



---

# MASQUERADB

---

Anabel Martínez Perdomo





## ÍNDICE

Introducción .....	3
Concepto .....	3
Diseño .....	6
Diagrama de Entidad-Relación .....	6
Lógica de usuarios y crónicas.....	7
Atributos de personaje.....	8
Lógica de Inventario y objetos .....	9
Diagrama relacional.....	10
Diccionario de datos.....	11
Tabla Users.....	11
Tabla Chronicles.....	11
Tabla Chronicles_permissions .....	11
Tabla Characters.....	12
Tabla Touchstones.....	13
Tabla Convictions.....	13
Tabla Origins.....	14
Tabla Attributes.....	14
Tabla Skills .....	14
Tabla Characters_Attributes .....	15
Tabla Characters_Skills.....	15
Tabla disciplines.....	15
Tabla advantages.....	16
Tabla flaws.....	16
Tabla Inventory .....	16
Tabla Items .....	17
Tabla Inventory_Item .....	17
Tabla Statistics.....	17



## Introducción

---

El siguiente documento tiene como objetivo contextualizar y aportar información relevante sobre MasqueraDB, un proyecto de Anabel Martínez Perdomo. En este documento, se aportará la introducción y contextualización necesarias para la correcta interpretación de la base de datos utilizada en el proyecto, además de un diccionario de datos que aporta valor semántico a los valores introducidos en esta.

## Concepto

---

MasqueraDB es una base de datos basada en el juego de rol Vampire: The Masquerade. Este juego, similar a otros juegos de rol como Dragones y Mazmorras, invita a los jugadores a tomar el papel de un vampiro en un mundo de su elección.

Estos vampiros, como todos los personajes de juegos de rol, deben tener lo que llamamos una "hoja de personaje" que, en nuestro caso, será la página web que modelaremos posteriormente y muestre el contenido de nuestra base de datos. En esta hoja de personaje, se mostrarán las características de nuestro personaje.

La base de datos que nos disponemos a modelar es una base de datos que se utilizará en una página web sobre un juego de mesa de rol. Esta página web tendrá **usuarios** que, tras un inicio de sesión, podrán acceder a las **crónicas** que hayan creado, y ver los **personajes** que hay dentro de estas. Los usuarios tienen, dependiendo de la crónica, permisos que los convierten en sus jugadores o administradores.

Los **personajes** tienen, como atributos principales, su nombre, Sire, depredador, clan, generación, concepto, deseo, ambición, piedras de toque, convicciones y una breve descripción.

En el caso de las **piedras de toque** y **convicciones**, debemos tener en cuenta que cada personaje puede tener varias piedras de toque o convicciones. Mientras que las piedras de toque son humanos vivos que enlazan al vampiro con su humanidad, las convicciones son ideas. Por ejemplo: Piedra de toque: su viuda. Convicción: "Las clases populares solo están para servir".

Los personajes, además de tener estos atributos básicos, pueden tener una serie de detalles avanzados, su **origen**: edad real, edad aparente, rasgos reseñables, fecha de nacimiento, fecha de muerte, apariencia y lore. Y también deben tener un grupo de **estadísticas**, atributos que van a ser modificados durante cada sesión de una crónica: salud, humanidad, fuerza de voluntad, hambre, resonancia, caza y potencia de sangre.



Además de la descripción del personaje y la creación de su perfil, debemos tener en cuenta su personalidad. Esto viene definido por los **atributos** que el personaje posee. Cada atributo tiene un nombre y un valor, que luego el Game Master tendrá en cuenta a la hora de desarrollar la historia y el jugador tendrá en cuenta a la hora de definir la personalidad de su personaje. Por ejemplo: carisma 5, manipulación 2, inteligencia 1.

A la hora de definir cómo puede interactuar un personaje con el mundo de fantasía, debemos definir las **habilidades**. Cada habilidad, identificada por su nombre, puede enlazarse a muchos personajes, mientras que cada personaje también puede tener muchas habilidades.

Es posible que, durante la crónica, los personajes lleguen a conseguir **disciplinas**, que deben tomarse en cuenta desde el punto de vista de la historia para tener en cuenta distintas habilidades de los personajes. Estas disciplinas solamente necesitan un nombre, puesto que existe total libertad por parte del Game Master a la hora de decidir su valor y su peso en la historia. Esto se debe a que las disciplinas son poderes que se obtienen de las víctimas consumidas.

Además, existe la posibilidad de que estos personajes tengan **ventajas** y **desventajas** a lo largo de la historia. Cada ventaja y desventaja tendrá un nombre y un valor, que puede definir cómo se desarrolla el juego en determinadas situaciones. Por ejemplo: El vampiro Drakhul tiene la desventaja "antivampirismo", con un valor de -2 puntos. Esto significa que sus puntos de vida a la hora de enfrentarse a otros vampiros es dos puntos menor de lo que sería en otras situaciones.

Los personajes, además, poseen un **inventario** con pes actual y peso máximo, que, a su vez, se relaciona con los **objetos** que lo componen. Estos objetos tienen un nombre, un peso y una descripción. Un objeto puede pertenecer a muchos inventarios, mientras que un inventario puede tener muchos objetos.

Es importante remarcar que cada crónica tiene unas reglas definidas en comuna por el Game Master y los jugadores, por lo que es posible que los requisitos de una hoja de personaje sean distintos en una crónica en comparación con otra. Es por esto que se ha tomado la decisión de modelar los tipos de datos con la mínima restricción posible, porque la magia de los juegos de rol es la libertad de poder modelar con total libertad las normas según apetezca a los jugadores y al Game Master.

Una vez tratado el concepto inicial, nos disponemos a contextualizar los procedimientos almacenados y disparadores de esta base de datos:

En MasqueraDB, se añaden procedimientos almacenados y disparadores para implementar las siguientes funcionalidades:



Se tendrá en cuenta que, cuando el inventario de un personaje alcanza un peso actual mayor que su peso máximo, se mostrará el mensaje de error: "el personaje lleva demasiado peso".

Para esto, debemos tener en cuenta los cálculos del peso actual y el peso máximo del inventario.

Para el peso actual, una vez se enlaza un objeto a un inventario, se debe sumar su peso al peso que tenía el inventario anteriormente. Debemos tener en cuenta que este proceso se realiza cuando se enlaza un nuevo objeto a un inventario, pero también cuando se elimina el objeto de ese inventario.

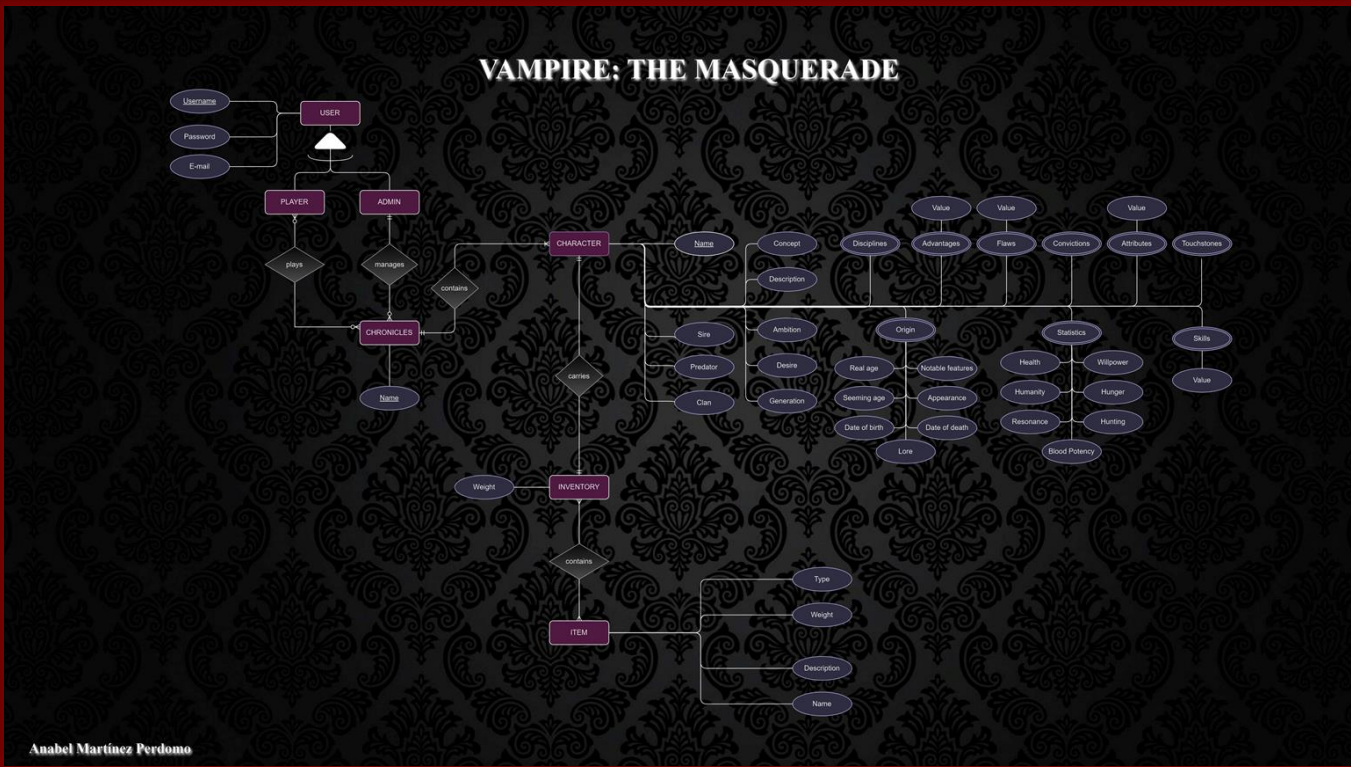
Para el peso máximo, debemos tener en cuenta que será el valor del atributo de fuerza del personaje multiplicado por cinco. Además, debemos contemplar la casuística de que el atributo cambie durante la crónica, por lo que debemos tener esto en cuenta no solamente cuando se inserten datos, sino cuando se actualicen.





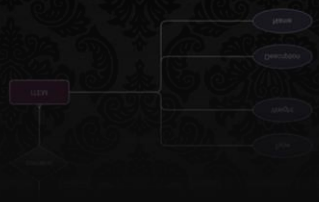
Diseño

Diagrama de Entidad-Relación



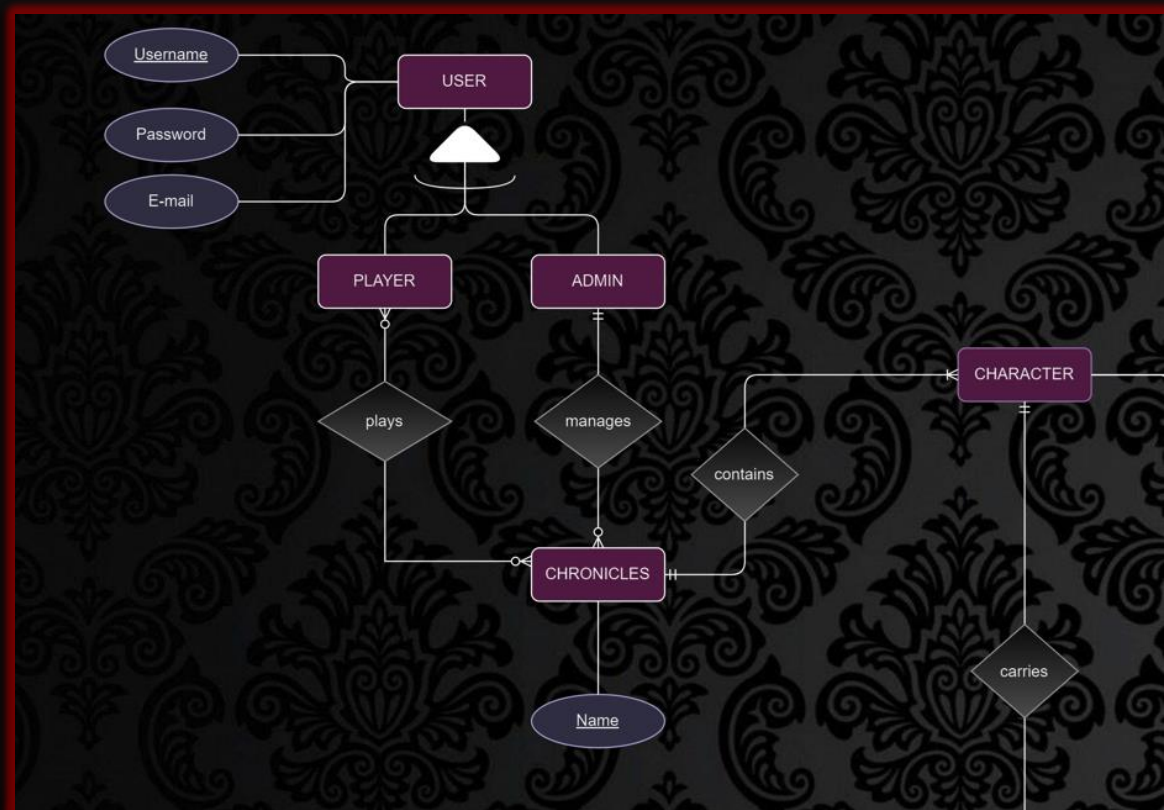
Anabel Martínez Perdomo

Anabel Martínez Perdomo



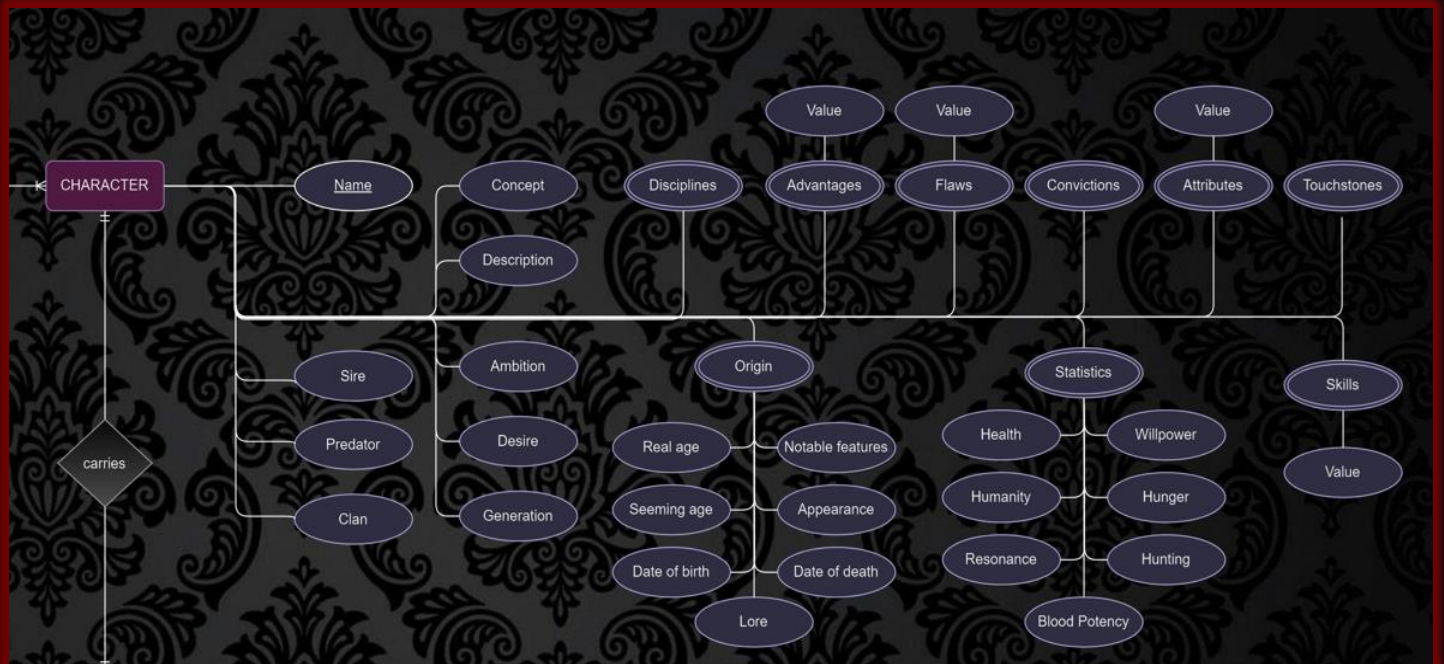


## Lógica de usuarios y crónicas





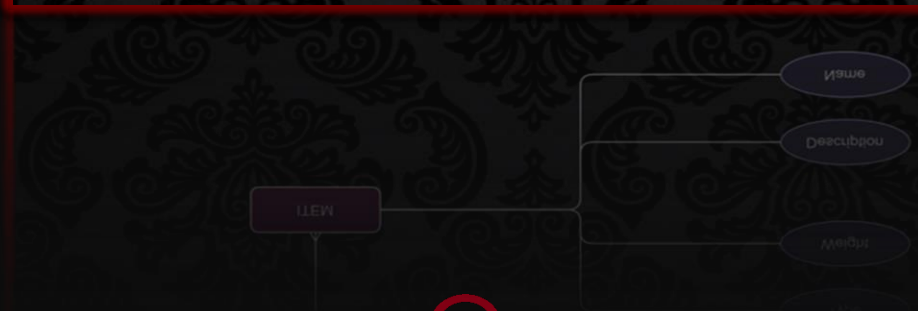
## Atributos de personaje





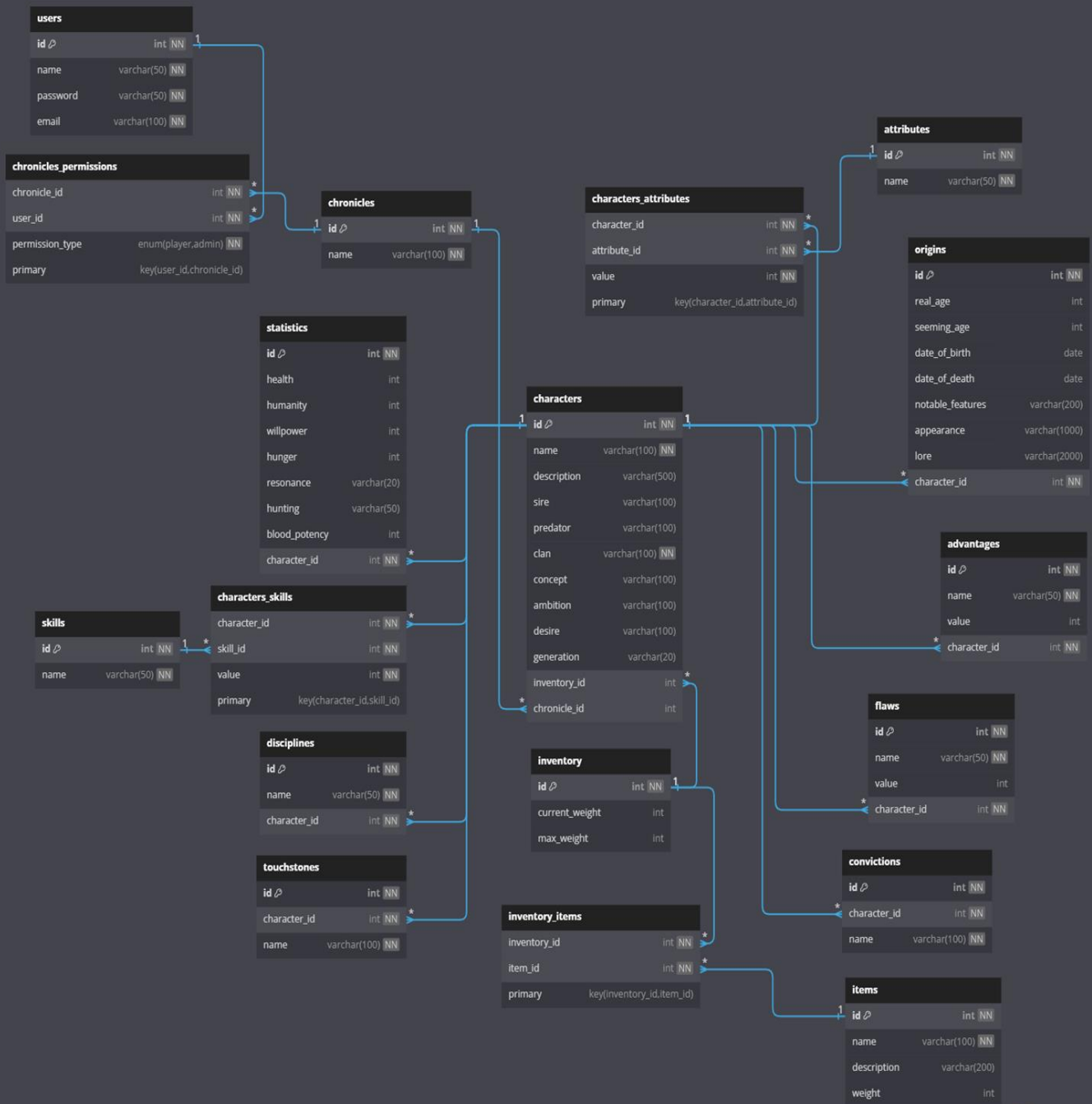


## Lógica de Inventario y objetos





## Diagrama relacional





# Diccionario de datos

## Tabla Users

<u>Nombre de co- lumna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único del usuario	<b>PRIMARY KEY, AUTO_INCRE- MENT, NOT NULL</b>	1,2
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(50)</b>	Nombre del usuario	<b>NOT NULL</b>	"Alice"
<b>Password</b>	<b>VARCHAR(50)</b>	Contraseña de usuario	<b>NOT NULL</b>	"secure- password"
<b>Email</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Dirección de email del usuario	<b>NOT NULL, UNI- QUE</b>	"alice@gmail.co m"

## Tabla Chronicles

<u>Nombre de la columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único de la cró- nica	<b>PRIMARY_KEY, AUTO_INCRE- MENT NOT NULL,</b>	1, 2
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Nombre de la crónica	<b>NOT NULL</b>	"Dark Ages"

## Tabla Chronicles\_permissions

<u>Nombre de la columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Chronicle_id</b>	<b>INTEGER</b>	ID de la crónica asociada	<b>NOT NULL, PRIMARY KEY, FOREIGN KEY</b>	1, 2
<b>User_id</b>	<b>INTEGER</b>	ID del usuario asociado	<b>NOT NULL, PRIMARY KEY, FOREIGN KEY</b>	1, 2
<b>Permission_type</b>	<b>ENUM</b>	Tipo de permiso de un usuario en una crónica	<b>NOT NULL</b>	"player", "admin"



## Tabla Characters

<u>Nombre de columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único	<b>PRIMARY KEY, NOT NULL, AUTOINCREMENT</b>	1, 2
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Nombre del personaje	<b>NOT NULL</b>	"Carmilla", "Dracula"
<b>Description</b>	<b>VARCHAR(500)</b>	Descripción del personaje		"A cunning and seductive vampire who revels in manipulation"
<b>Sire</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Nombre del Sire del personaje (creador)		"Magnus"
<b>Predator</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Tipo de depredador que es el personaje		"Stalker"
<b>Clan</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Clan al que pertenece el personaje	<b>NOT NULL</b>	"Ventrue", "To-reador"
<b>Concepto</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Concepto del personaje		"Artist"
<b>Ambition</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Ambición a largo plazo del personaje		"Establish a cult of loyal followers"
<b>Desire</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Deseo a corto plazo del personaje		"Power"
<b>Generation</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Generación a la que pertenece el personaje		"10th", "2nd"
<b>Inventory_id</b>	<b>INTEGER</b>	ID del inventario asociado al personaje	<b>FOREIGN KEY</b>	1, 2
<b>Chronicle_id</b>	<b>INTEGER</b>	ID de la crónica asociada al personaje	<b>FOREIGN KEY</b>	1, 2





## Tabla Touchstones

· Piedra de toque: un ser humano que el vampiro asocia con su humanidad e impide que se convierta en un monstruo por completo.

<u>Nombre de tabla</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único para cada piedra de toque	<b>PRIMARY KEY, AUTOINCREMENT, NOT NULL</b>	1, 2
<b>Character_id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador del personaje asociado	<b>FOREIGN KEY, NOT NULL</b>	1, 2
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Nombre de la piedra de toque	<b>NOT NULL</b>	"Jean", "Marie"

## Tabla Convictions

<u>Nombre de la tabla</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único de la convicción	<b>PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT, NOT NULL</b>	1, 2
<b>Character_id</b>	<b>INTEGER</b>	ID del personaje asociado	<b>FOREIGN KEY, NOT NULL</b>	1, 2
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(100)</b>	Nombre de la convicción	<b>NOT NULL</b>	"Power is the ultimate aphrodisiac"





## Tabla Origins

<u>Nombre de la tabla</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único de cada set de datos	<b>PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>
<b>Health</b>	<b>INTEGER</b>	Nivel de salud del personaje		<b>5</b>
<b>Humanity</b>	<b>INTEGER</b>	Nivel de humanidad del personaje		<b>7</b>
<b>Willpower</b>	<b>INTEGER</b>	Nivel de fuerza de voluntad del personaje		<b>8</b>
<b>Hunger</b>	<b>INTEGER</b>	Nivel de sed de sangre del personaje		<b>3</b>
<b>Resonance</b>	<b>VARCHAR(20)</b>	Tipo de sangre que debe beber el vampiro		<b>"Melancholic"</b>
<b>Hunting</b>	<b>VARCHAR(50)</b>	Método de caza del vampiro		<b>"Stalker"</b>
<b>Blood_potency</b>	<b>INTEGER</b>	Nivel de potencia de sangre		<b>2</b>
<b>Character_id</b>	<b>INTEGER</b>	ID del personaje asociado	<b>FOREIGN KEY, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>

## Tabla Attributes

<u>Nombre de columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único para cada atributo	<b>PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(50)</b>	Nombre del atributo	<b>NOT NULL, UNIQUE</b>	<b>"Strength", "Dexterity"</b>

## Tabla Skills

<u>Nombre de columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único de una habilidad	<b>PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(50)</b>	Nombre de la habilidad	<b>NOT NULL, UNIQUE</b>	<b>"Athletics", "Stealth"</b>





## Tabla Characters\_Attributes

<u>Nombre de columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
Character_id	INTEGER	Id del personaje asociado	FOREIGN KEY, NOT NULL, PRIMARY KEY	1, 2
Attribute_id	INTEGER	Id del atributo asociado	FOREIGN KEY, NOT NULL, PRIMARY KEY	1, 2
Value	INTEGER	Valor del atributo asociado al personaje	NOT NULL	4, 10

## Tabla Characters\_Skills

<u>Nombre de la columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
character_id	INTEGER	Id del personaje asociado	FOREIGN KEY, NOT NULL, PRIMARY KEY	1, 2
Skill_id	INTEGER	Id de la habilidad asociada	FOREIGN KEY, NOT NULL, PRIMARY KEY	1, 2
Value	INTEGER	Valor de la habilidad asociada al personaje	NOT NULL	4, 10

## Tabla disciplines

<u>Nombre de la columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
Id	INTEGER	Identificador único para cada disciplina	PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT, NOT NULL	1, 2
Name	VARCHAR(50)	Nombre de la disciplina	NOT NULL	"Dominate", "Celerity"
Character_id	INTEGER	ID del personaje asociado	FOREIGN KEY, NOT NULL	1, 2





## Tabla advantages

<u>Nombre de la columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único de cada ventaja	<b>PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(50)</b>	Nombre de la ventaja	<b>NOT NULL</b>	<b>"Influencia", "Allies"</b>
<b>Value</b>	<b>INTEGER</b>	Valor de la ventaja		<b>1, 3</b>
<b>Character_id</b>	<b>INTEGER</b>	ID del personaje asociado	<b>FOREIGN KEY, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>

## Tabla flaws

<u>Nombre de la tabla</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único de cada desventaja	<b>PRIMARY KEY, AUTOINCREMENT, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>
<b>Name</b>	<b>VARCHAR(50)</b>	Nombre de la desventaja	<b>NOT NULL</b>	<b>"Enemy", "Hunted"</b>
<b>Value</b>	<b>INTEGER</b>	Valor de la desventaja		<b>2, 5</b>
<b>Character_id</b>	<b>INTEGER</b>	ID del personaje asociado	<b>FOREIGN KEY, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>

## Tabla Inventory

<u>Nombre de columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
<b>Id</b>	<b>INTEGER</b>	Identificador único de cada inventario	<b>PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT, NOT NULL</b>	<b>1, 2</b>
<b>Current_weight</b>	<b>INTEGER</b>	Peso del inventario		<b>10</b>
<b>Max_weight</b>	<b>INTEGER</b>	Peso máximo que es capaz de soportar el inventario		<b>200</b>



## Tabla Items

<u>Nombre de columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
Id	INTEGER	Identificador único para cada objeto	PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT, NOT NULL	1, 2
Name	VARCHAR(100)	Nombre del objeto	NOT NULL	"Daga", "Amuleto"
Description	VARCHAR(200)	Descripción del objeto		"A sharp dagger that improves stealth throws"
Weight	INTEGER	Peso de un objeto		0

## Tabla Inventory\_Item

<u>Nombre de la columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
Inventory_id	INTEGER	ID del inventario asociado	FOREIGN KEY, NOT NULL, PRIMARY KEY	1, 2
Item_id	INTEGER	ID del objeto asociado	FOREIGN KEY, NOT NULL, PRIMARY KEY	1, 2

## Tabla Statistics

<u>Nombre de la columna</u>	<u>Tipo de dato</u>	<u>Descripción</u>	<u>Constraints</u>	<u>Valor de ejemplo</u>
Id	INTEGER	ID del set de estadísticas	PRIMARY KEY, NOT NULL	1, 2
Health	INTEGER	Puntos de salud		1, 2
Humanity	INTEGER	Puntos de humanidad		2, 3
Willpower	INTEGER	Puntos de fuerza de voluntad		2, 3
Hunger	INTEGER	Puntos de hambre		3, 4
Resonance	VARCHAR	Tipo de alimento		"Miedo", "ansiedad"
Hunting	VARCHAR	Tipo de caza		"Depredador", "Red de contactos en la noche"
Blood_Potency	INT	Puntos de potencia de sangre		4, 5
Character_id	INT	ID del personaje asociado		1, 2

