

Historial_Partidas	
id_partida	INT
id_nivel	INT
id_sala	INT

Estadisticas_Globales	
num_jugadores_total	INT
num_jugadores_registrados	INT
num_jugadores_invitados	INT
tiempo_promedio_partida	TIME
enemigos_derrotados	INT
muerteres_jugador	INT
dano_total_recibido	INT
dano_total_infligido	INT
num_partidas_completadas	INT

Partidas	
PK	id_partida INT
FK	id_jugador INT
	fecha_inicio DATETIME
	fecha_fin DATETIME
	tiempo_partida TIME

Niveles	
PK	id_nivel INT
FK	id_partida INT
	num_nivel INT
	tematica ENUM('escuela', 'laboratorio', 'fabrica')
	num_salas INT

Jugadores	
PK	id_jugador INT
	nombre_usuario VARCHAR(15)
	contraseña VARCHAR(15)
	tipo_cuenta ENUM('registrado', 'invitado')
	nivel_xp INT
	cantidad_xp INT
	salud INT
	daño INT
	resistencia INT

Estadisticas	
PK	id_estadisticas
FK	id_jugador
	tiempo_mejor_partida TIME
	numero_muertes INT
	enemigos_derrotados INT
	daño_infligido INT
	daño_recibido INT
	partidas_completadas INT

Jugadores_Habilidades			
PK	id_jugador INT	FK	id_habilidad INT
FK	id_jugador INT	FK	id_habilidad INT
FK	id_jugador INT	FK	id_habilidad INT

Habilidades	
PK	id_habilidad INT
	tipo ENUM('mejora de estadisticas', 'movilidad')
	nombre ENUM('salud', 'daño', 'protección', 'doble salto', 'dash')
	desbloqueado BOOL
	velocidad_uso FLOAT

Enemigos	
PK	id_enemigo INT
	tipo ENUM('normal', 'pesado', 'volador', 'jefe')
	salud INT
	daño INT
	movimiento ENUM('seguir_jugador', 'ignorar_jugador')
	fase_ataque ENUM('NULL', 'normal', 'salto')
	velocidad_movimiento FLOAT
	recompensa_xp INT

Enemigos_Salas			
PK	id_sala INT	FK	id_enemigo INT
FK	id_sala INT	FK	id_enemigo INT
FK	id_sala INT	FK	id_enemigo INT

Salas	
PK	id_sala INT
FK	id_nivel INT
	tipo ENUM('inicio', 'sala2', 'normal', 'escalera1', 'escalera2', 'boton', 'rama1', 'rama2', 'jefe').
	explorada BOOL
	num_objetos INT
	num_enemigos INT
	num_orbes_xp

Objetos	
PK	id_objeto INT
	nombre ENUM('puerta', 'escalera', 'caja', 'tuberia', 'picos', 'boton')
	tipo ENUM('obstaculo', 'interactivo')
	afecta_jugador BOOL
	efecto ('daño', 'colision', 'activar')

Objetos_Salas			
PK	id_sala INT	FK	id_objeto INT
FK	id_sala INT	FK	id_objeto INT
FK	id_sala INT	FK	id_objeto INT

Inventarios			
PK	id_jugador INT	FK	id_arma cuerpo INT
FK	id_jugador INT	FK	id_arma distancia INT
FK	id_jugador INT	FK	id_arma distancia INT
	estado_pocion	FK	curacion_pocion INT
	curacion_pocion	FK	curacion_pocion INT

Armas	
PK	id_arma
	nombre ENUM ('brazo robótico', 'llave de acero', 'pistola láser lenta', 'pistola laser rápida')
	tipo ENUM('cuerpo a cuerpo', 'distancia')
	daño INT
	velocidad_ataque FLOAT
	desbloqueo_nivel INT