

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')	
numero_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		
PK	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		
PK	id_sala INT		
FK	id_enemigo INT		

Salas	
PK id_sala INT	
FK id_nivel INT	
tipo TEXT	
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		
PK	id_sala INT		
FK	id_objeto INT		

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