

Decisiones – Persistencia de Datos

- Decidimos hacer el mapeo de herencia con la estrategia Single Table para la entidad Personaje. En la misma, persistimos todos los atributos de Personaje junto a los atributos de Ladrón y de Mago; donde en caso de tratarse de uno o de otro, nos encontraremos con únicamente dos campos en null.
- El campo discriminador que consideramos para identificar a qué clase pertenece la instancia en cuestión es el enum TipoPersonaje. Dicha entidad contiene LADRON y MAGO.
- Por otra parte decidimos persistir todos los atributos de la entidad Jugador.
- Las claves primarias y foráneas generadas para ambas entidades son claves subrogadas generadas automáticamente que cumplen con la unicidad necesaria.
- Implementamos un Converter para persistir la lista de elementos defensores que le pertenecen a cada personaje; puntualmente decidimos convertir los ElementoDefensor en String para una mayor simplicidad y legibilidad.