Un diseñador de videojuegos nos pide almacenar bajo una serie de requisitos:

-es multijugador

-cada jugador debe tener cuenta propia: para ello:

-codigo de cuenta único(por el porgrama no por el jugador)

-correo electrónico para propaganda

y confirmar pagos

-fecha de nacimiento(para mayores de 12 años)

-país desde el que juegas

-contaseña

-indicador de recibir publicidad o no

-dinero real que tenga (saldo)

-partidas totales jugadas

- ganadas

- 10 primero

- 50 primero

-Kills totales

-Partidas jugadas en solitario

-Partidas jugadas a DUO

-Nº veces que el jugador ha muerto

-Nivel del juego

-Skins(personajes y colores) [SE PUEDE COMPRAR = SPC]

-Picos(tipos de picos sin personalizar, son universales) [SPC]

-Mochila(solo elegir colores) [SPC]

-Paracaídas(tipos de paracaídas sin personalizar) [SPC]

**FICHEROS:**

1-CUENTA: código cuenta(usuario -> plataforma 1(PlayStation por ejemplo); usuario -> plataforma 2(PC por ejemplo)) , correo electrónico, fecha nacimiento, país, publicidad, contraseña(encriptada), saldo, nivel

2-SKINS: código skin, personaje, color, precio

3-PICOS: código pico, tipo, precio

4-MOCHILAS: código mochila, color

5-PARACAÍDAS: código paracaídas, tipo

6-SKINKS ADQUIRIDAS: código cuenta, código skin

7-PICOS ADQUIRIDOS: código cuenta, código pico

8-MOCHILAS ADQUIRIDAS: código cuenta, código mochila

9-PARACAÍDAS ADQUIRIDOS: código cuenta, código paracaídas

[10-INVENTARIO: podemos fusionar ficheros 2-5. Lo malo que dejaríamos huecos “en blanco” (lo pongo entrecomillas porque realmente no están en blanco, sino que sus espacios están reservados para cada campo teniendo como máximo el nombre más largo de cada tipo, por lo que nos vamos a quedar con los ficheros 2-5: hay dos motivos: porque no dejaríamos huecos en blanco y porque acceder a ellos sería más fácil que acceder a la tabla donde el programa se preguntaría: ¿Es un pico? ¿Es un paracaídas?)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tipo inventario | Personaje | Tipo material | Color | Precio |
| Pico | - | Hierro | - | 20 |
| Paracaídas | - | Propulsado | - | 30 |
| Skin | Dark Veider | - | Negro | 10 |
| Mochila | - | - | Azul | 15 |

11-ESTADÍSTICAS: Código