



**ITESM Campus Santa Fe**

**Nombre del bloque:**

TC2005B: Construcción de software y toma de decisiones (Gpo. 401)

**Nombre del entregable:**

1. Especificación de requerimientos de software  
Historias de usuario

**Equipo BotRunners:**

Diego Córdova Rodríguez, A01781166

Lorena Estefanía Chewtat Torres, A01785378

Eder Jezrael Cantero Moreno, A01785888

**Profesor:**

Esteban Castillo Juarez

**Fecha de entrega:**

12 de marzo de 2025

## Historias de usuario

### Especificaciones de las historias de usuario:

- **Prioridad:** De más alta (10) a más baja (0) dependiendo de su tiempo de desarrollo e importancia para la creación del videojuego.
- **Estimación:** Días estimados para desarrollar dicha característica.

### Videojuego - 23 historias de usuario

Historia de usuario #1 Videojuego roguelite 2D	
<b>Como</b> Jugador <b>quiero</b> jugar un videojuego de género roguelite de acción en 2D en una página web <b>para poder</b> divertirme y jugar desde cualquier computadora con un navegador.	
<b>Validación:</b> - Se puede abrir la página y jugar el juego.  - Cada vez que se juega, los niveles son diferentes.  - El juego no se traba ni se cierra por su cuenta.  - Si algo importante pasa en el juego, no se borra el progreso al recargar la página.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 2d

Historia de usuario #2 Movimiento y control del personaje	
<b>Como</b> Jugador/Desarrollador del juego <b>quiero</b> que mi personaje pueda moverse en todas las direcciones: arriba, abajo, izquierda y derecha <b>para poder</b> explorar los niveles, pelear contra enemigos y avanzar en el juego.	
<b>Validación:</b> - El personaje puede moverse en las cuatro direcciones.  -Las animaciones cambian según el movimiento del personaje.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 2d

- El personaje no atraviesa paredes ni enemigos.	
--	--

Historia de usuario #3 Combate	
--------------------------------	--

<b>Como Jugador/Desarrollador del juego</b> <b>quiero</b> poder pelear contra los enemigos usando diferentes armas. <b>para</b> ganarles y seguir avanzando en el juego.	
--	--

<b>Validación:</b> -Tener diferentes tipos de armas para que sea variado.  -Que al usar el arma si le haga daño al enemigo.  -Si un enemigo me ataca, perder vida o morir.  -Que el personaje o el enemigo haga movimientos diferentes al atacar.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 2d
--	---

Historia de usuario #4 Tutorial	
---------------------------------	--

<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> aprender de manera sencilla los controles del juego <b>para poder</b> jugar y entender cómo moverme y atacar	
--	--

<b>Validación:</b> - Antes de empezar el juego, hay una parte que me enseña a moverme y jugar.  - Puedo saltarme el tutorial si quiero.  - En el tutorial aprendo a moverme, atacar y curarme.	<b>Prioridad:</b> 8  <b>Estimación:</b> 2d
---	--

Historia de usuario #5 Curva de dificultad	
--	--

<b>Como Jugador/Desarrollador del juego</b> <b>quiero</b> que la dificultad del videojuego se adapte a mi progreso <b>para poder</b> mantener un reto equilibrado y sentir el progreso de las habilidades/armas	
---	--

obtenidas.	
<b>Validación:</b> - A medida que avanzo en el juego, los enemigos se vuelven más fuertes.  - El juego no se siente ni muy fácil ni muy difícil.  - Nunca hay muchos enemigos en una sala.	<b>Prioridad:</b> 9  <b>Estimación:</b> 3d

Historia de usuario #6 Mejorar habilidades por nivel	
<b>Como</b> Jugador/Desarrollador del juego <b>quiero</b> ganar experiencia al derrotar enemigos y elegir nuevas habilidades <b>para poder</b> hacer más fuerte a mi personaje y avanzar más fácil en el juego	
<b>Validación:</b> - Derrotar enemigos me da experiencia.  - Cuando tengo suficiente experiencia, subo de nivel.  - Al subir de nivel, aparecen tres mejoras para elegir.  - Las mejoras que elijo hacen que mi personaje sea más fuerte.	<b>Prioridad:</b> 8  <b>Estimación:</b> 5d

Historia de usuario #7 Generación aleatoria de niveles	
<b>Como</b> Jugador/Desarrollador del juego <b>quiero</b> que los niveles se generen aleatoriamente <b>para poder</b> tener una experiencia de juego más variada y no monótona al repetir el juego.	
<b>Validación:</b> -Cada nivel debe ser diferente cada vez que juego, con enemigos y obstáculos en lugares distintos.  -Los niveles deben estar hechos de salas que tienen diferentes combinaciones de cosas, como objetos y enemigos..	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 10d

<p>-Una de las salas debe tener un botón que abre la puerta para pelear contra el jefe final.</p> <p>-La sala del jefe siempre está cerrada hasta que encuentre y presione el botón.</p>	
--	--

Historia de usuario #8 Diversidad de enemigos	
<p><b>Como</b> Jugador/Desarrollador del juego  <b>quiero</b> ser capaz de enfrentarme a diferentes tipos de enemigo con características únicas  <b>para poder</b> tener un reto interesante y variado en cada iteración del juego.</p>	
<p><b>Validación:</b></p> <p>-Hay varios tipos de enemigos, desde unos que tienen más salud y daño hasta otros que tienen menos.</p> <p>-A medida que avanzo en el juego, los enemigos se vuelven más fuertes.</p> <p>-Los enemigos se mueven de forma diferente dependiendo del tipo de enemigo.</p>	<p><b>Prioridad:</b> 9</p> <p><b>Estimación:</b> 2d</p>

Historia de usuario #9 Narrativa visual	
<p><b>Como</b> Jugador  <b>quiero</b> que el juego cuente con una historia que pueda ver en una imagen  <b>para poder</b> entender la historia del juego.</p>	
<p><b>Validación:</b></p> <p>-Antes de empezar, hay una imagen que muestra la historia rápidamente.</p> <p>- Puedo saltarme la historia si quiero.</p> <p>- Si quiero ver la historia completa, dura el tiempo suficiente para que no me sienta presionado.</p>	<p><b>Prioridad:</b> 5</p> <p><b>Estimación:</b> 2d</p>

Historia de usuario #10 Efectos de sonido y Música	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> que el juego tenga variedad en los efectos de sonido y música <b>para poder</b> tener una experiencia de juego inmersiva, resaltando las acciones realizadas por mi y mis enemigos.	
<b>Validación:</b> -El juego debe tener muchos sonidos que combinen con su estilo.  -Cada personaje y objeto debe hacer sonidos diferentes cuando se mueven o atacan.  -Mi personaje debe hacer sonidos cuando corre, salta, se agacha, ataca y se cura.  -Los enemigos también deben hacer sonidos cuando se mueven o pelean.  -En los menús, deben sonar efectos cuando presiono botones, pauso o salgo del juego.	<b>Prioridad:</b> 6  <b>Estimación:</b> 2d

Historia de usuario #11 Aspecto visual	
<b>Como Jugador/Desarrollador</b> <b>quiero</b> que el juego tenga un aspecto visual atractivo y coherente entre sus elementos <b>para poder</b> disfrutar de una experiencia homogénea mientras juego.	
<b>Validación:</b> -El juego debe tener un estilo de dibujos simples y de caricatura, no realista.  -Los personajes y enemigos deben moverse con animaciones fáciles de entender.  -Los colores deben usar colores claros y pasteles para que el juego se vea vívido y alegre.  -Los menús y botones deben ser fáciles de entender para no perderse al juego.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 3d

Historia de usuario #12 Menús del juego	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> que el videojuego tenga menús <b>para poder</b> poder empezar a jugar, ver opciones, poner pausa y ver mis estadísticas.	
<b>Validación:</b> - Tener un menú de inicio para empezar el juego.  - Tener un menú de pausa para tomarme un descanso.  - Tener un menú de estadísticas para ver qué decisiones he tomado, cuánto tiempo he jugado y cómo puedo optimizar mis partidas.  - Tener un menú para ver a los usuarios que hayan terminado el juego en el menor tiempo posible.	<b>Prioridad:</b> 9  <b>Estimación:</b> 3d

Historia de usuario #13 Interfaz de usuario	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> tener una interfaz de usuario clara <b>para poder</b> ver mi salud, experiencia, armas y objetos durante mis partidas del videojuego.	
<b>Validación:</b> Abajo en la pantalla se debe ver: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mi objeto de curación</li> <li>● Mis armas</li> <li>● Mi barra de salud</li> <li>● Mi barra de experiencia</li> </ul> - Quiero ver un cronómetro para saber cuánto tiempo llevo de partida.  - Quiero ver un minimapa para no perderme en los niveles.  - La barra de salud debe bajar cuando me golpean y subir cuando me curo.  - Se gana experiencia al vencer enemigos.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 2d

- La barra de experiencia debe mostrar cuántos puntos me faltan para subir de nivel.	
--	--

Historia de usuario #14 Animaciones	
-------------------------------------	--

<b>Como Jugador</b>	
---------------------	--

<b>quiero</b> ver las animaciones realizadas por los personajes del videojuego	
--	--

<b>para poder</b> tener una experiencia inmersiva y responsiva ante los eventos del videojuego.	
---	--

<b>Validación:</b>	<b>Prioridad: 8</b>
--------------------	---------------------

-Al momento de que un personaje realice un movimiento básico (moverse, atacar) ejecutar su respectiva animación.	
--	--

-Asegurar que las animaciones se ejecuten de forma continua en los momentos correctos.	
--	--

<b>Estimación: 3h</b>
-----------------------

Historia de usuario #15 Fin del juego	
---------------------------------------	--

<b>Como Jugador</b>	
---------------------	--

<b>quiero</b> llegar al final del juego	
---	--

<b>para poder</b> ver mis estadísticas finales y recibir una recompensa.	
--	--

<b>Validación:</b>	<b>Prioridad: 8</b>
--------------------	---------------------

- Cuando termino el juego, quiero ver mis estadísticas.	
---	--

- Puedo comparar mi tiempo con los mejores 5 jugadores.	
---	--

- Recibo una recompensa como un arma o mejora al completar el juego.	
--	--

<b>Estimación: 2h</b>
-----------------------

Historia de usuario #16 Mapa para explorar con facilidad	
--	--

<b>Como Jugador</b>	
---------------------	--

<b>quiero</b> un mapa que me muestre la estructura de los niveles	
---	--

<b>para poder</b> saber donde estoy mientras exploro	
--	--



<b>Validación:</b> -Puedo ver un minimapa del nivel donde estoy  -Mi personaje se muestra en el minimapa  - Puedo ver la sala que tiene el botón y la sala del jefe final en el minimapa	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 5h
---	---

Historia de usuario #17 Jefes finales	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> enfrentarme a un jefe al final en cada nivel <b>para poder</b> tener un desafío final y obtener recompensas.	
<b>Validación:</b> - Tengo que explorar los niveles para llegar al jefe final.  - Tengo que desbloquear el acceso a la sala con el jefe final, presionando un botón escondido en el nivel.  - Los jefes son más desafiantes que los enemigos normales  - Cuando derroto un jefe, obtengo una recompensa.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 2h

Historia de usuario #18 Movimiento de los enemigos	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> que los enemigos se muevan de diferentes maneras <b>para poder</b> tener un combate más desafiante y variado	
<b>Validación:</b> - Cada tipo de enemigo debe moverse de una manera diferente.  - Los enemigos no se quedan quietos.	<b>Prioridad:</b> 10 <b>Estimación:</b> 4h

Historia de usuario #19 Objetos interactivables	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> interactuar con objetos en el juego <b>para poder</b> moverme mejor y avanzar en los niveles	
<b>Validación:</b> - Hay objetos como cajas o tuberías que bloquean el camino.  - Puedo saltar o agacharme para pasar estos objetos  - Puedo interactuar con diferentes objetos para desbloquear funciones en el juego	<b>Prioridad:</b> 9  <b>Estimación:</b> 2h

Historia de usuario #20 Habilidades especiales	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> elegir y usar habilidades especiales <b>para poder</b> completar el juego de diferentes maneras	
<b>Validación:</b> - Cuando subo de nivel, puedo elegir entre doble salto o esquivar (dash)  - No puedo escoger la misma habilidad especial dos veces en una partida  - Si pierdo o termino el juego, debo desbloquear las habilidades nuevamente en otra partida.	<b>Prioridad:</b> 9  <b>Estimación:</b> 3h

Historia de usuario #21 Curación	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> tener una forma de curar a mi personaje <b>para poder</b> recuperar vida y enfrentarme a más enemigos	
<b>Validación:</b> - Existe un objeto que me permite curar la vida de mi personaje mientras juego.  - Cuando curo mi personaje, puedo ver cuánta vida tengo en la barra de salud del	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 1h

menú.  - La curación es limitada para que el juego no sea tan fácil.	
--	--

Historia de usuario #22 Idioma/Desarrollador	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> que el jugador tenga un idioma que conozca <b>para poder</b> entender las interfaces del videojuego.	
<b>Validación:</b> - El juego debe estar en español en su totalidad, incluyendo menús y videojuego completo.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 1h

Historia de usuario #23 Conexión Juego - Base de datos	
<b>Como Jugador</b> <b>quiero</b> que el juego se conecte a una base de datos <b>para poder</b> guardar y recuperar mi progreso cuando inicie sesión con mis datos.	
<b>Validación:</b> - Asegurar que el progreso del jugador (estadísticas) se recupere sin errores.  - Verificar que las validaciones de inicio de sesión/registro no tengan errores.  - Manejar errores de conexión con la API para notificar al jugador de estos, sin detallar datos importantes que puedan comprometer la integridad de los datos.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 5h

## Página web - 6 historias de usuario

Historia de usuario #24 Página web	
<b>Como Usuario</b> <b>quiero</b> acceder a la página web del videojuego desde mi computadora <b>para poder</b> jugarlo.	
<b>Validación:</b> -Asegurar que la página web sea accesible desde diversos navegadores  -Restringir el acceso a la página web a dispositivos móviles, tablets u otros dispositivos que no sean computadoras portátiles o de escritorio.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 5h

Historia de usuario #25 Información del juego	
<b>Como Usuario/Desarrollador web</b> <b>quiero</b> acceder a diferentes apartados dentro de la página web <b>para poder</b> conocer datos acerca del juego, jugar el mismo, conocer a los desarrolladores y los assets que se utilizaron.	
<b>Validación:</b> -Asegurar que la página web tenga secciones con información general del videojuego, así como los desarrolladores y assets utilizados.  - Incluir capturas de pantalla o videos para hacer una página más atractiva a la vista.  - Asegurar que el diseño sea coherente con el del videojuego.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 2h

Historia de usuario #26 Registrarse	
<b>Como Usuario</b> <b>quiero</b> crear un usuario y contraseña <b>para poder</b> guardar mi progreso en el videojuego.	

<b>Validación:</b> -Antes de empezar a jugar, debo poder crear una cuenta con mi nombre y contraseña para guardar mi progreso.  -El juego debe asegurarse de que todo se guarde en una base de datos.  -Si no quiero crear una cuenta, también puedo seguir jugando sin guardar mi progreso.	<b>Prioridad:</b> 9  <b>Estimación:</b> 2h
---	--

Historia de usuario #27 Iniciar sesión	
<b>Como Usuario</b> <b>quiero</b> ingresar mis credenciales de inicio de sesión <b>para poder</b> restablecer mi progreso en el videojuego.	
<b>Validación:</b> - Al iniciar el juego, tengo la opción de ingresar mi usuario y contraseña.  - La conexión con la base de datos se verifica para recuperar mis datos.  - Si no tengo credenciales, puedo registrarme o continuar sin guardar el progreso.	<b>Prioridad:</b> 9  <b>Estimación:</b> 2h

Historia de usuario #28 Iniciar juego sin credenciales	
<b>Como Usuario</b> <b>quiero</b> ingresar al juego sin credenciales <b>para poder</b> acceder directamente al juego.	
<b>Validación:</b> -Asegurar que antes de iniciar el juego, el usuario tenga la opción de ingresar sin credenciales.  -Advertir al usuario que si ingresa sin credenciales, su progreso no será guardado en la base de datos.	<b>Prioridad:</b> 8  <b>Estimación:</b> 2h

Historia de usuario #29 Conexión Web - Juego	
<b>Como</b> Usuario/Desarrollador web/Desarrollador del juego <b>quiero</b> jugar al videojuego directamente desde la página web <b>para poder</b> iniciar el juego de forma cómoda y conveniente.	
<b>Validación:</b> - La página web permite acceder al juego sin necesidad de instalar nada.  - El juego carga correctamente dentro del navegador.  - No existen errores de carga que hagan que la página deje de funcionar en algún momento.	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 10h

Historia de usuario #30 Diseño web	
<b>Como</b> Usuario/Desarrollador web <b>quiero</b> que la página web tenga un diseño atractivo y fácil de navegar <b>para poder</b> acceder rápidamente a esta y explorarla sin dificultad.	
<b>Validación:</b> - La página web debe tener una interfaz organizada de forma intuitiva.  - La paleta de colores, tipos de letra y elementos visuales son atractivos, de acuerdo a los visuales del videojuego.  - La página web carga de forma correcta, rápidamente.	<b>Prioridad:</b> 6  <b>Estimación:</b> 3h

## Base de datos - 11 historias de usuario

Historia de usuario #31 Base de datos relacional	
<b>Como</b> Administrador de base de datos/Desarrollador del juego <b>quiero</b> crear una base de datos <b>para poder</b> administrar los diferentes elementos de un videojuego en una página web.	
<b>Validación:</b> - Hay una base de datos organizada  - La base de datos guarda y gestiona elementos como puntuaciones y niveles  - La conexión con la base de datos es rápida para que se actualice en tiempo real	<b>Prioridad:</b> 10  <b>Estimación:</b> 5d

Historia de usuario #32 Diagrama Entidad-Relación UML	
<b>Como</b> Administrador de base de datos/Desarrollador del juego <b>quiero</b> tener un diagrama Entidad-Relación UML del juego <b>para poder</b> entender todas las entidades y relaciones en el sistema	
<b>Validación:</b> - Se deben representar todas las entidades que forman parte del juego y sus relaciones.  - Se debe seguir la notación estándar UML para diagramas Entidad-Relación.  - Cada entidad debe contar con atributos clave.  - El diagrama debe estar justificado y documentado para ser fácilmente entendible.	<b>Prioridad:</b> 1  <b>Estimación:</b> 2d

Historia de usuario #33 Operaciones básicas	
<b>Como</b> Administrador de base de datos	

**quiero** tener las 4 operaciones básicas en la base de datos  
**para poder** gestionar de forma eficiente la información del sistema

**Validación:**

- Se deben implementar las operaciones básicas CRUD: Create, Read, Update y Delete.
- Estas operaciones deben ser aplicadas para las principales entidades del sistema.
- Se debe garantizar la integridad de los datos en cada operación.
- Se debe documentar de forma adecuada el uso de cada operación.

**Prioridad:** 1

**Estimación:** 1d

Historia de usuario #34 Cualidades ACID

**Como** Administrador de base de datos

**quiero** que la base de datos cumpla con las cualidades ACID

**para poder** garantizar la atomicidad, consistencia, aislamiento y durabilidad de los datos en la base de datos.

**Validación:**

- La base de datos cumple con las cualidades ACID: Atomicidad, Consistencia, Aislamiento y Durabilidad.
- Se deben evitar datos inconsistentes dentro del juego, así como se deben guardar de forma correcta los progresos de los jugadores sin afectar el rendimiento del juego.

**Prioridad:** 7

**Estimación:** 2d

Historia de usuario #35 Conexión con base de datos

**Como** Administrador de base de datos/Desarrollador del juego

**quiero** poder conectar el juego a una base de datos relacional

**para poder** visualizar diferentes estadísticas del desempeño de los jugadores y eventos del juego.

**Validación:**

- Crear una API que permita conectar

**Prioridad:** 10



<p>diferentes métodos del programa con la base de datos.</p> <p>-Programar métodos para enviar y recibir datos del juego, como estadísticas de partidas, eventos y jugadores.</p> <p>-Asegurarse de que la conexión sea rápida y estable para una comunicación eficiente entre el juego y la base de datos.</p>	<p><b>Estimación:</b> 3d</p>
---	------------------------------

Historia de usuario #36 Capa de seguridad con vistas	
<p><b>Como</b> Administrador de base de datos  <b>quiero</b> implementar una capa de seguridad con vistas en la base de datos  <b>para poder</b> evitar que los usuarios manipulen directamente las consultas SQL desde la página web.</p>	
<p><b>Validación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los usuarios no son capaces de acceder a las consultas SQL desde la interfaz de la página web.</li> <li>- Se debe validar que solo se exponga la información necesaria para los jugadores.</li> </ul>	<p><b>Prioridad:</b> 10</p> <p><b>Estimación:</b> 4d</p>

Historia de usuario #37 Guardar progreso	
<p><b>Como</b> Jugador  <b>quiero</b> poder guardar mi progreso obtenido  <b>para poder</b> mantener los recursos obtenidos por mi esfuerzo y tiempo invertido en el videojuego.</p>	
<p><b>Validación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Puedo guardar mi avance y recursos obtenidos.</li> <li>- Puedo iniciar sesión para continuar el juego en donde lo dejé.</li> <li>- El juego tiene una opción para guardar la partida en el momento que se desee.</li> </ul>	<p><b>Prioridad:</b> 10</p> <p><b>Estimación:</b> 3d</p>

Historia de usuario #38 Administración de eventos del juego	
<b>Como</b> Administrador de base de datos/Desarrollador del juego/Dueño del producto <b>quiero</b> acceder a los eventos ocurridos durante las sesiones de juego de los jugadores <b>para poder</b> ajustar la curva de dificultad y características del videojuego.	
<b>Validación:</b> -Definir registros de información dentro de la base de datos que permitan almacenar información de las partidas de los jugadores.  -Asegurar que los datos de eventos ocurridos sean actualizados sin comprometer el rendimiento del videojuego ni la experiencia de los usuarios.	<b>Prioridad:</b> 6  <b>Estimación:</b> 2d

Historia de usuario #39 Tabla de líderes	
<b>Como</b> Jugador <b>quiero</b> ver a los mejores jugadores y sus tiempos <b>para poder</b> motivarme a terminar el juego más rápido.	
<b>Validación:</b> - Existe una tabla con los mejores 5 jugadores del juego.  -El tiempo se registra correctamente en cada partida.  -La tabla de líderes se actualizaba automáticamente con los mejores tiempos.	<b>Prioridad:</b> 6  <b>Estimación:</b> 2d

Historia de usuario #40 Extraer información de base de datos	
<b>Como</b> Jugador <b>quiero</b> ver mi información guardada en la base de datos <b>para poder</b> analizar mis partidas y mejorar mi desempeño	
<b>Validación:</b> - Hay un menu de estadísticas donde puedo ver mis datos en texto o gráficas  - La información que se muestra es correcta	<b>Prioridad:</b> 9  <b>Estimación:</b> 2d

y proviene de una base de datos	
- Tener una cuenta para poder guardar el progreso de mis partidas	

Historia de usuario #40 Operaciones con Triggers	
<p><b>Como</b> Administrador de base de datos/Desarrollador del juego  <b>quiero</b> implementar triggers en la base de datos  <b>para poder</b> automatizar operaciones personalizadas y mejorar la integridad de los datos en el juego.</p>	
<p><b>Validación:</b></p> <p>- Usar triggers para ejecutar operaciones automáticas tras eventos clave en el juego, con INSERT, UPDATE y DELETE.</p> <p>Si un jugador desbloquea un arma o habilidad, se genera un registro automáticamente en la base de datos.</p>	<p><b>Prioridad:</b> 9</p> <p><b>Estimación:</b> 3d</p>