



	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Modelo de Datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Fecha : 16/12/19

ELABORACIÓN DEL MODELO CONCEPTUAL DE DATOS (ASI-6.1)


MODELO ENTIDAD/RELACIÓN EXTENDIDO
<p>Diagrama Entidad/Relación Extendido</p> <p>Enlace al diagrama subido en GitHub: https://github.com/deepy7/ADBD-Proyecto</p>

IDENTIFICACIÓN Y DEFINICIÓN DE ENTIDADES
<p>Describir cada una de las entidades especificando el dominio de cada uno de sus atributos, y los atributos identificadores candidatos.</p> <p>PJ (Personaje): Usuario o jugador de “Wayfinder”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Atributo identificador:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>uid</i> - <u>Atributo compuesto:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Estadísticas de combate (<i>Stats</i>) → ataque (<i>atk</i>), magia (<i>mag</i>), vitalidad (<i>vit</i>) y defensa (<i>def</i>). - Experiencia (<i>Exp</i>) → experiencia actual (<i>exp_act</i>) y experiencia siguiente nivel (<i>exp_sig</i>) - <u>Atributos simples:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Platines: moneda del juego (<i>platin</i>). - Nombre (<i>nom</i>) - <u>Atributos Nulos:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Afinidad (<i>afinid</i>) - <u>Atributos derivados:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Nivel (<i>nv</i>) <p>Equipamiento: Equipo y accesorios que puede llevar un personaje. <u><i>Débil en existencia</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Atributo identificador:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Código del equipo (<i>cod</i>) - <u>Atributos nulos:</u> <ul style="list-style-type: none"> - <i>cuerpo, cintura y arma</i> - <u>Atributos derivados y nulos:</u>

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
	PROYECTO: Wayfinder	Modelo de Datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Fecha : 16/12/19

<ul style="list-style-type: none"> - Comusimible (consu) - Accesorio (acc) <p>Objeto: Objeto del juego. <u>Especialización.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Atributo identificador:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Código del objeto (cod) - <u>Atributo simple:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre (nom) <p>Tienda: Espacio donde se venden los objetos. <u>Especialización.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Atributo identificador:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de la tienda (nom)

IDENTIFICACIÓN Y DEFINICIÓN DE INTERRELACIONES
<p>Describir cada una de las interrelaciones especificando el grado, la cardinalidad y el tipo. Especificar el dominio de cada uno de sus atributos.</p> <ol style="list-style-type: none"> PJ <i>almacena</i> Objeto: <ol style="list-style-type: none"> Grado: binario Cardinalidad: <ol style="list-style-type: none"> Un jugador puede almacenar tantos objetos como desee o ninguno (0,N) Un objeto es almacenado por uno o varios jugadores (1,N) Tipo: Relación de muchos a muchos PJ <i>compra</i> Objeto: <ol style="list-style-type: none"> Grado: binario Cardinalidad: <ol style="list-style-type: none"> Un jugador puede comprar únicamente un objeto en el mercadillo (1,1) Un objeto en el mercadillo solo puede ser comprado por un único jugador (1,1) Tipo: Relación de uno a uno PJ <i>vende</i> Objeto: <ol style="list-style-type: none"> Grado: binario Cardinalidad: <ol style="list-style-type: none"> Un jugador puede vender, o no, tantos objetos como quiera en el mercadillo (0,N) Un objeto es vendido por un único jugador. (1,1) Tipo: Relación de muchos a uno PJ <i>tiene</i> Equipo: <ol style="list-style-type: none"> Grado: binario Cardinalidad: <ol style="list-style-type: none"> Un personaje tiene únicamente un equipamiento (1,1)

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Modelo de Datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Fecha : 16/12/19

- ii. Un equipamiento puede ser usado por varios jugadores (1,N)
- c. Tipo: **relación de uno a muchos**

5. PJ *reta* PJ:

- a. Grado: **binario**
- b. Cardinalidad:
 - i. Un personaje solo puede retar a un único personaje a la vez (1,1)
- c. Tipo: **Relación de uno a uno**

6. Objeto *confirma* Equipo:

- a. Grado: **binario**
- b. Cardinalidad:
 - i. Un equipamiento puede estar compuesta por 0 o más objetos [*ver restricciones] (0,N)
 - ii. Un objeto puede formar parte de varios equipamientos o de ninguno (0, N)
- c. Tipo: **Relación de cero a muchos**

7. Tienda *vende* Objeto:


- a. Grado: **binario**
- b. Cardinalidad:
 - i. Un objeto es vendido por una única tienda o ninguna (0,1)
 - ii. Una tienda puede vender cualquier cantidad de objetos (1,1)
- c. Tipo: **Relación de uno a muchos**

8. PJ *compra* Objeto / Tienda:

- a. Grado: **tres**
- b. Cardinalidad:
 - i. Un jugador puede comprar cualquier cantidad de objetos en una única tienda
- c. Tipo: **Relación de uno a muchos.**

Dominio de los atributos:

- **PJ:**
 - stats {atk, mag, vit, def} : **int**
 - uid: **int**
 - platin: **int**
 - nombre: **varchar**
 - experiencia {exp_actual, exp_siguiete}: **int**
 - afinidad: **Equilibrio, Inteligencia, Fuerza o Destreza.**
 - nivel: **int**
- **Equipo:**
 - cuerpo, cintura y arma: **varchar (objeto)**

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Modelo de Datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Fecha : 16/12/19

- consumibles: **varchar (objeto)**
- accesorios: **varchar (objeto)**
- Objeto:
 - Código: **int**
 - Nombre: **varchar**
- Objeto "Otro":
 - Tipo: **varchar**
 - Bono: **varchar**
- Objeto "Comando":
 - Cool down: **time**
 - Otro: **varchar**
 - Efecto: **varchar**
 - Dado: **varchar**
- Tienda:
 - Nombre: **varchar**

RESTRICCIONES SEMÁNTICAS ADICIONALES

Describir los supuestos semánticos adicionales.

- **Restricción de inclusión** en las relaciones de *compra* y *venta* entre las entidades PJ y Objeto, puesto que se está suponiendo que un jugador solo podrá comprar un objeto en un mercadillo si ese objeto ha sido puesto a la venta por otro jugador.
- **Entidad equipo:** Los jugadores solo podrán llevar un máximo de cuatro tipos de equipamiento.