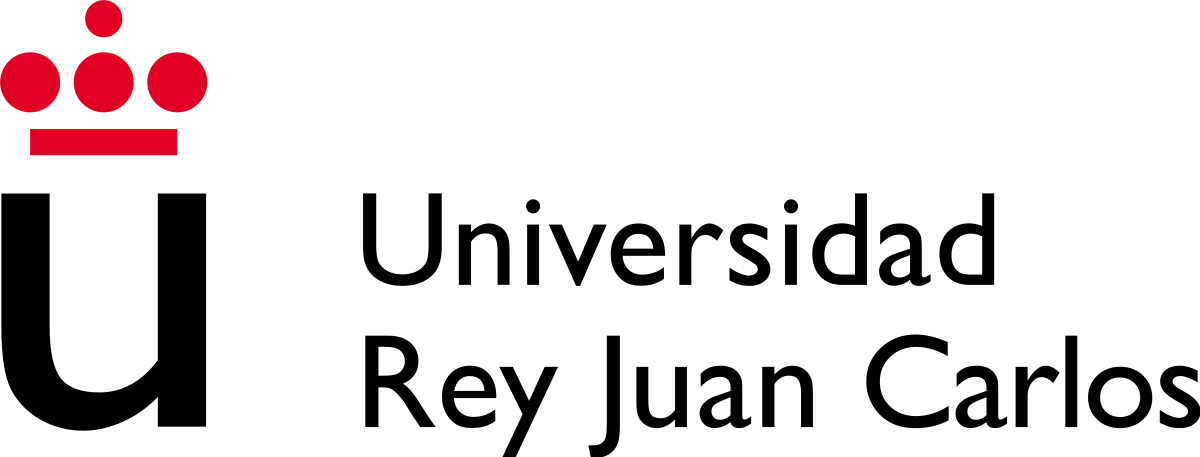
****

**PRÁCTICA 2**

**GESTIÓN DE DATOS EN MEDIOS DIGITALES**

GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (MÓSTOLES)

**ETSII**

**Realizado por:**

**GRUPO 12**

AGUILERA GALLARDO, VICENTE M.

ALONSO TEJERA, JAVIER RAÚL

BAEZA SÁNCHEZ, ÁNGEL

GARCÍA SANZ, CARLOS MARIANO

GARRIDO CANO, CECILIA

VIDAL GONZÁLEZ, MARTA

**Índice**

[**Introducción**](#_l3tj2nqv77j) **3**

[**Estructura de los documentos XML propuestos**](#_g6pfpoh4itpk) **3**

[Introducción](#_k9o0wj83skp5) 3

[Jugadas](#_t3bf8d38fvt0) 3

[Isla](#_s9hns9vhrwu9) 3

[Jugador](#_rw4fnphgbhwq) 3

[Vecino](#_dj0rjl9gggh3) 3

[Personaje](#_d42k0vir84o4) 3

[Edificio](#_6rgmz1ws5e1y) 3

[Coleccionables [Objeto]](#_n0eiu545tch7) 3

[Equipables [Objeto]](#_gme06ja0j0nx) 3

[Prop [Objeto]](#_xnw4fdb35n0p) 3

[Mueble [Objeto]](#_syfo3th1y2ft) 3

[Material [Objeto]](#_nubr8lcuhp69) 3

[Casa](#_zp7isxdn2qf) 3

[**Creación de los elementos**](#_1illqqcho45f) **3**

[Introducción](#_6h8sbz48snru) 3

[Método de creación](#_l10g03x81cub) 3

[**Validación de los documentos**](#_2r70ntiyz92h) **3**

[Introducción](#_c3i26at6792v) 3

[Diseño de XSD](#_8du7mlt2qwem) 3

[**Diseño de operaciones FLWOR**](#_bq44vdti5bwn) **4**

[Introducción](#_7por5gc8o14i) 4

[Filtrados](#_e4oey6idllrb) 4

[Ordenaciones](#_gwh2rgnibr7w) 4

[Funciones de agregación](#_66gqxk6bhh88) 4

[Operaciones que vinculan dos o más documentos](#_93482s71xdvl) 4

[**Conclusiones**](#_8z4rap295iz) **4**

# 

# Introducción

# Estructura de los documentos XML propuestos

## Introducción

En primer lugar, se han diseñado varios documentos XML que se han considerado relevantes. Se ha creado un XML principal llamado “*Jugadas.xml*” que contiene información de varias partidas activas. …….

Se han definido como atributos aquellas variables que serán invariantes a lo largo de la partida y como elementos las que pueden ser modificadas.

## Jugadas

“*Jugadas.xm*l” almacena los datos relativos a varias partidas. En cada partida denominada como “*Jugada*” encontramos los siguientes atributos:

* **Id**: Identificador de la jugada, compuesto de un prefijo “*p*” y un número.

Y los siguientes elementos:

* **Jugadores**: Los jugadores que hay en cada partida junto con los datos modificables durante la partida relativos a ellos; el dinero (bayas), las millas, el inventario, la casa y los vecinos junto a su nivel de amistad.

El resto de datos no modificables se encontrarán en el documento “*Jugadores.xml*”.

* **Isla**: La isla que hay en una partida, hace referencia a los elementos de “*Islas.xml*” mediante un identificador.. La isla es única por partida y la base de esta no puede ser cambiada. Sin embargo, hay ciertos elementos que se ha decidido que pueden ser modificables en “*Jugadas.xml*”, estos son: el inventario, la climatología y los vecinos.

## Islas

Se ha creado un documento “*Islas.xml*” que contiene los datos relativos a las islas de cada partida. En cada isla se encuentran los siguientes atributos, los cuales se definirán al comenzar la partida y no podrán ser modificados posteriormente:

* **Id**: identificador de la isla, compuesto de un prefijo “is” y un número.
* **nombre**: nombre de la isla, es un string de longitud máxima de \_\_\_\_\_\_
* **hemisferio**: el hemisferio en el que se encuentra la isla, …

Y los siguientes elementos:

* **Fecha:** La fecha actual de la isla, se actualizará directamente cogiendo los datos de la propia consola.
* **Hora**: La hora de la isla, al igual que la fecha, se actualizará directamente cogiendo los datos de la propia consola.
* **Climatología**: La climatología de la isla. Es variable y viene definida por …
* **Edificios**: Los edificios que hay en la isla, hace referencia a los datos almacenados en “*Edificios.xml*” mediante su identificador.
* **Personajes**: Los personajes que habitan o visitan una isla, hace referencia a los datos de “*Personajes.xml*” mediante un identificador.
* **Vecinos**: Los vecinos que habitan una isla. Pueden cambiar, hacen referencia a los datos de “*Vecinos.xml*” mediante un identificador.
* **InventarioIsla**: Inventario de la isla, contiene los objetos, de cualquier tipo, que están colocados en una isla. Pueden ser de cinco tipos distintos.
  + **Coleccion*ables****: Objetos coleccionables. Hace referencia a los objetos de “Coleccionables.xml*” mediante un identificador.
  + **Equipables**: Objetos equipables. Hace referencia a los objetos de “*Equipables.xml*” mediante un identificador.
  + **Props**: Objetos props. Hace referencia a los objetos de “*Props.xml*” mediante un identificador.
  + **Materiales**: Objetos materiales. Hace referencia a los objetos de “*Materiales.xml*” mediante un identificador.
  + **Muebles**: Objetos muebles. Hace referencia a los objetos de “*Muebles.xml*” mediante un identificador.

## Jugadores

Se ha creado un documento “*Jugadores.xml*” que contiene los datos de los jugadores presentes en alguna partida. Cada jugador tendrá los siguientes atributos, que se definirán al comenzar la partida y después de eso no podrán ser modificados:

* **Id**: identificador del jugador, compuesto de un prefijo “j” y un número.
* **nombre**: nombre del jugador, es un string de longitud máxima de \_\_\_\_\_\_

## Vecino

## Personaje

## Edificio

## Coleccionables [Objeto]

## Equipables [Objeto]

## Prop [Objeto]

## Mueble [Objeto]

## Material [Objeto]

## Casa

# Creación de los elementos

## Introducción

## Método de creación

# Validación de los documentos

## Introducción

## Diseño de XSD

# Diseño de operaciones FLWOR

## Introducción

## Filtrados

## Ordenaciones

## Funciones de agregación

## Operaciones que vinculan dos o más documentos

# Conclusiones

1. Bibliografía