

## Database model documentation

# Table of contents

<b>1. Model details</b>	<b>3</b>
<b>2. Tables</b>	<b>4</b>
1.1. Table Jugador	4
1.2. Table Enemigo	4
1.3. Table Fortuna	4
1.4. Table Habilidad	5
1.5. Table Niveles	5
1.6. Table Clasico	5
1.7. Table Challenge	6
1.8. Table Versus	7
1.9. Table Bloque	7
<b>3. References</b>	<b>8</b>
2.1. Reference Clasico_Jugador	8
2.2. Reference Fortuna_Jugador	8
2.3. Reference Challenge_Jugador	8
2.4. Reference Versus_Jugador	8
2.5. Reference Clasico_Habilidad	8
2.6. Reference Enemigo_Habilidad	8
2.7. Reference Clasico_Niveles	8
2.8. Reference Versus_Niveles	9
2.9. Reference Challenge_Niveles	9
2.10. Reference Enemigo_Niveles	9
2.11. Reference Bloque_Niveles	9
<b>4. Subject areas</b>	<b>10</b>

# 1. Model details

**Model name:**

Mario Gestion de datos

**Version:**

2.3

**Database engine:**

SQLite

**Description:**

Base de datos de un videojuego de Super Mario para la asignatura de Gestión de datos.

## 2. Tables

### 2.1. Table Jugador

**Description:**

El usuario que ha accedido al juego

#### 2.1.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
Player_ID	int	PK	ID del jugador que va a jugar
Nombre	varchar(10)		Nombre de usuario del jugador
Racha_V	int		Racha de victorias contra la IA
Racha_D	int		Racha de derrotas contra la IA

#### 2.1.2. Alternate keys

Key name	Columns	Description
Nombre	Nombre	Usuario de la partida

### 2.2. Table Enemigo

**Description:**

los enemigos del juego

#### 2.2.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
Enemy_ID	int	PK	id del enemigo
Nivel	varchar(5)	PK	Nivel donde aparece
Nombre	varchar(15)		nombre del enemigo
Habilidad_ID	int	null	habilidad que tiene el enemigo

### 2.3. Table Fortuna

**Description:**

Rueda de la fortuna diaria

#### 2.3.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
Player_ID	int	PK	ID del jugador que va a jugar
Fecha	date	PK	Fecha del día cuando se hace la lectura de fortuna
Fortuna	varchar(20)	null	LA fortuna del jugador para ese día

## 2.4. Table Habilidad

### Description:

habilidades disponibles en el juego

#### 2.4.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
Habilidad_ID	int	PK	id de la habilidad
Nombre	varchar(20)		nombre de la habilidad

## 2.5. Table Niveles

### Description:

niveles y sus diferentes características

#### 2.5.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
Nivel	varchar(5)	PK	El numero del nivel
Mundo	varchar(20)		La información del mundo
Check_flag	boolean		se activa si hemos pasado el checkpoint para empezar desde ahí
Tiempo	int		tiempo del nivel

## 2.6. Table Clasico

### Description:

Slots de guardado

#### 2.6.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
-------------	------	------------	-------------

Jugador_ID	int	PK	ID del jugador que va a jugar
Nivel	varchar(5)	PK	Nivel por el que va el jugador
Personaje	varchar(10)		Personaje que se usa al jugar (Mario o Luigi...)
Vidas	int		Vidas restantes
Monedas	int		Monedas obtenidas en toda la partida
Puntuacion	int		Puntuacion total obtenia en todos los niveles en una misma partida (antes de perder todas las vidas)
PowerUp	int	null	Power Up que tiene el personaje en este momento

## 2.7. Table Challenge

### Description:

Modo challenge

#### 2.7.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
Player_ID	int	PK	ID del jugador que va a jugar
Nivel	varchar(5)	PK	cada uno de los niveles del juego en lista. 1-1, 1-2... etc
Completado	boolean		booleano si el nivel se ha completado
Puntuacion	int		mayor puntuación obtenida en el nivel
Medallas	boolean		Símbolo si se han obtenido las medallas coleccionables
Huevo	boolean		Símbolo si se ha obtenido el huevo de Yoshi oculto
Record	boolean		Símbolo si se ha obtenido el record objetivo de puntos

## 2.8. Table Versus

### Description:

modo contra la IA

#### 2.8.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
Player_ID	int	PK	ID del jugador que va a jugar
Nivel	varchar(5)	PK	Nivel del modo versus que se va a jugar
Dificultad	int		La dificultad de la IA

## 2.9. Table Bloque

### Description:

bloques del juego

#### 2.9.1. Columns

Column name	Type	Properties	Description
Coord_B	varchar(10)	PK	Identificador del bloque, sabiendo sus coordenadas en la malla sabremos que bloque es
Nivel	varchar(5)	PK	Nivel donde aparece
Tipo	varchar(10)		bloque normal, invisible, bloque "?"...
Contenido	varchar(10)	null	contenido que tiene el bloque: nada, moneda, power up, etc...

## 3. References

### 3.1. Reference Clasico\_Jugador

Jugador	1..1	Clasico
Player_ID	<->	Jugador_ID

### 3.2. Reference Fortuna\_Jugador

Jugador	1..1	Fortuna
Player_ID	<->	Player_ID

### 3.3. Reference Challenge\_Jugador

Jugador	1..1	Challenge
Player_ID	<->	Player_ID

### 3.4. Reference Versus\_Jugador

Jugador	1..1	Versus
Player_ID	<->	Player_ID

### 3.5. Reference Clasico\_Habilidad

Habilidad	0..1	Clasico
Habilidad_ID	<->	PowerUp

### 3.6. Reference Enemigo\_Habilidad

Habilidad	0..*	Enemigo
Habilidad_ID	<->	Habilidad_ID

### 3.7. Reference Clasico\_Niveles

#### Description:

Modo formado por niveles

Niveles	1..*	Clasico
Nivel	<->	Nivel



### 3.8. Reference Versus\_Niveles

**Description:**

Modo formado por niveles

Niveles	1..*	Versus
Nivel	<->	Nivel

### 3.9. Reference Challenge\_Niveles

**Description:**

Modo formado por niveles

Niveles	1..*	Challenge
Nivel	<->	Nivel

### 3.10. Reference Enemigo\_Niveles

Niveles	0..*	Enemigo
Nivel	<->	Nivel

### 3.11. Reference Bloque\_Niveles

Niveles	1..*	Bloque
Nivel	<->	Nivel

## 4. Areas

### 4.1. Modo versus subject area

#### 4.1.1. Tables

- Versus

#### 4.1.2. References

- Clasico\_Jugador
- Fortuna\_Jugador
- Challenge\_Jugador
- Versus\_Jugador
- Clasico\_Habilidad
- Enemigo\_Habilidad
- Clasico\_Niveles
- Versus\_Niveles
- Challenge\_Niveles
- Enemigo\_Niveles
- Bloque\_Niveles

### 4.2. Modo challenge subject area

#### 4.2.1. Tables

- Challenge

#### 4.2.2. References

- Clasico\_Jugador
- Fortuna\_Jugador
- Challenge\_Jugador
- Versus\_Jugador
- Clasico\_Habilidad
- Enemigo\_Habilidad
- Clasico\_Niveles
- Versus\_Niveles
- Challenge\_Niveles
- Enemigo\_Niveles
- Bloque\_Niveles

### 4.3. Modo fortuna subject area

#### 4.3.1. Tables

- Fortuna

#### 4.3.2. References

- Clasico\_Jugador
- Fortuna\_Jugador
- Challenge\_Jugador
- Versus\_Jugador
- Clasico\_Habilidad
- Enemigo\_Habilidad
- Clasico\_Niveles
- Versus\_Niveles
- Challenge\_Niveles
- Enemigo\_Niveles
- Bloque\_Niveles

## 4.4. Modo clasico subject area

### 4.4.1. Tables

- Clasico

### 4.4.2. References

- Clasico\_Jugador
- Fortuna\_Jugador
- Challenge\_Jugador
- Versus\_Jugador
- Clasico\_Habilidad
- Enemigo\_Habilidad
- Clasico\_Niveles
- Versus\_Niveles
- Challenge\_Niveles
- Enemigo\_Niveles
- Bloque\_Niveles

## 4.5. Niveles subject area

### 4.5.1. Tables

- Enemigo
- Habilidad
- Niveles
- Bloque

### 4.5.2. References

- Clasico\_Jugador
- Fortuna\_Jugador
- Challenge\_Jugador
- Versus\_Jugador

- Clasico\_Habilidad
- Enemigo\_Habilidad
- Clasico\_Niveles
- Versus\_Niveles
- Challenge\_Niveles
- Enemigo\_Niveles
- Bloque\_Niveles

## 4.6. Jugador subject area

### 4.6.1. Tables

- Jugador

### 4.6.2. References

- Clasico\_Jugador
- Fortuna\_Jugador
- Challenge\_Jugador
- Versus\_Jugador
- Clasico\_Habilidad
- Enemigo\_Habilidad
- Clasico\_Niveles
- Versus\_Niveles
- Challenge\_Niveles
- Enemigo\_Niveles
- Bloque\_Niveles