

### **3.-Diseño lógico**

**.E-MAIL:** (nombre, pais)

**PK:** nombre.

**.CUENTA EPIC:** (nombre\_epic, tlf\_epic, fecha\_creacion, nombre\_mail)

**PK:** nombre\_epic, tlf\_epic.

**UK:** nombre\_mail.

**FK:** nombre\_mail → **E-MAIL**

**.CUENTA PARAGON:** (nick, contraseña, nombre\_epic\_paragon, tlf\_epic\_paragon)

**PK:** nick.

**VNN:** contraseña.

**UK:** nombre\_epic\_paragon, tlf\_epic\_paragon

**FK:** nombre\_epic\_paragon, tlf\_epic\_paragon → **CUENTA EPIC**

**.SER AMIGOS:** (nick\_paragon, nick\_paragon\_amigo)

**PK:** nick\_paragon, nick\_paragon\_amigo

**FK:** nick\_paragon → **CUENTA PARAGON**

**FK:** nick\_paragon\_amigo → **CUENTA PARAGON**

**.NIVELES:** (numero)

**PK:** numero

**.TENER:** (fecha\_alcanzar\_nvl, nick\_paragon\_tener, numero\_nvl)

**PK:** nick\_paragon\_tener, numero\_nvl

**FK:** nick\_paragon\_tener → **CUENTA PARAGON**

**FK:** numero\_nvl → **NIVELES**

**.HEROES:** (nombre\_heroe, puntos\_velocidad, puntos\_daño, nick\_paragon\_heroe, numero\_nvl\_heroe)

**PK:** nombre\_heroe

**UK:** nick\_paragon\_heroe, numero\_nvl\_heroe

**PK:** nick\_paragon\_heroe → **TENER**

**PK:** numero\_nvl\_heroe → **TENER**

**.TANQUE:** ( nombre\_heroe\_tanque, p\_armadura)

**PK:** nombre\_heroe\_tanque

**FK:** nombre\_heroe\_tanque → **HEROES**

**.SUPPORT:** ( nombre\_heroe\_support, p\_cura)

**PK:** nombre\_heroe\_support

**FK:** nombre\_heroe\_support → **HEROES**

**.MAGO:** ( nombre\_heroe\_mago, p\_magia)

**PK:** nombre\_heroe\_mago

**FK:** nombre\_heroe\_mago → **HEROES**

**.CARTAS:** (nombre\_carta, descrip, nick\_paragon\_carta, numero\_nvl\_carta)

**PK:** nombre\_carta

**UK:** nick\_paragon\_carta, numero\_nvl\_carta

**FK:** nick\_paragon\_carta → **TENER**

**FK:** numero\_nvl\_carta → **TENER**

**.REGALAR:** (nombre\_carta\_regalar, nombre\_heroe\_regalar, nick\_paragon\_regalar, numero\_nvl\_regalar)

**PK:** nombre\_carta\_regalar, nombre\_heroe\_regalar

**UK:** nombre\_carta\_regalar, nick\_paragon\_regalar, numero\_nvl\_regalar

**FK:** nick\_paragon\_regalar, numero\_nvl\_regalar → **TENER**

**FK:** nombre\_carta\_regalar → **CARTAS**

**FK:** nombre\_heroe\_regalar → **HEROES**

**.SKINS:** (codigo\_skin, precio, nombre\_heroe\_skin, )

**PK:** codigo\_skin

**VNN:** nombre\_heroe\_skin

**FK:** nombre\_heroe\_skin → **HEROE**

**VARIACION ASPECTO:** (codigo\_aspecto, color, codigo\_skin\_aspecto)

**PK:** codigo\_skin\_aspecto, codigo\_aspecto

**FK:** codigo\_skin\_aspecto → **SKINS**