



LANDS OF VALOR

Descripción del Proyecto:

Una reconocida empresa de videojuegos está desarrollando un nuevo MMORPG llamado *Lands of Valor*. Como parte de este proyecto, es necesario diseñar una base de datos que gestione la información de jugadores, personajes, objetos, NPCs, clanes y otros aspectos esenciales del juego. Se te ha asignado la tarea de diseñar esta base de datos desde su etapa conceptual hasta la implementación en un modelo físico.

Tareas a realizar:

1. Diseño Conceptual:
 - a. Crear un diagrama Entidad-Relación (E-R) en formato SVG.
 - b. Recomendación: Usar draw.io y guardar el diagrama en formato XML en el repositorio.
2. Diseño Lógico:
 - a. Elaborar un modelo relacional en formato PDF.
3. Implementación en Modelo Físico:
 - a. Crear las tablas en MySQL, incluyendo restricciones de integridad.
 - b. Entregar un archivo SQL que contenga la creación de las tablas y la inserción de datos de prueba.
4. Datos de prueba en las tablas
 - a. La inserción de datos debe estar incluida en el fichero SQL tras la creación de las tablas.

Consideraciones IMPORTANTES:

1. El proyecto se entregará vía GitHub: [Enlace de entrega del proyecto](#)
2. La gestión de versiones es **obligatoria para que el proyecto sea evaluado**:
 - a. Debemos ver varios commits para comprobar la evolución del proyecto.
 - b. Proyectos realizados por arte de magia, con un único commit final, varios commits con el mismo contenido, pocos commits o commits en un espacio breve de tiempo, se entenderán como no realizados por el alumno.
 - c. Si no se cumple este requisito, la calificación del proyecto es de cero (0) puntos.
3. La defensa del proyecto es obligatoria. Si no se realiza la defensa, la calificación del proyecto es de cero (0) puntos.



Requisitos iniciales que debe cumplir la base de datos:

1. **Jugadores:** ID, Nombre de usuario, Fecha de nacimiento, Contraseña, Email, Fecha y hora de registro, Fecha y hora de último acceso.
2. **Personajes:** ID, Nombre, Nivel, Experiencia, Clase, Raza, Fuerza, Constitución, Destreza, Inteligencia, Sabiduría, Carisma. Cada personaje pertenece a un único jugador.
3. **Objetos:** ID, Nombre, Tipo, Rareza, Precio, Descripción e Imagen. Los personajes pueden tener múltiples objetos en su inventario.
4. **Mobs** (Enemigos): ID, Nombre, Tipo, Nivel, Puntos de vida, Puntos de ataque, Tiempo de reaparición, Inmortalidad (booleano), Recompensa (oro).
5. **Misiones:** ID, Nombre, Descripción, Recompensa, Requisito de nivel. Estado (completada, activa o fallida) de las misiones por personaje y fecha.
6. **Regiones:** Nombre (clave), Descripción, Nivel recomendado y conexiones a otras regiones.
7. **Lugares:** Nombre (clave), Descripción y conexiones a otros lugares. Cada lugar pertenece a una región.
8. **NPCs:** ID, Nombre, Líneas de diálogo, y ubicación (un único lugar).
9. **Clanes:** Nombre del clan (clave), Miembros (jugadores), Líder (NPC), Descripción del clan.



Requisitos adicionales primer incremento:

1. NPCs pueden ser artesanos o comerciantes:

- **Artesanos:** Poseen una habilidad de fabricación, establecen un precio de fabricación, y pueden fabricar múltiples objetos (relación de muchos a muchos con los objetos que fabrican).
- **Comerciantes:** Tienen oro disponible, venden objetos específicos con una cantidad y precio determinado. Un objeto puede ser vendido por múltiples comerciantes.

2. Tipos de lugares: campo abierto, ciudades y mazmorras:

- **Campo abierto:** Define un **bioma** (por ejemplo, bosque, desierto).
- **Ciudades:** Clasificadas por tamaño (Grande, Mediana, Pequeña). Divididas en zonas con nombre y descripción. Comerciantes se ubican en una zona específica de la ciudad.
- **Mazmorras:** Incluyen una cantidad de entradas y salidas, divididas en plantas con número y descripción. Las plantas se dividen en habitaciones con número de puertas, cantidad de enemigos y descripción.

3. Conexión de Mobs con lugares y personajes:

- Los **Mobs** (enemigos) están asociados a un lugar específico (campo abierto, ciudad o mazmorra) y pueden reaparecer en esas ubicaciones.
- Los Mobs pueden ser atacados por personajes, y se registrará el lugar y el objeto utilizado en el ataque.

4. Conexión de regiones y lugares:

- Cada región está conectada a otras regiones y define un **nivel recomendado** para los personajes.
- Los lugares están ubicados dentro de una región específica y pueden conectarse a otros lugares en la misma región o en regiones diferentes.

5. Clanes y jugadores:

- Los clanes están compuestos por jugadores y liderados por un NPC específico.
- Cada jugador puede pertenecer a un único clan.

6. Misiones y personajes:

- Los personajes pueden aceptar misiones de los NPCs.



Requisitos adicionales segundo incremento:

1. **Ataques de personajes a otros personajes:** Fecha, hora, cantidad de vida quitada, arma usada, y si fue eliminado.
2. **Compras de personajes:** Detallar los objetos comprados, cantidad y precio..
3. **Guerras entre clanes:** Fecha de inicio y fin, clan ganador.
4. **Pasa el modelo relacional a modelo fisico en MYSQL.**