Espiritual', 15, 'Mana',
'Defensa');
INSERT INTO Habilidades VALUES ('Llamas Celestiales', 50, 'Mana',
'Magia');
```
```

🐉 **3. Enemigos y Subtipos**

```
```sql
INSERT INTO Enemigo VALUES ('Tigre Demonio', 60, 'Feral', 'Bosque
de Bambú');
INSERT INTO Enemigo VALUES ('Mono Blanco', 30, 'Simio', 'Cueva
del Viento');
INSERT INTO Enemigo VALUES ('Rey Toro', 150, 'Demonio', 'Volcán
Ardiente');
```

```
-- Subtipos
INSERT INTO EnemigoNormal VALUES ('Mono Blanco');
INSERT INTO EnemigoElite VALUES ('Tigre Demonio');
INSERT INTO EnemigoJefe VALUES ('Rey Toro', 'Carga Infernal');
```

---

## 🗺️ \*\*4. Zonas y Mapas\*\*

```
```sql
INSERT INTO Zona VALUES ('Bosque de Bambú', 'Una zona con espeso
follaje y enemigos veloces.', 10);
INSERT INTO Zona VALUES ('Volcán Ardiente', 'Zona final con lava
y jefes de fuego.', 100);
```

```
INSERT INTO Mapa VALUES (1);
```
```

---

## 📋 \*\*5. Misiones y Recompensas\*\*

```
```sql
INSERT INTO Misiones VALUES (101, 'Inicio del Viaje', 'Comienza
tu travesía', 1, 'Principal');
INSERT INTO Misiones VALUES (102, 'Furia del Volcán', 'Derrota al
Rey Toro', 100, 'Principal');
```

```
INSERT INTO Recompensa VALUES (1, 1000, 200);
```

```

INSERT INTO Recompensa VALUES (2, 5000, 1000);
```

🎁 **6. Ítems y características**

```sql
-- Ítems base
INSERT INTO Items VALUES ('Espada de Jade', 'Rara', 10, 'S');
INSERT INTO Items VALUES ('Armadura de Fuego', 'Epica', 100, 'N');
INSERT INTO Items VALUES ('Reliquia Celestial', 'Legendaria', 120, 'N');

-- Características afectadas
INSERT INTO CaracteristicaAfectada VALUES ('Espada de Jade', 'Fuerza', 10);
INSERT INTO CaracteristicaAfectada VALUES ('Armadura de Fuego', 'Resistencia', 25);
INSERT INTO CaracteristicaAfectada VALUES ('Reliquia Celestial', 'Inteligencia', 40);

-- Subtipos
INSERT INTO Item_Arma VALUES ('Espada de Jade');
INSERT INTO Item_Armadura VALUES ('Armadura de Fuego');
INSERT INTO Item_Reliquia VALUES ('Reliquia Celestial');
```

🔗 **7. Relaciones clave**

```sql
-- Personaje wukong con habilidades
INSERT INTO Personaje_Posee_Habilidades VALUES ('wukong@monkey.com', 1, 'Bastón Extensible');
INSERT INTO Personaje_Posee_Habilidades VALUES ('wukong@monkey.com', 1, 'Llamas Celestiales');

-- Personaje tripitaka con habilidades
INSERT INTO Personaje_Posee_Habilidades VALUES ('tripitaka@templo.com', 1, 'Escudo Espiritual');

-- Ítems equipados
INSERT INTO Personaje_Posee_Items VALUES ('wukong@monkey.com', 1, 'Espada de Jade', 'S');
INSERT INTO Personaje_Posee_Items VALUES ('wukong@monkey.com', 1, 'Reliquia Celestial', 'N');

-- Enemigo habita zona

```

```
INSERT INTO Enemigo_Habita_En_Zona VALUES ('Bosque de Bambú',
'Tigre Demonio');
INSERT INTO Enemigo_Habita_En_Zona VALUES ('Volcán Ardiente',
'Rey Toro');

-- Jefe aparece en misión
INSERT INTO Jefe_Aparece_En_Mision VALUES (102, 'Rey Toro');

-- Habilidades del jefe
INSERT INTO Jefe_Tiene_Habilidades VALUES ('Rey Toro', 'Llamas
Celestiales');

-- Recompensas de enemigos
INSERT INTO Enemigo_Deja_Recompensa VALUES ('Rey Toro', 2);

-- Recompensas de misión
INSERT INTO Mision_Da_Recompensa VALUES (101, 1);
INSERT INTO Mision_Da_Recompensa VALUES (102, 2);

-- Ítems en recompensa
INSERT INTO Recompensa_Posee_Item VALUES ('Reliquia Celestial',
2);

-- Misiones previas
INSERT INTO Mision_Es_Previa_De_Mision VALUES (101, 102);
INSERT INTO Mision_Es_Previa_De_Zona VALUES (101, 'Volcán
Ardiente');
```

```

## 📦 ¿Querés que te genere estos `INSERT` como un `.sql` listo para ejecutar?

También puedo:

- \* Ordenarlos por dependencias para evitar errores de FK.
- \* Exportarlo en un solo archivo `.sql`.

¿Te gustaría que lo prepare?