

República Bolivariana de Venezuela
Ministerio del Poder Popular para la Educación Superior
Instituto Universitario Jesús Obrero – Extensión Barquisimeto
Barquisimeto – Edo. Lara

GodBox

Unidad Curricular:

Sistema de Bases de Datos

Integrantes

Miguel Hernández 28.021.899

Blanca Martínez

28.528.966 Maria Vanessa

Barboza 30.019.307 Maria

Valentina Pineda 29.624.053

Carrera: Informática **Semestre:** 4

Barquisimeto, 14 de enero de 2022

Descripción del Sistema

GodBox es una aplicación web, que mediante su interfaz podrá permitir a sus usuarios la experiencia de un juego de azar digital, el usuario, con un registro previo, tendrá que comprar dentro de la aplicación la moneda de GodBox llamada Lilgods, con este dinero podrá comprar una o varias cajas que se ofrecen dentro de la aplicación, dentro de la(s) caja(s) habrá una ruleta con todos los productos contenidos dentro de la caja, acá se seleccionará por azar de entre los productos uno, y este será el que ganara el usuario, este podrá decidir si canjear ese producto por la moneda de GodBox, o solicitar el envío del mismo.

Problemática

GodBox es una página web que se caracteriza por la compra de monedas (LilGods), como se mencionó anteriormente, y la venta de cajas categorizadas contenidas de productos que llegarán al usuario mediante una selección por azar de sólo uno de ellos. De esta forma GodBox espera:

- **Disminuir complicaciones:**

La automatización de los procesos y las actividades comerciales realizadas en GodBox, descarta la necesidad de realizar tareas repetitivas de forma manual. Las tareas realizadas manualmente consumen mucho más tiempo, siendo este uno de los principales problemas. Un sistema automatizado permitirá que una determinada tarea sea programada una única vez, a partir de ese momento se repetirá con exactitud y eficacia, consumiendo menos tiempo y eliminando la probabilidad de errores. El correcto desarrollo del sistema permite un uso pleno de la tecnología para la optimización de los servicios que ofrece GodBox.

- **Fidelizar clientes:**

La probabilidad de reducción de errores aumenta notoriamente al automatizar los procesos, lo que otorga en gran medida, más confianza de los clientes sobre el sistema, ya que los procesos ejecutados de forma consistente garantizan siempre los mejores resultados.

- **Generar clientes potenciales:**

Sin intermediarios, el cliente puede realizar sus compras de monedas, movimientos y transacciones dentro de la aplicación web, lo que fomenta la seguridad del sitio, así como de las inversiones del cliente.

- **Llevar un flujo de desarrollo organizado:**

La gestión de los movimientos realizados en el sistema se vuelve más simple debido a la existencia de un panel de control.

- **Obtener reconocimiento:**

El sistema también permite una conexión en tiempo real, produciendo más demanda en los contenidos y actualizaciones de la aplicación web.

Objetivo de la aplicación

La aplicación web GodBox, está construida en base al entretenimiento del usuario, para que este pueda divertirse invirtiendo dinero, la aplicación tiene 3 objetivos claros:

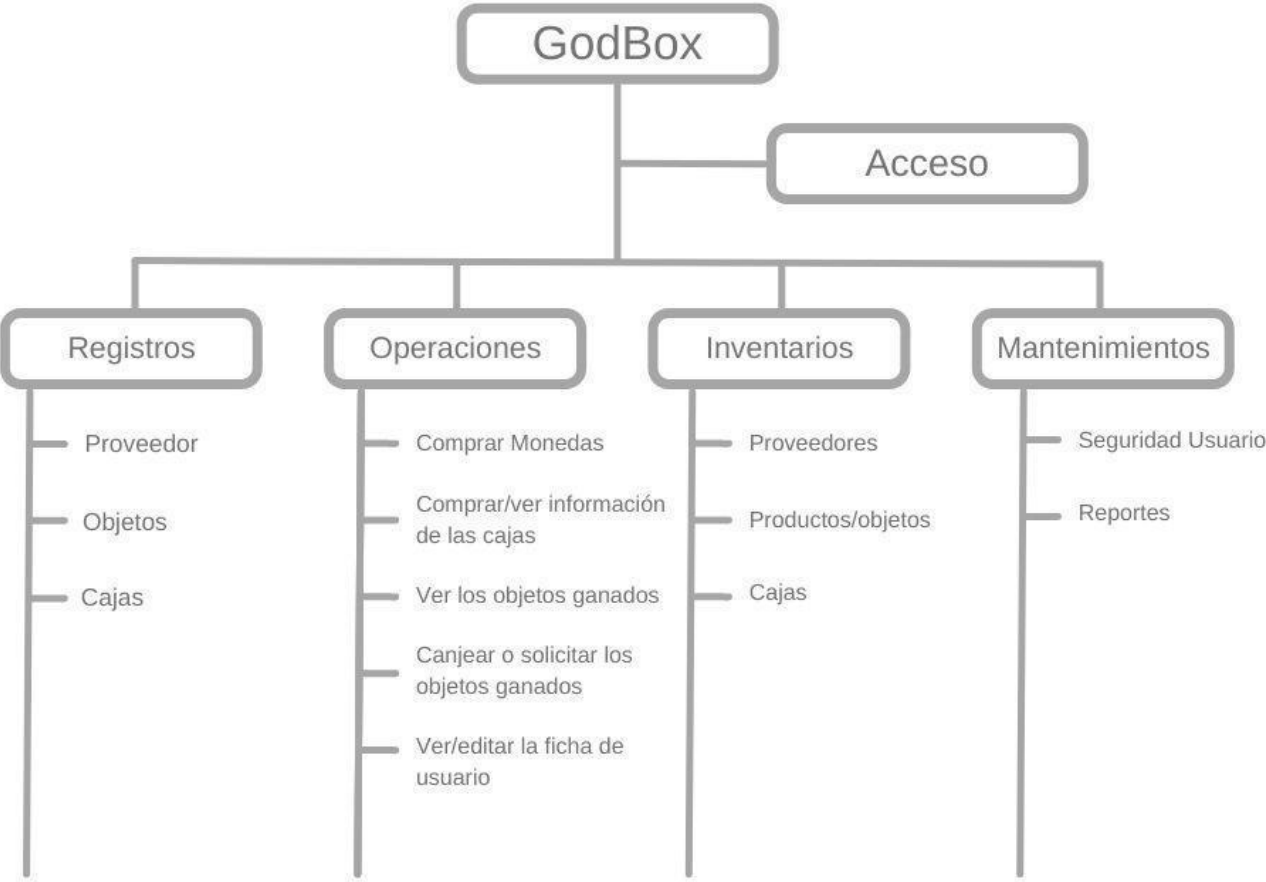
- El entretenimiento de los usuarios.
- Las operaciones a nivel económico que se manejan en la página, de las cuales no se obtienen pérdidas.
- Y el apoyo que se les da a las marcas que ofrecen sus productos para ofertar las cajas dentro de la aplicación.

Desglosando estos objetivos y haciendo énfasis en el punto clave el uso de esta aplicación web, GodBox es meramente de entretenimiento, ya que busca una manera divertida en la que los usuarios puedan invertir dinero. No se consideraría un casino debido a que no existe una posibilidad de perder por completo el dinero, ya que, en las cajas siempre se obtiene un objeto garantizado ya sea de menor o mayor valor que la inversión realizada.

En el aspecto económico, se trata de ayudar de manera implícita a los usuarios que invierten su dinero, dando premios por inversión del mismo, donde claramente entre mayor sea la inversión mayor puede ser la recompensa o el dinero que es remunerado al usuario.

Y en tercer lugar, se tienen en cuenta las marcas que apoyan la aplicación, que además de buscar ayudar a los usuarios que invierten su dinero, también es de interés para las mismas, ya que se tiene como tarea ofrecerles la mayor difusión posible, para que crezcan en números sus ventas y sean más

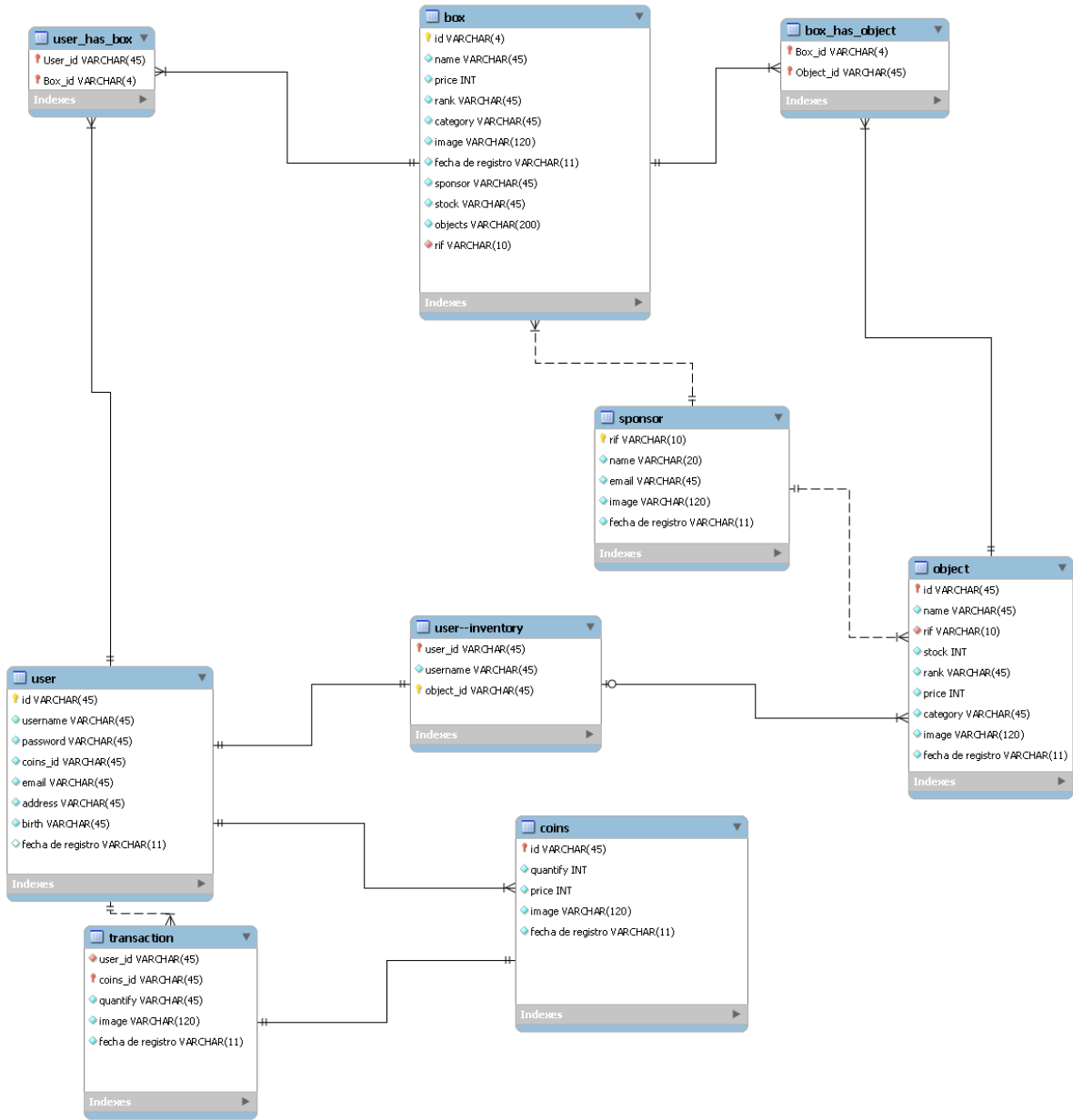
reconocidas mundialmente.



Carta Estructurada

Modelo de datos

1



Diccionario de Base de Datos

Proyecto	GodBox
Descripción de la Base de Datos	Base de datos transaccional. Se encuentran almacenados todos los datos e información necesaria para el funcionamiento de la aplicación web.

Tabla “box”

Esta tabla recopila los datos necesarios para identificar de forma correcta las cajas.

Nombre del Campo	Descripción	Tipo de Dato
id	corresponde a la llave primaria de la caja	varchar(4)
name	nombre de la caja	varchar(45)
price	precio de la caja	int(100)
stock	cantidad	int(100)
rif	clave foránea de la tabla sponsor	varchar(10)
category	categoría de la caja	varchar(45)
rank	rango de la caja	varchar(45)
objects	objetos de la caja	varchar(200)
img	almacena la dirección de la imagen de la caja asociada al proveedor (logo)	varchar(120)
fecha de registro	fecha en la que se ha registrado la caja en el sistema	varchar(11)

Tabla “transaction”

Esta tabla recopila los datos necesarios para el manejo de las monedas y los movimientos realizados dentro de la aplicación web.

Nombre del Campo	Descripción	Tipo de Dato
user_id	corresponde a la clave foránea de la tabla username	varchar(45)
coins_id	corresponde a la clave foránea de la tabla coins	
quantity	cantidad de monedas	int(11)
price	precio de las monedas	int(11)
image	almacena la dirección de la imagen para la presentación de las monedas	varchar(120)
fecha de registro	fecha en la que se han registrado las monedas en el sistema	varchar(11)

Tabla “objects”

Esta tabla es para guardar los objetos que hay en la aplicación web.

Nombre del Campo	Descripción	Tipo de Dato
id	corresponde a la llave primaria del objeto	varchar(45)
name	nombre del objeto	varchar(45)
stock	cantidad	int(45)
price	precio del objeto	int(45)
rif	corresponde a la clave foránea de la tabla sponsor	varchar(10)
rank	rango del objeto	varchar(45)
category	categoría del objeto	varchar(45)
image	almacena la dirección de la imagen de presentación del objeto	varchar(120)
fecha de registro	fecha en la que se ha registrado el objeto en el sistema	varchar(11)

Tabla “sponsor”

Esta tabla almacena la información del proveedor.

Nombre del Campo	Descripción	Tipo de Dato
name	nombre del proveedor	varchar(45)
rif	corresponde a la llave primaria del proveedor	varchar(10)
email	correo electrónico del proveedor	varchar(45)
image	almacena la dirección de la imagen asociada al proveedor (logo)	varchar(120)
fecha de registro	fecha en la que se ha registrado el proveedor en la web	varchar(11)

Tabla “users”

Esta tabla almacena la información del usuario registrado en el sistema.

Nombre del Campo	Descripción	Tipo de Dato
username	nombre de usuario	varchar(45)
password	contraseña del usuario	varchar(45)
coins_id	corresponde a la clave foránea de la tabla coins	varchar(45)
id	corresponde a la llave primaria del usuario	varchar(45)
email	correo electrónico del usuario	varchar(45)
address	dirección del usuario	varchar(45)
birth	fecha de nacimiento del usuario	varchar(45)
fecha de registro	fecha en la que se ha registrado el usuario en el sistema	varchar(11)

Tabla “user_inventory”

Esta tabla recopila los objetos ganados del usuario.

Nombre del Campo	Descripción	Tipo de Dato
user_id	corresponde a la clave foránea de la tabla user	varchar(45)
username	nombre de usuario	varchar(45)
object_id	corresponde a la clave foránea de la tabla object	varchar(45)

Tabla “coins”

Esta tabla recopila los registros de las monedas.

Nombre del Campo	Descripción	Tipo de Dato
id	corresponde a la llave primaria de coins	varchar(45)
quantify	cantidad de monedas	int(11)
price	precio de las monedas	varchar(45)
image	almacena la dirección de la imagen asociada a las monedas	varchar(120)
fecha de registro	fecha en la que se ha	

	registrado las monedas en el sistema	
--	---	--