

Nombre: César Mianda

Investigación de la elección de SQLite

En el estudio de la factibilidad de la base de datos para usar en nuestro proyecto, se ha optado por usar SQLite, ya que como hemos propuesto el uso de Unity para poder elaborar nuestro proyecto.

Además, no requiere nada más allá de ciertos archivos .dll para poder hacer el enlace con la base de datos y además los archivos que manejan son transportables y no requieren de un programa externo para acceder a los datos. Lo cual lo vuelve una herramienta adecuada para implementar en un juego.

Además, se encontró una herramienta, que puede llegar a ser muy útil en el uso de bases en SQLite que es DB Browser para manejar la arquitectura de manera más grafica gracias a este IDE.

Si a eso le sumamos que no trabaja con tantos tipos de datos, solo se usará datos numéricos y de texto básicos.

También, se le puede argumentar que tiene muchos beneficios como la falta de restricción en claves foráneas en bases básicas. Además, como es una base embebida es ideal para este tipo de proyectos.