

Justificación diagrama ER Pokemon TCG

Tabla Jugador: Para la tabla jugador su uso en el juego es el perfil del usuario que está jugando Pokemon. En dicha tabla tenemos atributos como el id del jugador que nos permitirá identificar la cuenta con un número único. Asimismo, tenemos el nombre y contraseña que serán los datos ingresados por el usuario para iniciar sesión; el nombre, será con el que el jugador será presentado en las partidas y será visto dentro del juego. Posteriormente, tenemos el nivel que nos indicará el progreso del usuario, la descripción del jugador, la vestimenta escogida por el jugador, y finalmente, los puntos de experiencia con los cuáles el jugador progresará de nivel.

Tabla Carta: La tabla carta nos permitirá guardar los datos exclusivos de cada carta, comenzando con un id único para la carta seguida de atributos como el nombre de la carta, la descripción de ella, la vida, daño energía, tipo, evolución y debilidad de la carta. Todos los anteriores son características de la carta personalizables. Dicha tabla es necesaria para Pokemon porque aquí se almacenan los datos de cada carta.

Tabla Mazo: La tabla mazo le permite al jugador tener un número de cartas para ir a la batalla. En el mazo tenemos un id único para identificación así como el id del jugador para saber de quién es el mazo. Finalmente, el mazo tiene un nombre, descripción y número de cartas que permitirán crear dicho mazo. La tabla es necesaria porque almacena la información del mazo del jugador; sin ella, se perdería el mazo del jugador.

Tabla inventario: La tabla inventario es la conexión entre jugador, mazo y carta. Que nos permite relacionar estas entidades. Es necesaria en Pokémon para poder relacionar o ser el intermediario de las otras tablas o entidades.

Tabla Efectos: la tabla efectos guardará un registro de los efectos disponibles a utilizar para cada carta en caso de ser necesarios. Cada efecto tiene un único id así como una descripción del efecto, el tipo de efecto y la duración del efecto. Es necesaria para que funcione Pokemon porque permite llevar un registro de los efectos.

Tabla Trigger: la tabla trigger nos permitirá asociar cada efecto con cada carta. Dicha tabla contendrá un id único del trigger, así como el id del efecto a utilizar junto con el id de la carta asociada. Es necesaria para que funcione pokemon porque es la intermediaria entre efecto y carta que nos permite asociarlas y llamar a esa información cuando se necesite aplicar un efecto para una carta.

Tabla Turno: la tabla turno nos permitirá saber qué está pasando en un turno. Esta contendrá un id único, el id de la partida, el número del turno y finalmente el id del jugador del cual es el turno. La tabla es importante para el juego para saber de quién es turno y lo que se está jugando.

Tabla CartaJugada: esta tabla nos permitirá saber cuales cartas ya han sido jugadas. Tendremos atributos como un id único, el id de la partida, el id de la carta jugada, el id del turno, y finalmente, las acciones hechas. La tabla es necesaria para Pokemon porque permite saber si la carta ya fue jugada y descartarla por el momento.

Tabla Partida: la tabla partida es la que unirá a los 2 jugadores; teniendo un id único de la partida, los id's de los jugadores, la fecha de la partida, la duración y finalmente el ganador. Es necesaria para el juego porque sin ella no se sabría qué jugador enfrenta a cuál; y llevar un registro de las partidas de los jugadores.

Tabla CartaEnMano: esta tabla nos permite saber que cartas tiene el jugador en la mano, que son las que puede jugar. Tiene un id único así como los datos del jugador, mazo, una visibilidad para saber si la carta está en la mano o no, y finalmente, un tamaño para saber el tamaño de las cartas en el mazo.

Tabla CartaPremio: esta tabla nos permite saber que cartas son las cartas premio en caso que se cumplan las reglas del juego. Tiene un id único, el id del jugador, de la partida, de la carta y finalmente si ya fue obtenida o no.