

Entidades

Jugador(**nick**, nombre, plataforma,)

PC_player(**nick_Pc_player**, jugadorSteam)

- **nick_Pc_player** REF Jugador(**nick**)

Android_player(**nick_android**)

- **nick_android** REF Jugador(**nick**)

Sala(**Código**, cantMax)

Mapa(**nombre**, descripción)

Juego(**código_sala**, **fecha**, gana_impostor)

- **código_sala** REF Sala(**Código**)

Mensaje(**nick_jugador**, **fecha**)

- **nick_jugador** REF Jugador(nick_jugador)

Relaciones

Ocurre_En(**codigo_juego**, nombre_Mapas)

- **codigo_juego** REF Juego(**codigo_sala**)
- nombre_Mapas REF Mapa(**nombre**)

Creada_Por(**codigo_sala_creada**, nick_player)

- **codigo_sala_creada** REF Sala(**codigo**)
- nick_player REF Jugador(**nick**)

Pertenece(**nick_player**, **codigo_sala**, fecha_ingreso)

- **nick_player** REF Jugador(**nick**)
- **codigo_sala** REF Sala(**Código**)

Juega(**nick_player**, **código_juego**, Color, Estado_Jugador, Impostor_Secretamente)

- **nick_player** REF Jugador(**nick**)
- **codigo_juego** REF Juego(**codigo_sala**)

Existe_En(**código_sala**, **fecha_juego**)

- **código_sala** REF Sala(**Código**)
- **fecha_juego** REF Juego(**fecha**)

Envía(**nick_jugador**, **Fecha_mensaje**, **código_juego**, **fecha_juego**, mensaje)

- **nick_jugador** REF Jugador(**nick**)
- (**código_juego**, **fecha_juego**) REF Juego(**codigo_sala**, **fecha**)
- (**Fecha_mensaje**, mensaje) REF Mensaje(**Fecha_mensaje**, mensaje)