

## NORMALIZACIÓN DE BD

Generar una BD en 3ª FN

Una tienda de videojuegos guarda, para cada uno de sus alquileres, los siguientes datos:  
Número, nombre, apellido, dirección y teléfono del cliente – Nº serie - Título del videojuego - Código de la desarrolladora- Nombre de la desarrolladora - Fecha de lanzamiento - Tipo de desarrolladora(Grande – Pequeña – Mediana – Indie - AAA ... Puede ser varios tipos a la vez, como Indie - Grande) - Número de horas del juego - Cantidad de días por los que se presta el videojuego - Fecha en la que se presta el videojuego - Fecha de devolución (fin alquiler) - Fecha real de devolución

Condiciones: 1) Cada socio tiene un número único que lo identifica.

2) Se registra un solo domicilio y un solo teléfono por cada socio.

3) Cada libro tiene un Nº serie único que lo identifica. Suponer que la tienda solo tiene un ejemplar de cada videojuego.

4) Cada desarrolladora se identifica con un número único.

5) Un videojuego tiene siempre al menos un desarrollador. Puede tener más de uno. No hay videojuegos de desarrolladores desconocidos.

6) Un socio puede sacar muchos videojuegos, pero solo de a uno por vez (no se le presta un nuevo videojuego hasta que no haya devuelto el anterior).

7) Para cada videojuego, se decide por cuántos días se prestará. Esta cantidad de días no depende del socio, sino del videojuego.

8) Un mismo cliente puede llevarse varias veces el mismo videojuego.

**Realizar lo siguiente:**

- 1. Modelo entidad – relación**
- 2. Modelo relacional (tablas y esquema)**
- 3. Normalización**

**Para cada apartado explicar por qué se ha realizado de esa manera, por qué habéis hecho esas relaciones, paso a paso explicado, por que se ha normalizado de esa manera (todo tiene su explicación) .... Cualquier cosa que no esté explicada se penalizará si no se entiende.**