

El UML está en la forma de normalización ya que de otra manera serían más tablas y al leer las diferentes tablas sólo se verían números difíciles de entender lo cuál complicaría la visibilidad de esta. Ya que de por sí soy bastantes tablas.

Estas se dividen en tipo, con tipos de los pokémon. Luego está el elemento, que agarra el tipo con los tipos débiles a este y con los que es eficaz. Este estará en la tabla pokémon que tendrá todos los atributos necesarios de la carta. Es necesario que las cartas estén separadas y por ello hay una carta diferente para las de entrenador y las de energía. Luego está el jugador y el mazo, todas estas cartas junto a las 2 anteriores están conectadas mediante la tabla inventario.

También está la tabla de Turno, Banca y Partida que algunas están conectadas con las tablas anteriores para guardar los eventos de una partida y por ende estas 3 están conectadas entre sí.

Luego para todo lo del comercio está la tabla Tienda, que contiene diferentes tablas como las de Monedas, Cristales, Créditos, las 3 cartas y cada una de estas está ligada a la tabla precios que tiene diferentes precios que se usan comúnmente. También está el pack de cartas que estos usualmente se encuentran en el pase del juego y por ende ambos de estas tienen su propia tabla.