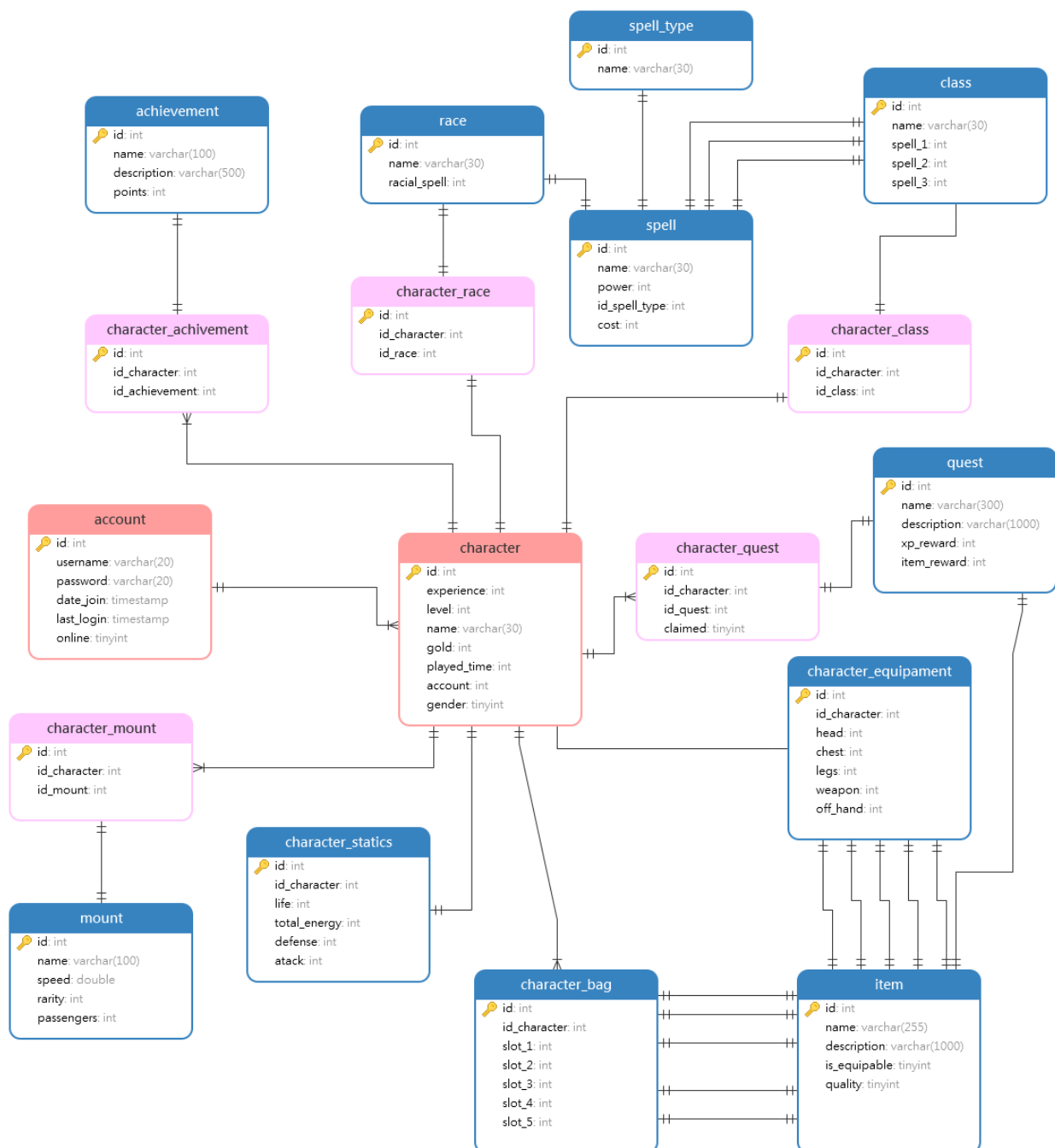


### TEMATICA DE LA BASE DE DATOS:

La temática se enfoca en la creación y diseño de una base de datos destinada a un apasionante videojuego de rol (RPG, en inglés). Un RPG típico involucra la creación de personajes, la administración de inventarios, la ejecución de misiones, el enfrentamiento en combates y otros elementos igualmente apasionantes. La base de datos propuesta será un conjunto de tablas interconectadas que posibilitarán el almacenamiento y la gestión eficaz de toda la información relacionada con los jugadores, los personajes, las armas, los hechizos, las misiones, los logros y otros componentes esenciales que configuran la experiencia de juego en su totalidad. Este diseño de base de datos permitirá no solo un manejo fluido y estructurado de los datos, sino también la creación de un mundo virtual cohesionado y lleno de posibilidades para los amantes de la aventura y la fantasía.

### DIAGRAMA ENTIDAD - RELACION:



DESCRIPCION DE CADA ENTIDAD:

TABLA: **ACCOUNT**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	id_account	int	primary key	AUTO INCREMENT
username	user	varchar(20)	index	NOT NULL, UNIQUE
password	pass	varchar(20)		NOT NULL
date_join	join	timestamp		NOT NULL
last_login	last	timestamp		NOT NULL
online	online	tinyint		NOT NULL

*La tabla account en la cual se indicarán las diferentes cuentas de usuarios del juego. Tenemos diferentes campos para definir la tabla los cuales van discriminados de la siguiente forma:*

**id\_account:** Clave principal de la tabla e id de la cuenta del jugador.

**username:** Usuario del personaje.

**password:** Password del la cuenta.

**date\_join:** Fecha de creación de la cuenta.

**last\_login:** Ultimo registro de logeo de la cuenta.

**online:** Establece si esta online la cuenta.

TABLA: **CHARACTER**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	id	int	primary key	AUTO INCREMENT
experience	xp	int		NOT NULL, Default 0
level	level	int		NOT NULL, Default 1
name	name	varchar(30)	index	NOT NULL, UNIQUE
gold	gold	int		NOT NULL, Default 0
played_time	time	int		NOT NULL, Default 0
account	acc	int	FK (account)	NOT NULL
gender	gender	tinyint		NOT NULL

*La tabla characters, es la tabla principal de los personajes la cual ira enlazada a diferentes tablas mediante llaves foráneas las cuales definen la estructura completa de un personaje.*

Tenemos diferentes campos para definir la tabla los cuales van discriminados de la siguiente forma:

**id\_character:** Clave principal de la tabla e id del personaje creado.

**experience:** En este campo va definida la experiencia actual del personaje.

**level:** Nivel actual del personaje, este irá incrementando de acuerdo a la xp actual.

**name:** Nombre del personaje y también puede usarse como índice y único.

**gold:** Oro del personaje.

**played\_time:** Tiempo total de juego del personaje calculado en segundos.

**account:** Clave foránea de la tabla account, en la cual se discriminan las cuentas de los usuarios.

**gender:** El juego contará con dos géneros los cuales se usarán 0 y 1 para determinar el género 0 Macho, 1 Hembra.

TABLA: **CHARACTER\_CLASS**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
--------	-----	------	-------	--------------------

## Datasheet CODER-RPG Game

id	Id	int	primary key	AUTO INCREMENT
id_character	char	int	FK (character)	NOT NULL
id_class	sp_1	int	FK (class)	NOT NULL

**La tabla character\_class, es la tabla en la normalización de la tabla character y class, es la relacion entre las dos.**

**id:** Clave principal de la tabla.

**id\_character:** Es la clave foránea de la tabla characters.

**id\_class:** Es la clave foránea de la tabla class.

## TABLA: CLASS

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	Id_class	int	primary key	AUTO INCREMENT
name	classname	varchar(30)	index	NOT NULL
spell_1	sp_1	int	FK (spell)	NOT NULL
spell_2	sp_2	int	FK (spell)	NOT NULL
spell_3	sp_3	int	FK (spell)	NOT NULL

**La tabla character\_class, es la tabla en la cual se definen las clases de los personajes, asi como también se definen los spells que tienen las clases.**

**id:** Clave principal de la tabla e id la clase.

**name:** En este campo va definida el nombre de la clase.

**spell\_1, 2, 3:** Spells las cuales dispone el personaje.

## TABLA: CHARACTER\_RACE

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	id	int	primary key	AUTO INCREMENT
id_character	character	int	FK (character)	NOT NULL
id_race	race	int	FK (race)	NOT NULL

**La tabla character\_race, es la normalización de la tabla character y race, la cual une la relacion entre las dos para identificar la raza del personaje.**

**id:** Clave principal de la tabla.

**id\_character:** Clave foránea de la tabla character.

**id\_race:** Clave foránea de la tabla race.

TABLA: RACE

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	id	int	primary key	AUTO INCREMENT
name	name	varchar(30)		NOT NULL
racial_spell	rsPELL	int	FK (spell)	NOT NULL

*La tabla race, comprende las razas disponibles en el juego.*

**id:** Clave principal de la tabla e id de la raza.

**name:** Nombre de la raza.

**racial\_spell:** Este campo es una clave foránea de la tabla spell, cada raza tiene un poder único.

TABLA: SPELL

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	Id	int	primary key	AUTO INCREMENT
name	spellname	varchar(30)	index	NOT NULL
power	power	int		NOT NULL
id_spell_type	spelltype	int	FK (spell_type)	NOT NULL
cost	cost	int		NOT NULL

*La tabla spell comprende todas las spells del juego*

**id:** Clave principal de la tabla e id del spell.

**name:** En este campo va definido el nombre del spell.

**power:** Poder del la spell.

**id\_spell\_type:** Clave foránea del spell type , ya que cada spell tiene un tipo.

**cost:** Costo de energía del spell.

TABLA: SPELL\_TYPE

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	Id	int	primary key	AUTO INCREMENT
name	spellname	varchar(30)	index	NOT NULL

*La tabla spell\_type comprende el tipo de spells del juego ya que hay sombra, sagrado, veneno etc*

**id:** Clave principal de la tabla e id del tipo de spell.

**name:** En este campo va definido el nombre del tipo spell.

**TABLA: CHARACTER\_ACHIEVENT**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	char_ach	int	primary key	AUTO INCREMENT
id_character	id_char	int	FK (character)	NOT NULL
id_achievment	Id_ach	int	FK (achievment)	NOT NULL

*La tabla character\_achievment es la normalización para los logros obtenidos por el jugador.*

**id:** Clave principal de la tabla e id del logro obtenido.

**id\_character:** Clave foránea referenciando al ID del personaje.

**id\_achievment:** Clave foránea referenciando el logro conseguido.

**TABLA: ACHIEVENT**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	ach	int	primary key	AUTO INCREMENT
name_achievment	name	Varchar(100)	index	NOT NULL
description_achievment	description	Varchar(500)		NOT NULL
points_achievment	points	int		NOT NULL, Default 0

*La tabla achievment es el listado de logros conseguibles en el juego.*

**id:** Clave principal de la tabla e id del logro.

**name\_achievment:** Nombre del logro.

**description\_achievment:** Una descripción complete del logro.

**points\_achievment:** Puntos que se obtienen al obtener el logro.

**TABLA: CHARACTER\_QUEST**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	charquest	int	primary key	AUTO INCREMENT
id_character	character	int	FK(character)	NOT NULL
id_quest	Id_quest	int	FK(quest)	NOT NULL
claimed	claimed	tinyint		NOT NULL, Default 0

*La tabla character\_quest es la normalización las misiones tomadas y obtenidas por el jugador.*

**id:** Clave principal de la tabla e id del la misión del jugador.

**id\_character:** Clave foránea del personaje que obtiene la mision.

**id\_quest:** Clave foránea del listado de misiones del juego.

**claimed:** Declaración de si la misión está completa o no.

**TABLA: QUEST**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	quest	int	primary key	AUTO INCREMENT
name	name	Varchar(300)	index	NOT NULL
description	descr	Varchar(1000)		NOT NULL
xp_reward	xp	int		NOT NULL, Default 0
item_reward	item	int		

La tabla quest es el listado de las misiones del juego.

**id:** Clave principal de la tabla e id de la misión.

**name:** Nombre de la misión.

**description:** Descripción completa de la misión.

**xp\_reward:** Cantidad de experiencia que se obtiene con la misión.

**item\_rewards:** Clave foránea de la tabla item, campo en el cual dice si la quest tiene un item de recompensa.

**TABLA: CHARACTER\_BAG**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	bag	int	primary key	AUTO INCREMENT
id_character	character	int	FK(character)	NOT NULL
slot_1	slot_1	int	FK(item)	
slot_2	slot_2	int	FK(item)	
slot_3	slot_3	int	FK(item)	
slot_4	slot_4	int	FK(item)	
slot_5	slot_5	int	FK(item)	

La tabla character\_bag es la tabla que indica cuales ítems tienen las bolsas de los jugadores.

**id:** Clave principal de la tabla.

**id\_character:** Clave foránea que referencia el personaje al que pertenece la bolsa.

**slot1,2,3,4,5:** Clave foránea de la tabla item donde se define el ítem de la lista de ítems del juego que el player tiene en la bolsa.

**TABLA: CHARACTER\_EQUIPMENT**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	eq	int	primary key	AUTO INCREMENT
id_character	character	int	FK(character)	NOT NULL
head	head	int	FK(item)	
chest	chest	int	FK(item)	
legs	legs	int	FK(item)	
weapon	weapon	int	FK(item)	
off_hand	off_hand	int	FK(item)	

La tabla character\_equipment es la tabla que indica cuales son los ítems equipados al personaje.

**id:** Clave principal de la tabla.

**id\_character:** Clave foránea que referencia el personaje al que pertenece la bolsa.

**head, chest, legs, weapon, off\_hand:** Clave foránea de la tabla item donde se define el ítem de la lista de ítems del juego que el player tiene equipado.

**TABLA: ITEM**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	item	int	primary key	AUTO INCREMENT
name	name	Varchar(255)	index	NOT NULL
description	descr	Varchar(1000)		NOT NULL
is_equipable	equipable	tinyint		NOT NULL, Default 0
quality	legs	tinyint		NOT NULL, Default 0

La tabla item es la tabla que indica todos los ítems disponibles del juego.

**id:** Clave principal de la tabla e id del item.

**name:** Nombre del item.

**description:** Descripción completa del item.

**is\_equipable:** Esto indica si este item es equipable.

**quality:** Esta tabla indica la calidad del ítem, va de 0 a 4.

**TABLA: CHARACTER\_STATICS**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	stats	int	primary key	AUTO INCREMENT
id_character	character	int	FK(character)	NOT NULL
life	life	int		NOT NULL, Default 1
total_energy	energy	int		NOT NULL, Default 1
defense	defense	int		NOT NULL, Default 1
atack	atack	int		NOT NULL, Default 1

La tabla character\_stats es la tabla que indica las estadísticas de los jugadores.

**id:** Clave principal de la tabla.

**id\_character:** Clave foránea que referencia el personaje al que pertenece las estadísticas.

**life:** Vida del personaje.

**total\_energy:** Energía total del personaje para lanzar hechizos.

**defense:** Defensa del personaje, esto reduce el daño a la vida de los hechizos.

**atack:** Ataque del personaje, afecta el daño que producen los hechizos.

**TABLA: CHARACTER\_MOUNT**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	char_mount	int	primary key	AUTO INCREMENT
id_character	character	int	FK(character)	NOT NULL
id_mount	mount	int	FK(mount)	NOT NULL

La tabla character\_mount es la normalización de la relación entre las monturas que tiene el jugador y el personaje.

**id:** Clave principal de la tabla.

**id\_character:** Clave foránea que referencia el personaje al que pertenece la montura.

**id\_mount:** Clave foránea que referencia a la montura.

TABLA: **MOUNT**

Nombre	Abv	Tipo	Clave	Opción/Restricción
id	mount	int	primary key	AUTO INCREMENT
name	name	Varchar(100)	index	NOT NULL
speed	speed	double		NOT NULL
rarity	rarity	int		NOT NULL, Default 0
passengers	passengers	int		NOT NULL, Default 1

La tabla mount son las monturas disponibles en el juego.

**id:** Clave principal de la tabla e id de la bolsa.

**name:** Nombre de la montura.

**speed:** Velocidad de la montura.

**rarity:** Rareza de la montura va desde 0 a 3.

**passengers:** Cantidad de pasajeros que permite llevar la montura, máximo 5.