

	TABLA CONFIGURACIÓN						
	NOMBRE	TIPO DE DATO	TAMAÑO	NULO	ÍNDICE	DEFAULT, CHECK, CONTADOR...	DESCRIPCIÓN
	rutaTorre	Varchar	30	NOT NULL		default img/torres	String con la ruta de la carpeta de las imágenes de las torres
	rutaEnemigo	Varchar	30	NOT NULL		default img/enemigos	String con la ruta de la carpeta de las imágenes de los enemigos
	rutaEscenario	Varchar	30	NOT NULL		default img/escenarios	String con la ruta de la carpeta de las imágenes de los escenarios
	medidaVentanaJuego	Varchar	30	NOT NULL		default 960x540	Tendremos la medida de la ventana por defecto que elijamos
	filasRanking	Tinyint unsigned		NOT NULL		default 50	Cantidad de jugadores que se van a mostrar en el ranking. Se muestran los mejores. En orden descendente
	TABLA ADMINISTRADOR						
	NOMBRE	TIPO DE DATO	TAMAÑO	NULO	ÍNDICE	DEFAULT, CHECK, CONTADOR...	DESCRIPCIÓN
	id	Tinyint unsigned		NOT NULL	Clave principal	Contador	Identificador de la tabla.
	nombre	Varchar	60	NOT NULL	Clave secundaria única		Nombre del usuario para login.
	perfil	Char	2	NOT NULL		Check (perfil='LP')	Perfil del usuario (administrador, normal...)
	clave	Varchar	255	NOT NULL			Contraseña del usuario para login.
	TABLA ENEMIGOS						
	NOMBRE	TIPO DE DATO	TAMAÑO	NULO	ÍNDICE	DEFAULT, CHECK, CONTADOR...	DESCRIPCIÓN
	id	Tinyint unsigned		NOT NULL	Clave principal	Contador	Identificador de la tabla.
	nombre	Varchar	90	NOT NULL	Clave secundaria única		Nombre dado a cada tipo de enemigo.
	velocidadMov	Tinyint unsigned		NOT NULL			Velocidad a la que se desplazará un enemigo.
	puntos	Int		NOT NULL			Puntos otorgados al jugador si consigue derrotar un enemigo
	nombrelimagen	Varchar	50	NOT NULL	Clave secundaria única		Nombre dado a la imagen asociada a un enemigo.
	TABLA TORRES						
	NOMBRE	TIPO DE DATO	TAMAÑO	NULO	ÍNDICE	DEFAULT, CHECK, CONTADOR...	DESCRIPCIÓN

	id	Tinyint unsigned		NOT NULL	Clave principal	Contador	Identificador de la tabla.
	nombre	Varchar	90	NOT NULL	Clave secundaria única		Nombre dado a cada tipo de torre.
	radioActuacion	Smallint unsigned		NOT NULL			Radio que abarcará una torre para derrotar enemigos.
	velocidadRecorrido	Tinyint unsigned		NOT NULL			Velocidad a la que una torre recogerá enemigos.
	nombrelmagen	Varchar	50	NOT NULL	Clave secundaria única		Nombre dado a la imagen asociada a una torre.
	TABLA DIFICULTAD						
	NOMBRE	TIPO DE DATO	TAMAÑO	NULO	ÍNDICE	DEFAULT, CHECK, CONTADOR...	DESCRIPCIÓN
	id	Tinyint unsigned		NOT NULL	Clave principal	Contador	Identificador de la tabla.
	nombre	Char	6	NOT NULL			Nombre de dificultad (easy, medium, hard)
	TABLA ESCENARIO						
	NOMBRE	TIPO DE DATO	TAMAÑO	NULO	ÍNDICE	DEFAULT, CHECK, CONTADOR...	DESCRIPCIÓN
	id	Tinyint unsigned		NOT NULL	Clave principal	Contador	Identificador de la tabla.
	nombre	Varchar	90	NOT NULL	unique		Nombre del escenario
	nombrelmagen	Varchar	50	NOT NULL	Clave secundaria única		Nombre dado a la imagen asociada a un escenario.
	idDificultad	Tinyint unsigned		NOT NULL	Clave ajena a tabla Dificultad		
	TABLA RANKING						
	NOMBRE	TIPO DE DATO	TAMAÑO	NULO	ÍNDICE	DEFAULT, CHECK, CONTADOR...	DESCRIPCIÓN
	id	Int unsigned		NOT NULL	Clave principal	Contador	Identificador de la tabla.
	alias	Varchar	20	NOT NULL			Alias que usará un jugador al acabar el reto para registrar su puntuación
	puntos	Int unsigned		NOT NULL			Puntuación conseguida por un jugador