
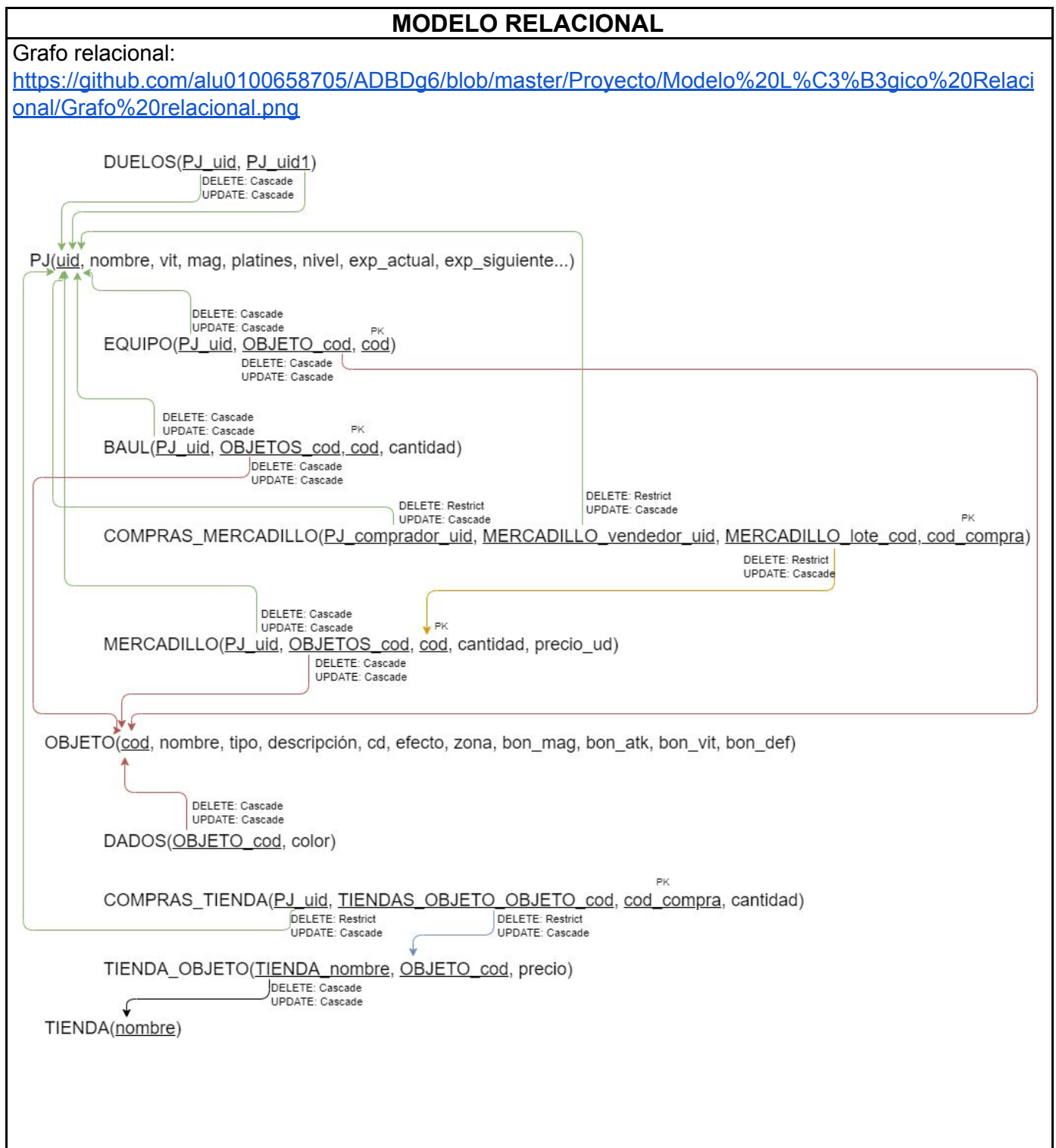



	DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Elaboración del ML
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x	Ref:	Tiempo invertido: 2 horas
		Fecha : 29/01/2020

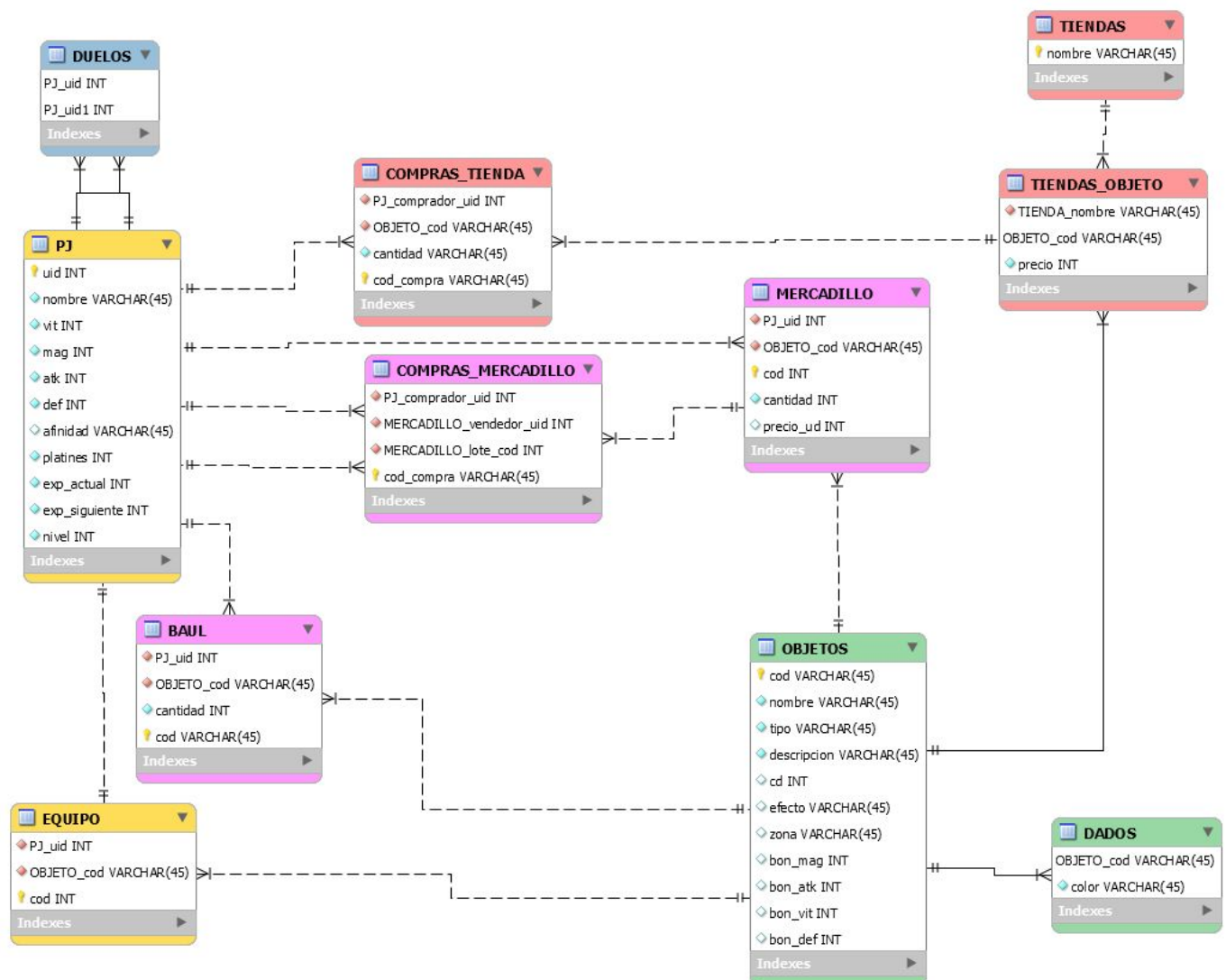
ELABORACIÓN DEL MODELO LÓGICO DE DATOS




 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)		BASES DE DATOS
	PROYECTO: Wayfinder		Elaboración del ML
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz		alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x	Ref:	Tiempo invertido: 2 horas	Fecha : 29/01/2020


Modelo lógico:

https://github.com/alu0100658705/ADBDg6/blob/master/Proyecto/Modelo%20L%C3%B3gico/modelo_logico.png



	DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Elaboración del ML
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x	Ref:	Tiempo invertido: 2 horas
		Fecha : 29/01/2020

RELACIONES
<p>Duelos: Un personaje o jugador reta a otro personaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Claves foráneas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>PJ_uid Int</i> → Referencia a uid en la tabla PJ - <i>Pj_uid1 Int</i> → Referencia a uid en la tabla PJ <p>Equipo: Representa los objetos que puede llevar un personaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Clave primaria:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Código del equipo (cod) Int</i> → Código que identifica al equipo - <u>Clave foránea:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>PJ_uid Int</i> → Referencia a uid en la tabla PJ - <i>OBJETO_cod Varchar</i> → Referencia al código (cod) del objeto <p>Baul: Tabla que almacena los objetos que posee el usuario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Clave primaria:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Código del baúl (cod) Int</i> → Identifica de forma única el baúl de cada jugador. - <u>Clave foránea:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>PJ_uid Int</i> → Referencia a uid de la tabla PJ - <i>OBJETO_cod Varchar</i> → Referencia al código (cod) del objeto - <u>Otros atributos:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>cantidad Int</i> → Número de objetos en el baúl <p>Compras_tienda: Compra que realiza el personaje en las distintas tiendas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Clave primaria:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Código de compra (cod) Varchar</i> → Identifica la transacción realizada por el PJ - <u>Clave foránea:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>PJ_uid Int</i> → Referencia a uid de la tabla PJ - <i>OBJETO_cod Varchar</i> → referencia a la clave homónima en la tabla Tienda_Objeto. - <u>Otros atributos:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>cantidad Varchar</i> → Cantidad de objetos adquiridos por el personaje <p>Tiendas_objeto: Identifica el tipo de tienda donde se venden los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Claves foráneas:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>TIENDA_nombre Varchar</i> → Referencia al nombre en la tabla Tienda, y sirve para identificar el tipo de tienda en la que se realiza la compra. - <i>Objeto_cod Varchar</i> → Referencia al código (cod) del objeto y permite saber qué objeto entra dentro de la transacción. - <u>Otros atributos:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Precio Int</i> → Indica el precio de la compra <p>Compras_mercadillo: Representa las compras realizadas por los usuarios a otros usuarios (personajes).</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Clave primaria:</u>

	DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Elaboración del ML
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x	Ref:	Tiempo invertido: 2 horas
		Fecha : 29/01/2020

- *Código de compra (cod) Varchar* → Identifica la transacción realizada por el PJ
- Claves foráneas:
 - *PJ_comprador_uid Int* → Identifica al personaje que realiza la compra, referencia a uid en la tabla PJ.
 - *Mercadillo_vendedor_uid Int* → Identifica al personaje que realiza la venta del objeto, referencia al uid en la tabla PJ.
 - *Mercadillo_lote_cod Int* → Referencia al OBJETO_cod en la tabla mercadillo, su función es registrar una venta dentro del mercadillo.

Mercadillo:

- Clave primaria:
 - *Código de compra (cod) Varchar* → Identifica el mercadillo de cada jugador.
- Claves foráneas:
 - *PJ_uid Int* → Identifica al propietario del mercadillo (el jugador que vende los objetos), referencia a uid en la tabla PJ.
 - *OBJETO_cod Varchar* → Referencia al código (cod) del objeto que se vende.
- Otros atributos:
 - *precio_ud Int* → Precio del objeto
 - *cantidad Int* → Cantidad de objetos en la venta desde el mercadillo.

RESTRICCIONES SEMÁNTICAS ADICIONALES

Las restricciones que se han seleccionado entre las distintas relaciones vienen dadas por ciertas consideraciones que hemos propuesto. En primer lugar, en las relaciones en las que se realiza una transacción entre usuarios (*compras_mercadillo*) o del usuario con las distintas tiendas (*compras_tienda*), se ha definido un comportamiento de *restric* para la operación de *delete* que impida realizar modificaciones en caso de que se realicen en la entidad referenciada, puesto que nos interesa guardar un histórico de las compras y transacciones que se realizan. Luego, en el resto de tablas y para la acción de *delete*, se han puesto restricción en cascada, puesto que es necesario propagar los cambios realizados para las tablas relacionadas, así por ejemplo, si eliminamos un personaje, también será necesario eliminar el baúl que tiene asociado, lo mismo pasará con los objetos, que deberán ser eliminados del mercadillo o las tiendas.

Por último para la operación de *update* siempre utilizaremos la restricción *cascade* que actualice y propague el valor de la clave secundaria cuando se actualiza el valor de la clave referenciada.