

Pasaje a tablas

1ra, 2da y 3ra Forma Normal

Usuario (apodo, contraseña, email)

Partida (idPartida, código, hInicio, hFinal)

Participante (apodo, idPartida, puntos)

FK (apodo) → Usuario (apodo)

FK (idPartida) → Partida (idPartida)

Tablero (idTablero, apodo, idPartida)

FK (apodo, idPartida) → Participante (apodo, idPartida)

Recinto (idRecinto, idTablero, nombre, descripción, limiteFigura)

FK (idTablero) → Tablero (idTablero)

Figura (idFigura, color)

Posición (idRecinto, idTablero, idFigura)

FK (idRecinto, idTablero) → Recinto (idRecinto, idTablero)

FK (idFigura) → Figura (idFigura)

Decisiones de diseño

Para reflejar en el diagrama lo más importante de la aplicación de seguimiento, se registra en la tabla “Posición” el id de la figura colocada, en un recinto del tablero asociado a un participante de la partida. Se necesita una tabla que almacene datos del “Usuario”, esta a su vez se relaciona a la tabla “Partida”, creando la relación Participante, conteniendo las claves primarias de estas entidades. Esta relación es fundamental ya que abre otras relaciones vinculadas al entorno real del juego, como vincular un tablero a un jugador, registrando las figuras colocadas en recintos durante una partida.