

 <b>Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología</b> Universidad de La Laguna	<b>ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)</b>	<b>BASES DE DATOS</b>
	<b>PROYECTO: Wayfinder</b>	
	<b>Autores: Michael Brian Santana Mon</b> <b>Diego Vázquez Campos</b> <b>Pablo Bethencourt Díaz</b>	<b>alu0101013855</b> <b>alu0101014326</b> <b>alu0100658705</b>
Versión: x		Tiempo invertido: Fecha : 10/12/19

## DEFINICIÓN DEL SISTEMA DE BASES DE DATOS (ASI-1)

IDENTIFICACIÓN, ESPECIFICACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA
<p>El foro de rol narrativo wayfinder quiere montar una base de datos para gestionar los personajes de cada cuenta y las transacciones que se hagan para facilitar de una manera automatizada y sincronizada los cambios en los datos entre los distintos elementos de la base de datos.</p> <p>Para empezar, el administrador quiere que, de cada personaje, identificado por un “uid”, se almacene su nombre, su nivel, sus estadísticas de combate (Ataque, Magia, Vitalidad y Defensa), la cantidad de platines (monedas de juego) que dispone, y una afinidad que puede ser Equilibrio, Inteligencia, Fuerza o Destreza. A su vez, el nivel será determinado a raíz de un valor de Experiencia, que influye en éste según una heurística. La heurística puede variar por el modo de escalar que prefiera cada cuenta para su personaje, y podrá elegir entre: Subir de nivel más rápido hasta el nivel 50 pero más lento a partir de éste (Ocaso), Subir más lento al principio pero más rápido después (Alba), o una evolución plana (Cénit). Se quiere saber, además, en cada momento cuánta experiencia se necesita, dado un cierto valor de experiencia, para subir al siguiente nivel.</p> <p>Los personajes podrán invertir sus platines en una tienda donde se venden equipamientos para los personajes, objetos consumibles o comandos de reacción. Los personajes sólo pueden llevar un máximo de cuatro tipos de equipamiento, correspondiente a cinturón, cuerpo, y dos espacios reservados para accesorios. Los personajes pueden llevar con ellos un máximo de tres consumibles: Sólo tienen un uso, y cuando un personaje haga uso de uno, éste será retirado de su inventario. Las distintas tiendas de la BDD se encuentran organizadas jerárquicamente.</p> <p>Los jugadores pueden tener un propio mercadillo personal y único donde pueden poner sus objetos en venta, sin embargo, mientras ese jugador tenga objetos en venta no puede comprar objetos en la tienda oficial y sólo podría comprar cosas en los mercadillos de otros jugadores.</p> <p>En cuanto a los comandos de reacción (equivalentes a las habilidades de los personajes) estarán definidos por un valor de enfriamiento (CD) que determina los turnos (post) que se debe esperar para volver a usar el comando, el tipo de dado (o combinación de ellos) que se debe lanzar, nombre, una descripción de su efecto en la narrativa, y un efecto alternativo que se añade si se dispara si las cifras del dado cumple con la condición.</p> <p>Existirá un baúl para cada personaje donde se almacenarán todos aquellos objetos que el personaje no puede cargar consigo y puede hacer transacciones de objetos sin coste de platines siempre y cuando no esté participando en un duelo contra otro personaje,</p> <p>Los duelos entre personajes será información temporal que se almacenará mientras dure el duelo. Se quiere registrar el nombre de los participantes, su vida y su inventario y comandos, en el momento antes de participar en el duelo.</p>