

Parte 1:

M.E.R de la solución dentro del repositorio de GitHub en DOC/Parte1/Parte1.drawio

Basándonos en el M.E.R hecho:

Supuestos efectuados:

- 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.

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 referencie a otra	Referencial	Estructural	Referencia a la tabla de la cual 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 item 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	Item	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"

3) El DDL está hecho dentro del repositorio de GitHub en SCRIPTS/Parte1/Parte1.3.sql

4) Los datos de prueba están dentro del repositorio de GitHub 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.