

# No Barriers

## Accessible App for Museums

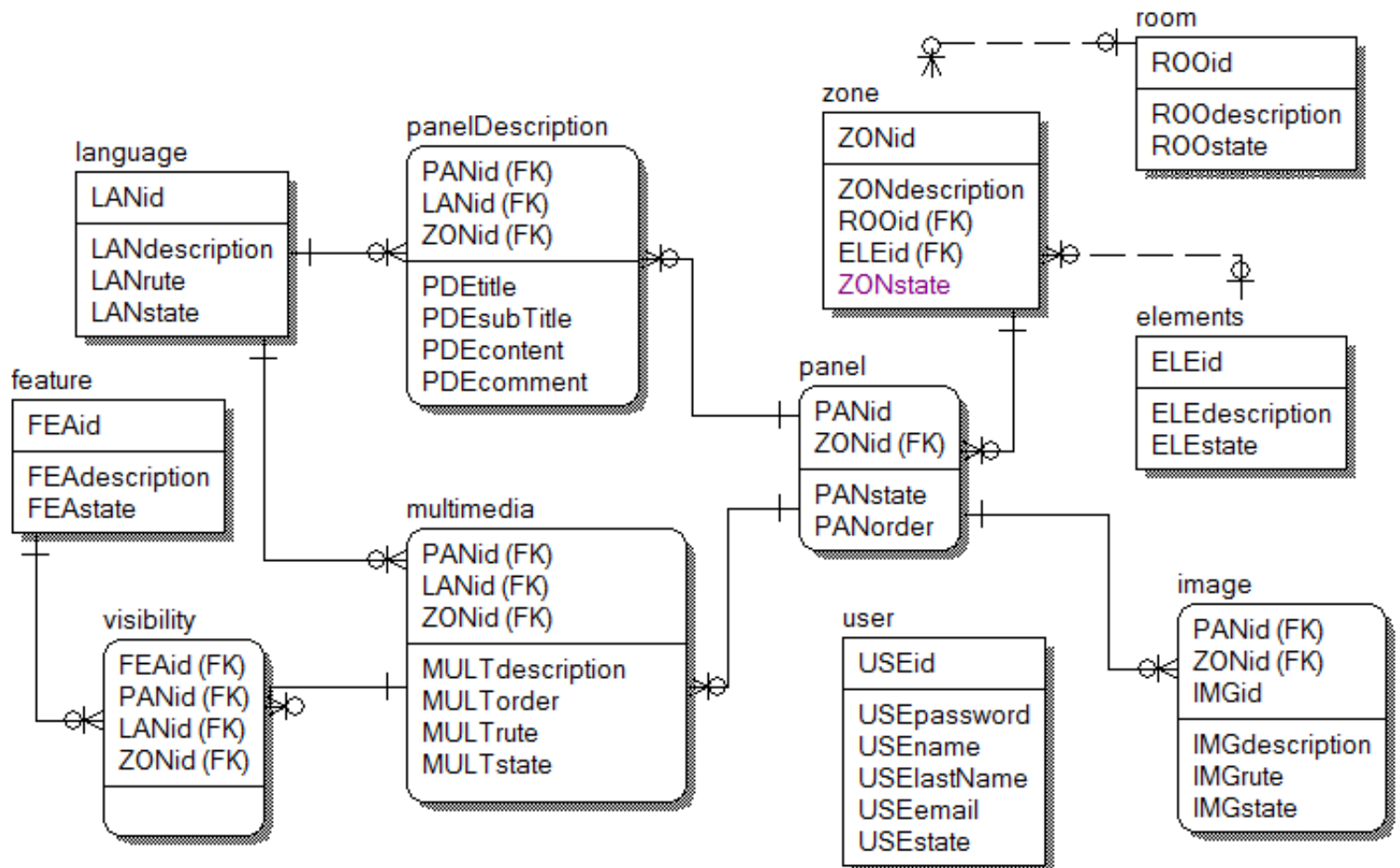
---

*Modelado de Base de Datos.*

---

*Documentación de la primera iteración asociada al proyecto.*

## Modelo Entidad Relación de la Base de Datos del Sistema.



- **Zone** se corresponde con el identificador de un dispositivo Beacon o NFC.
- **Room** será un identificador que permite agrupar estos dispositivos, un dispositivo estará en una sola room pero un room puede tener muchos dispositivos.
- **Elements** es un identificador que se asocia a los tipos de zona que podemos tener, en el caso de nuestro museo serán: Vitrinas y Línea del Tiempo.
- **Panel** será uno de los paneles que se mostrará en una zona y podrá haber un mismo panel en varias zonas así como varios paneles en una zona.
- **Multimedia** será el contenido multimedia asociado a un panel, una vez más un mismo archivo multimedia puede estar asociado a varios paneles y un panel a varios archivos multimedia.
- **Image** será un archivo asociado de la misma forma que multimedia pero al no requerir restricciones de lenguaje ni discapacidad toma un aspecto separado.
- **PanelDescription** será el contenido en forma de texto del panel.
- **Language** es un identificador que se asocia al texto y a los archivos multimedia de un panel para así decidir en qué idiomas se mostrará.
- **Feature** es un identificador que permite identificar las características de una persona, es decir, las discapacidades que posee o si no posee ninguna.
- **Visibility** asocia a un archivo multimedia las cualidades así como el idioma para el que se mostrará este archivo.
- **User** es una tabla que guardará información para poder logear en el sistema web, así como información extra para un posible sistema de usuarios futuro.
- **State** es un atributo que usaremos para todas las tablas y que representará si el elemento está activo, inactivo, eliminado, etc.