

1.- Diseño perceptivo de requisitos:

Se desea realizar una base de datos para almacenar todo lo relacionado con el juego Paragon.

En primer lugar, para que un usuario pueda jugar a Paragon, deberá crearse una cuenta en la plataforma Epic Games.

De la **cuenta de Epic Games** guardaremos el e-mail, el número de teléfono, el nombre y la fecha en la que se creó la cuenta. Una vez, y sólo una vez que hayamos creado la cuenta de Epic Games podremos crearnos la cuenta en el juego (Paragon).

De la **cuenta de Paragon** deseamos guardar el **e-mail** con el que se creó la **cuenta de Epic Games**. También deseamos guardar el nickname(único) y la contraseña. La contraseña no podrá ser nula.

Del **e-mail** sólo nos interesa guardar el nombre y el país al que está asociado el correo.

Un e-mail sólo puede pertenecer a una cuenta, y una cuenta solo puede tener un e-mail. Además, una cuenta de Epic sólo puede tener asociada una cuenta de Paragon. Una cuenta mínimo dene tener un e-mail asociado.

Una vez dentro del juego, tendremos **héroes** y **cartas**, que debemos desbloquear consiguiendo un **nivel** de cuenta determinado.

De los **héroes**, nos interesa saber su nombre, que es único, los puntos de velocidad de movimiento que tiene, y los puntos de daño.

Los héroes pueden ser de varios tipos (tanque, carry, support, jungla, mago o guerrero), de los tipos, sólo nos interesa almacenar información del **tanque** (puntos de armadura), del **support** (puntos de cura), y del **mago**(puntos de magia), hay que tener en cuenta que en ocasiones, un mago puede ser un support y viceversa.

De las **cartas** sólo nos interesa almacenar su nombre (único), y una breve descripción de su funcionamiento.

Del **nivel** almacenaremos un número único y la fecha en la que la cuenta alcanzó ese nivel.

También, nada más a empezar a jugar, en el nivel 1, el juego nos obsequiará con un héroe aleatorio gratuito, y con **varias** cartas.

En el juego, los héroes tienen **skins** (trajes). Cada héroe tiene muchas skins y una skin sólo pertenece a un héroe, una skin sólo se puede conseguir si antes has desbloqueado al héroe.

Siempre que consigues una skin, se te regala una **variación de aspecto** de esa skin (el mismo traje pero en otro color), de las variaciones de aspecto deseamos guardar el color y un código que comienza en 1 por cada skin. Cada skin tiene como mínimo una variación de aspecto.