

Proyecto Bases de Datos

Carla de la Loma

Alejandro Núñez

Guillermo Torres

Guillermo Salicrú

Idea inicial

Juego en unity 2D

Sencillo

Uso de bases de datos

Sacar datos de tablas

Actualizarlas

Juego tipo Among Us

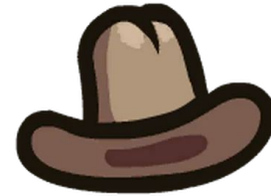
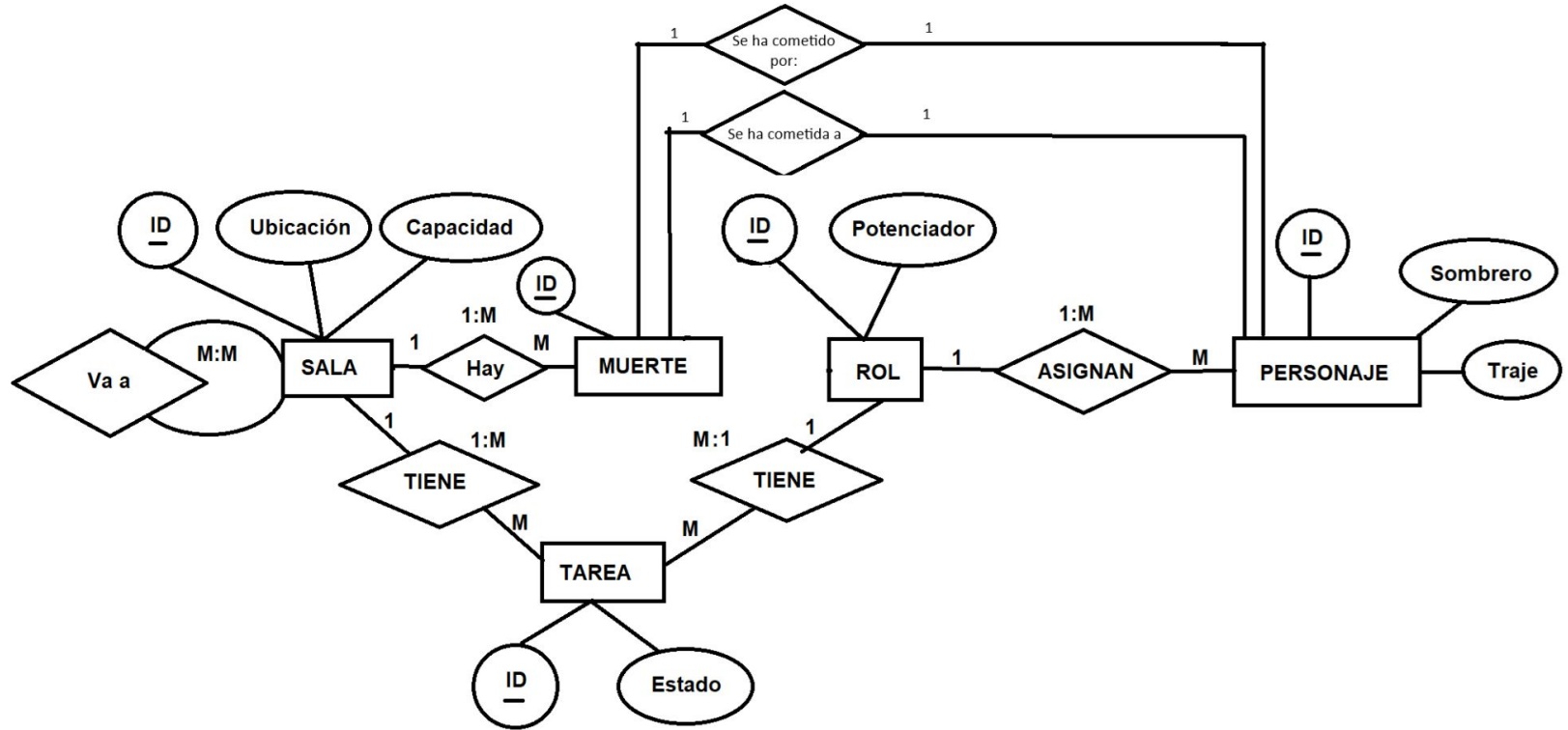


Diagrama E-R



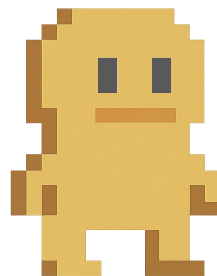
Tablas

MUERTES				ROL		SALAS			
ID	Víctima (Personaje_ID)	Asesino (Personaje_ID)	Salas_ID	ID	Potenciador	ID	Ubicación	Capacidad	
1	2	1	2	1	Velocidad	1	este	5	
2	3	2	1	2	Daño	2	oeste	3	
3	4	1	4	3	Disfraz	3	este	4	
4	1	3	4	4	Inteligencia	4	oeste	6	
TAREAS				PERSONAJES				SALAS-SALAS	
ID	Estado	Salas_ID	RoL_ID	ID	Sombrero	Traje	RoL_ID	ID_1	ID_2
1	false	1	2	1	true	false	1	1	2
2	false	1	2	2	false	false	1	1	3
3	true	4	1	3	true	true	2	2	4
4	true	3	4	4	false	true	2	3	2

DDL y DML

```
CREATE TABLE Roles (  
    ID INTEGER UNIQUE NOT NULL PRIMARY KEY,  
    Potenciador TEXT  
);  
  
INSERT INTO Roles (ID, Potenciador) VALUES(  
    (1, 'Velocidad'),  
    (2, 'Daño'),  
    (3, 'Disfraz'),  
    (4, 'Inteligencia')  
);
```

Primeros pasos



El inicio

Velocidad

Daño

Disfraz

Inteligencia

Los roles del juego

- Cada rol tiene asignadas tareas
- Cada personaje tiene asignado un rol
- Cada rol tiene una ventaja

NPCs con sus tareas



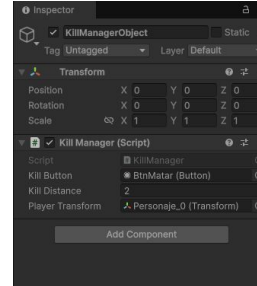
Tabla: Tareas

	<u>ID</u>	Estado	Salas_ID	Rol_ID
	Fil...	Filtro	Filtro	Filtro
1	1	0	1	2
2	2	0	1	2
3	3	0	4	1
4	4	1	3	4
5	5	0	2	3
6	6	0	2	1

Mecánica de muerte

- Crear un script que maneja las muertes
- Crear botón de muerte
- Gestión de las bases de datos y actualización

Acción de Muerte en Unity



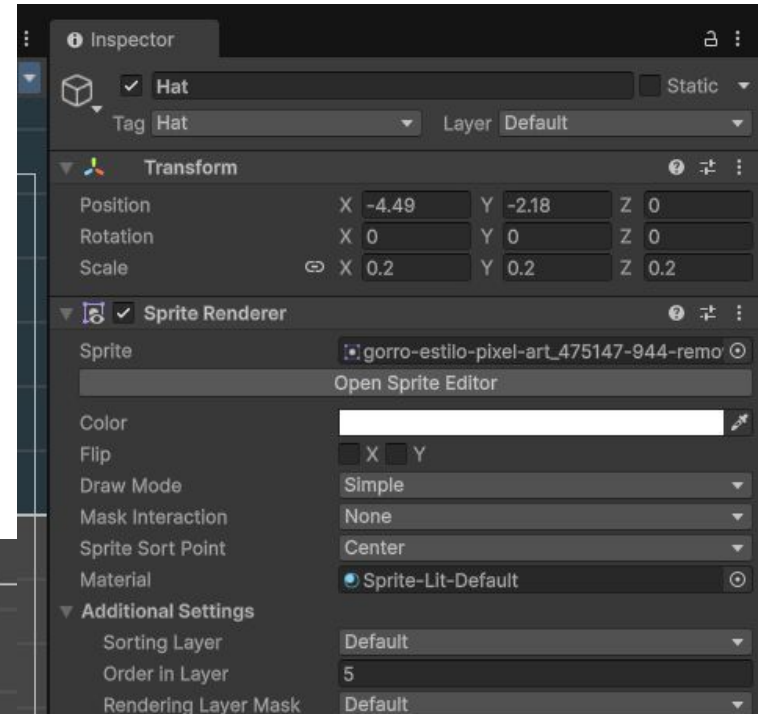
Database Structure				Browse Data	Edit Pragmas	Execute SQL
Table: Muertes						
ID	Victima	Asesino	Salas_ID			
Filter	Filter	Filter	Filter			
1	1 NPC_2...	Person...	5			
2	2 NPC_1...	Person...	5			
3	3 NPC_3...	Person...	1			

Creación de cosméticos pixart



Incorporación al juego

- Re escalado de los cosméticos
- Crear un objeto vacío
- Hacerlo hijo del pj
- Ponerle tags para diferenciar
- Actualizar la base de datos



Gracias por vuestra atención

