

Modificaciones

Con base en los comentarios sobre el diagrama entidad relación de la entrega pasada se optó por tener las siguientes modificaciones:

Para las modificaciones nos centramos en los atributos de los turnos. En dicha tabla agregamos atributos como el daño realizado, el pokemon jugado, evolución, y la energía utilizada. A través de estos cambios podremos con mayor facilidad tener una mejor fluctuación de juego en la cual podremos acceder a los datos necesarios rápidamente. Finalmente, para facilitar la creación de la base de datos se incluyó por cada atributo su tipo de dato ya sea int, bool, char, etc.

Justificación de llaves foráneas:

Jugador y Mazo

La llave foránea idJugador en la tabla Mazo es necesaria porque establece la propiedad de un mazo específico por un jugador. Esta relación asegura que cada mazo pueda ser relacionado con el jugador que lo creó, permitiendo gestionar y acceder a los mazos.

Inventario y Jugador, Mazo, Carta

En la tabla Inventario, las llaves foráneas idJugador, idMazo, y idCarta relacionan el inventario a un jugador específico, un mazo, y una carta. Esto refleja cómo los jugadores almacenan cartas en mazos dentro de su inventario.

Triger y Efectos, Carta

La relación entre Triger y Efectos y Carta mediante las llaves foráneas idEfecto y idCarta nos permite relacionar efectos específicos con las cartas que los disparan.

Partida y Jugador

Las llaves foráneas idJugador1 y idJugador2 en la tabla Partida son necesarias para identificar a los dos jugadores que participan en una partida.

Turno y Jugador, Partida

En la tabla Turno, la llave foránea idJugador relaciona cada turno con el jugador que lo realiza, y idPartida vincula el turno a la partida específica en la que ocurre.

CartaJugada y Carta, Turno

Las llaves foráneas idCarta y idTurno en la tabla CartaJugada relacionan la carta jugada con el turno y la carta específica utilizada. Esto permite registrar qué cartas se juegan en cada turno.

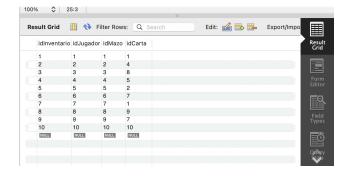


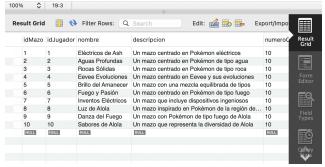
CartaPremio y Jugador, Partida, Carta

En CartaPremio, las llaves foráneas idJugador, idPartida, y idCarta establecen qué carta premio se otorga a qué jugador en qué partida.

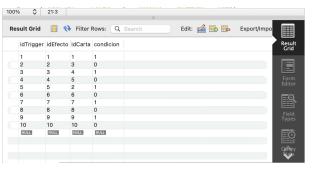
Tablas en base de datos:

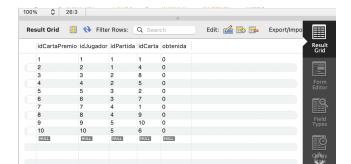


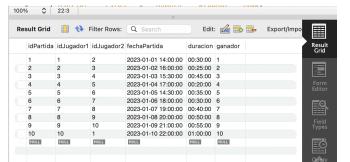














Construcción de software y toma de decisiones Alberto Limón Cancino A01749746 29/03/2024

