

Sumario

BD.....	2
Tablas.....	4
Tabla Arma:.....	4
Tabla Usuario:.....	4
Tabla Campaña:.....	4
Tabla Personaje:.....	4
Tabla Arma_Personaje:.....	4
Información extra:.....	5
Vistas.....	6
Vista de Personajes de un Usuario:.....	6
Vista Detallada de Personaje:.....	7
Vista de Campañas de un Usuario:.....	8
Vista de Campaña - Listado de Personajes Participantes:.....	9
Otras vistas:.....	10

BD

```
DROP DATABASE IF EXISTS GestorPartidas;  
CREATE DATABASE IF NOT EXISTS GestorPartidas;  
USE GestorPartidas;
```

```
CREATE TABLE Usuario (  
    ID INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    Nombre VARCHAR(25) NOT NULL UNIQUE,  
    Estado VARCHAR(100),  
    Foto VARCHAR(255)  
);
```

```
CREATE TABLE Campaña (  
    ID INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    Nombre VARCHAR(50) NOT NULL,  
    Descripcion TEXT,  
    Fecha DATE,  
    Foto VARCHAR(255),  
    ID_Creador INT,  
    CONSTRAINT FK_CreadorUsuario  
        FOREIGN KEY (ID_Creador) REFERENCES Usuario(ID)  
);
```

```
CREATE TABLE Arma (  
    ID INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
    Nombre VARCHAR(50) NOT NULL UNIQUE,  
    Ataque INT NOT NULL,  
    Daño INT NOT NULL,  
    Tipo VARCHAR(15) NOT NULL,  
    Arrojadiza BOOLEAN,  
    Car VARCHAR(15),  
    Caracteristicas TEXT,  
    Foto VARCHAR(255)  
);
```

```
CREATE TABLE Personaje (  
    ID INT AUTO_INCREMENT,  
    Usuario_ID INT NOT NULL,  
    Campaña_ID INT NOT NULL,  
    Personaje_Nombre VARCHAR(50) NOT NULL UNIQUE,  
    Caracteristica_Fuerza INT NOT NULL,  
    Caracteristica_Destreza INT NOT NULL,  
    Caracteristica_Constitución INT NOT NULL,  
    Caracteristica_Inteligencia INT NOT NULL,  
    Caracteristica_Sabiduria INT NOT NULL,  
    Caracteristica_Carisma INT NOT NULL,  
    Bono_Competencia INT NOT NULL,  
    Foto VARCHAR(255),  
    PRIMARY KEY (ID),  
    FOREIGN KEY (Usuario_ID) REFERENCES Usuario(ID),
```

```
    FOREIGN KEY (Campaña_ID) REFERENCES Campaña(ID)
);
```

```
CREATE TABLE Arma_Personaje (
    Arma_ID INT NOT NULL,
    Usuario_ID INT NOT NULL,
    Personaje_ID INT NOT NULL,
    Ataque_Total INT NOT NULL,
    Bonificación_Adicional INT NOT NULL,
    Competencia BOOLEAN NOT NULL,
    PRIMARY KEY (Arma_ID, Usuario_ID, Personaje_ID),
    FOREIGN KEY (Arma_ID) REFERENCES Arma(ID),
    FOREIGN KEY (Usuario_ID) REFERENCES Usuario(ID),
    FOREIGN KEY (Personaje_ID) REFERENCES Personaje(ID)
);
```

Tablas

Tabla Arma:

ID: Identificador único de cada arma (INT).
Nombre: Nombre del arma (VARCHAR(50)).
Ataque: Valor numérico que representa la capacidad de ataque del arma (INT).
Daño: Valor numérico que representa el daño causado por el arma (INT).
Tipo: Tipo de arma (VARCHAR(15)).
Arrojadiza: Indica si el arma puede ser arrojada (BOOLEAN).
Car: Característica de ataque del arma (VARCHAR(15)).
Características: Descripción detallada de las características del arma (TEXT).
Foto: Ruta de la imagen que representa el arma (VARCHAR(255)).

Tabla Usuario:

ID: Identificador único de cada usuario (INT).
Nombre: Nombre de usuario (VARCHAR(25)).
Estado: Estado del usuario (VARCHAR(100)).
Foto: Ruta de la imagen del usuario (VARCHAR(255)).

Tabla Campaña:

ID: Identificador único de cada campaña (INT).
ID_Creador: Identificador del usuario que la creo (INT).
Nombre: Nombre de la campaña (VARCHAR(50)).
Descripción: Descripción de la campaña (TEXT).
Fecha: Fecha de la campaña (DATE).
Foto: Ruta de la imagen que representa la campaña (VARCHAR(255)).

Tabla Personaje:

ID: Identificador único de cada personaje (INT).
Campaña_ID: ID de la campaña a la que pertenece el personaje (INT).
Usuario_ID: ID del usuario al que pertenece el personaje (INT).
Personaje_Nombre: Nombre del personaje (VARCHAR(50)).
Características del personaje: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría, Carisma (INT para cada una).
Bono_Competencia: Bono de competencia del personaje (INT).
Foto: Ruta de la imagen que representa al personaje (VARCHAR(255)).

Tabla Arma_Personaje:

Arma_ID: ID del arma (INT).
Usuario_ID: ID del usuario que posee el personaje que posee el arma (INT).
Personaje_ID: ID del personaje que posee el arma (INT).
Ataque_Total: Ataque total del arma (INT).
Bonificación_Adicional: Bonificación adicional del arma (INT).
Competencia: Indica si el personaje tiene competencia con el arma (BOOLEAN).

Información extra:

En la tabla Arma:

Tipo estoy pensando que sea mas grande ya que la idea seria que pudiera escoger varios entre unas opciones dadas.

Car la idea es realizar un choice con distintas opciones.

En la tabla Arma-Personaje

Ataque_Total: es un valor auto calculado de distintas cosas:

(Bonificación_Adicional + (Bono_Competencia(del personaje) si Competencia es true) + (Ataque(del Arma)) + (((Caracteristica (del personaje)-10)/2 , escogiendo la igual a Car(del arma))

Vistas

Vista de Personajes de un Usuario:

Descripción:

Esta vista muestra todos los personajes pertenecientes a un usuario específico, con la opción de acceder a cada uno de ellos y botones para añadir y eliminar personajes.

Componentes:

Listado de Personajes:

Cada entrada en el listado representa un personaje del usuario.

Para cada personaje se muestra:

Nombre del personaje.

Foto del personaje.

Nombre de la campaña a la que pertenece.

Foto de la campaña.

Junto a cada entrada de personaje, hay un botón "Entrar".

Botones de Acción:

Botón "Añadir Personaje"

Botón "Eliminar Personaje"

Funcionalidades:

Acceso a Detalles del Personaje:

Al hacer clic en el botón "Entrar" de un personaje, el usuario es dirigido a la vista de detalles de ese personaje.

Añadir Personaje:

Al hacer clic en el botón "Añadir Personaje", el usuario puede agregar un nuevo personaje a su lista.

Eliminar Personaje:

Al hacer clic en el botón "Eliminar Personaje", el usuario puede eliminar un personaje seleccionado de su lista.

Fuentes de Datos:

Esta vista se basa en la tabla Personaje para obtener la información de los personajes del usuario, incluyendo el nombre del personaje, la foto, la campaña a la que pertenece y la foto de esa campaña.

Vista Detallada de Personaje:

Descripción:

Esta vista muestra detalles específicos de un personaje, incluyendo su nombre, características, cantidad de armas y botón para acceder a la tabla de Arma_Personaje. Además, se incluye una foto del personaje y un botón para editar sus detalles.

Componentes:

Nombre del Personaje:

Muestra el nombre del personaje.

Botón de Características:

Muestra la información detallada de las características.

Botón de Armas:

Muestra el texto indicando la cantidad de armas que tiene el personaje.

Foto del Personaje:

Muestra la foto del personaje.

Botón de Editar:

Permite al usuario editar los detalles del personaje.

Funcionalidades:

Mensaje de Características:

Al hacer clic en el botón de características, se mostrará un mensaje emergente con las características detalladas del personaje, incluye un bono para cada característica = $(\text{característica} - 10) / 2$, redondeando hacia abajo, y el bono de competencia.

Acceso a Armas del Personaje:

Al hacer clic en el botón de armas, el usuario puede ver las armas asociadas al personaje en la tabla Arma_Personaje.

Edición de Detalles:

Al hacer clic en el botón de editar, el usuario puede modificar los detalles del personaje.

Fuentes de Datos:

Esta vista se basa en la tabla Personaje para obtener la información del personaje, incluyendo su nombre, características y bono de competencia.

Se utiliza la tabla Arma_Personaje para contar la cantidad de armas asociadas al personaje.

Vista de Campañas de un Usuario:

Descripción:

Esta vista muestra todas las campañas asociadas a un usuario específico. Para cada campaña, se muestra el nombre, con un botón para mostrar la descripción, la fecha y una foto. Además, hay un botón "Más información" que lleva al usuario a la vista de detalles de la campaña.

Componentes:

Listado de Campañas:

Cada entrada en el listado representa una campaña del usuario.

Para cada campaña se muestra:

Nombre de la campaña.

Botón "Mostrar Descripción"

Fecha de la próxima jornada de la campaña.

Foto de la campaña.

Botón "Más Información"

Botones de Acción:

Botón "Añadir Campaña"

Botón "Eliminar Campaña"

Funcionalidades:

Mostrar Descripción:

Al hacer clic en el botón "Mostrar Descripción", se muestra la descripción completa de la campaña.

Acceso a Detalles de la Campaña:

Al hacer clic en el botón "Más Información", el usuario es dirigido a la vista de detalles de esa campaña.

Añadir Campaña:

Al hacer clic en el botón "Añadir Campaña", el usuario puede agregar una nueva Campaña a su lista.

Eliminar Campaña:

Al hacer clic en el botón "Eliminar Campaña", el usuario puede eliminar una Campaña seleccionado de su lista si es el creador.

Fuentes de Datos:

Esta vista se basa en la tabla Campaña para obtener la información de las campañas asociadas al usuario, incluyendo el nombre, la descripción, la fecha y la foto.

También se utiliza la tabla Personajes para verificar la pertenencia del usuario a las campañas mostradas.

Vista de Campaña - Listado de Personajes Participantes:

Descripción:

Esta vista muestra un listado de los personajes que participan en una campaña específica. Para cada personaje se muestra su nombre, el nombre del jugador y un botón para ver más detalles, que lleva a la vista del personaje en cuestión. Además, hay botones para añadir y eliminar personajes, ya sean existentes o para crear uno nuevo.

Componentes:

Listado de Personajes:

Cada entrada en el listado representa un personaje que participa en la campaña.

Para cada personaje se muestra:

Nombre del personaje.

Nombre del jugador.

Botón "Ver Más"

Botones de Acción:

Botón "Añadir Personaje":

Botón "Eliminar Personaje"

Funcionalidades:

Ver Más Detalles:

Al hacer clic en el botón "Ver Más" de un personaje, el usuario es dirigido a la vista de detalles de ese personaje.

Añadir Personaje:

Al hacer clic en el botón "Añadir Personaje", el usuario puede agregar un nuevo personaje a la campaña.

Eliminar Personaje:

Al hacer clic en el botón "Eliminar Personaje", el usuario puede eliminar un personaje seleccionado de la campaña.

Fuentes de Datos:

Esta vista se basa en la tabla Personaje para obtener la información de los personajes participantes en la campaña, incluyendo el nombre del personaje y el nombre del jugador. También se utiliza la tabla Campaña para verificar la pertenencia de los personajes a la campaña mostrada.

Otras vistas:

Vista de Detalles de Arma:

Muestra información detallada sobre un arma específica, incluyendo su nombre, características, daño, tipo y cualquier otra información relevante (si me da tiempo puedo crear un listado de los personajes de ese usuario que tienen el arma).

Vista de Gestión de Armas:

Proporciona una interfaz para que los usuarios puedan agregar, editar o eliminar armas en el sistema. No sabría si implementar esto ya que no me interesa que los usuarios puedan borrar todas las armas por lo que tendría que pensar si poner una propiedad que sea borrrable.