# Objetivo principal

1. Desarrollar la base de datos que permita emular el juego de mesa Risk.

# Objetivos secundarios

1. Simular por medio de la programación de base de datos el comportamiento del juego.
2. Establecer el modelo entidad-relación con cada uno de los conceptos del juego.
3. Establecer el modelo de base de datos a partir del modelo entidad-relación.
4. Crear las tablas establecidas en el modelo de base de datos.
5. Insertar los datos necesarios para el correcto funcionamiento del juego.
6. Programar las consultas necesarias para la verificación de los datos del juego.

# Supuesto

1. Las operaciones de inserción, modificación o eliminación de datos se ejecutaran por medio de la programación en la base de datos
2. Las consultas se harán solo para la verificación de los datos del juego.
3. Las reglas que se establecerán en la base de datos serán en función al documento recibido del profesor.
4. Durante la ejecución del juego, participaran solamente cinco equipos.
5. El proyecto se desarrollará en el motor de base de datos relacional Oracle 11g.

# Descripción

El proyecto consiste en la elaboración de una base de datos junto con programas PLSQL que permiten emular el juego de mesa Risk según las indicaciones recibidas por el profesor del curso. Risk es un juego de mesa que simula una guerra mundial. Los ejércitos participantes pueden atacar colonias vecinas y así lograr colonizarlas.

Nuestra versión de Risk se implementa en una base de datos relacional utilizando programas PLSQL para interactuar con la información en ella. Se permite a los jugadores comprar unidades para sus ejércitos, movilizarlos, atacar países vecinos, y proteger sus territorios.

El ganador del juego es quien logra colonizar la mayor cantidad de territorios al final de la última era.

# Diseño del modelo ER y BD

# --

# Descripción de cada tabla y reglas

**Bitácora**

Se encarga de mantener un registro de los diferentes eventos que ocurren en el juego. Por ejemplo: compras, resultados de combates, invasiones, entre otros.

**Continentes**

Representa los continentes del planeta, con su nombre, y el valor que aportan al hacer el conteo del puntaje.

**Colonias**

Representa las colonias del planeta. Pertenecen a un continente. Los atributos x,y representan la coordenada de la colonia en el planeta.

**Unidades**

Representa un comandante o regimiento. Se relaciona con la tabla **Tipos Unidades** para determinar el tipo de unidad (comandante o regimiento).

**Tipos Unidades**

Determinan el tipo de una unidad, su costo, número de lados del dado que se lanza por la unidad, y el valor de la unidad al hacer el conteo de puntos.

**Equipos**

Representan un ejército en el juego. Tiene color, cantidad de energías, fase actual de su turno, y el orden en el que juega.

**Turnos**

Se encarga de manejar los turnos. Cada turno pertenece a un equipo y tiene un número de era. Al final de la era, se almacena en el turno correspondiente el puntaje de cada equipo.

**Juegos**

Esta tabla contiene tan sólo un registro, que permite darle seguimiento a información necesaria para mantener la coherencia entre turnos.

# Scripts

Los scripts se encuentran en el repositorio enviado junto con este documento. También se pueden acceder en la siguiente dirección: <https://github.com/chrisEsk/Risq-DB2>.