

# ArkhamDB Documentation

Daruich, Nicolás Alberto

2024-01-22

## Table of Contents

ArkhamDB: Documentación..... 1

Diagrama ER..... 1

Tablas..... 2

    Investigadores ..... 2

    Cartas de Jugador..... 3

        Apoyos (Assets) ..... 3

        Eventos (Events) ..... 4

        Habilidad (Skills) ..... 5

        Antología (Anthology) ..... 6

        Capítulos (Chapters)..... 6

        Jugadores (Players)..... 6

        Campañas (Campaigns)..... 7

        Equipos (Teams)..... 7

        Mazos (Decks)..... 7

## ArkhamDB: Documentación

### Diagrama ER

<https://dbdiagram.io/d/ArkhamDB-65889ed789dea627997e24ae>

*En caso de que el enlace no funcione, en el repositorio hay una copia en formato PDF*

## Tablas

### Investigadores

#### Breve descripción contextual: Investigador

La carta de investigador es unica, y se asigna al jugador. La misma determina las características de la construcción del mazo y, por lo tanto, de las posibilidades que dicho jugador tendrá en la partida.

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	card_id	INTEGER	Si	Si	
## 2	inv_class	VARCHAR(25)	Si		
## 3	inv_name	VARCHAR(25)	Si		
## 4	inv_nickname	VARCHAR(25)			
## 5	inv_traits	VARCHAR(50)	Si		
## 6	inv_health	INTEGER	Si		
## 7	inv_sanity	INTEGER	Si		
## 8	inv_willpower	INTEGER	Si		
## 9	inv_intellect	INTEGER	Si		
## 10	inv_combat	INTEGER	Si		
## 11	inv_agility	INTEGER	Si		
## 12	inv_elder_sign_value	INTEGER	Si		
## 13	inv_elder_sign_effect	INTEGER	Si		
## 14	inv_ability	VARCHAR(100)	Si		
## 15	inv_legend	VARCHAR(1000)	Si		
## 16	inv_deck_size	INTEGER	Si		
## 17	inv_deck_building	VARCHAR(100)	Si		
## 18	inv_unique_cards	VARCHAR(50)	Si		
## 19	chapter_id	INTEGER	Si		Si

#### Descripción de las columnas: Investigador

- **card\_id:** Identificador único de la carta.
- **inv\_class:** Clase (Guardián, Buscador, etc).
- **inv\_name:** Nombre de la carta.
- **inv\_subname:** Apodo del investigador.
- **inv\_traits:** Rasgos propios de la carta. En este caso, rasgos del investigador.
- **inv\_health:** Tolerancia física.
- **inv\_sanity:** Tolerancia mental.
- **inv\_willpower:** Voluntad del investigador.
- **inv\_intellect:** Inteligencia del investigador.
- **inv\_combat:** Habilidad para combatir del investigador.
- **inv\_agility:** Agilidad del investigador.
- **inv\_elder\_sign\_value:** Valor que toma el “elder\_sign” si sale de la bolsa de caos.
- **inv\_elder\_sign\_effect:** Efecto ante la salida del “elder\_sign” al salir de la bolsa de caos.
- **inv\_ability:** Habilidad única del investigador.
- **inv\_legend:**
- **inv\_deck\_size:** Tamaño del mazo requerido por el investigador.
- **inv\_deck\_building:** Características requeridas para la construcción del mazo.
- **inv\_unique\_cards:** Cartas únicas asociadas y requeridas para la construcción del mazo.
- **chapter\_id:** Capítulo de la historia de la cual forma parte.

## Cartas de Jugador

### Breve descripción contextual: Cartas de Jugador

Las cartas de jugador se engloban entre 3 categorías: apoyos, eventos y habilidades. Si bien tienen muchas características comunes, cada tipo presenta sus particularidades.

#### Apoyos (Assets)

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	card_id	INTEGER	Si	Si	
## 2	card_cost	INTEGER	Si		
## 3	card_level	INTEGER	Si		
## 4	card_type	VARCHAR(25)	Si		
## 5	card_class	VARCHAR(25)	Si		
## 6	card_name	VARCHAR(25)	Si		
## 7	card_phrase	VARCHAR(500)			
## 8	card_traits	VARCHAR(50)			
## 9	card_willpower	INTEGER			
## 10	card_intellect	INTEGER			
## 11	card_combat	INTEGER			
## 12	card_wild	INTEGER			
## 13	card_agility	INTEGER			
## 14	card_passive	VARCHAR(50)			
## 15	card_active	VARCHAR(500)	Si		
## 16	card_health	INTEGER			
## 17	card_sanity	INTEGER			
## 18	card_slot	VARCHAR(25)			
## 19	chapter_id	INTEGER	Si		Si

#### Descripción de las columnas: Apoyos

- **card\_id:** Identificador único de la carta.
- **card\_cost:** Costo requerido para jugar la carta en una partida.
- **card\_level:** Nivel de experiencia requerido para contar con la carta en el mazo.
- **card\_class:** Clase (Guardían, Buscador, etc).
- **card\_name:** Nombre de la carta.
- **card\_phrase:** Leyenda de interés narrativo.
- **card\_traits:** Rasgos propios de la carta.
- **card\_willpower:** Iconos de voluntad asignables a una prueba.
- **card\_intellect:** Iconos de intelecto asignables a una prueba.
- **card\_combat:** Iconos de combate asignables a una prueba.
- **card\_agility:** Iconos de agilidad asignables a una prueba.
- **card\_wild:** Iconos comodín asignables a una prueba.
- **card\_health:** Tolerancia física.
- **card\_sanity:** Tolerancia mental.
- **card\_passive:** Capacidad pasiva de la carta.
- **card\_active:** Capacidad activa de la carta.
- **card\_slot:** Espacio que ocupa el apoyo en el investigador.
- **chapter\_id:** Capítulo de la historia de la cual forma parte.

## Eventos (Events)

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	card_id	INTEGER	Si	Si	
## 2	card_cost	INTEGER	Si		
## 3	card_level	INTEGER	Si		
## 4	card_type	VARCHAR(25)	Si		
## 5	card_class	VARCHAR(25)	Si		
## 6	card_name	VARCHAR(25)	Si		
## 7	card_traits	VARCHAR(50)			
## 8	card_willpower	INTEGER			
## 9	card_intellect	INTEGER			
## 10	card_combat	INTEGER			
## 11	card_agility	INTEGER			
## 12	card_wild	INTEGER			
## 13	card_active	VARCHAR(500)	Si		
## 14	card_narrative	VARCHAR(500)			
## 15	chapter_id	INTEGER	Si		Si

### Descripcion de las columnas: Eventos

- **card\_id:** Identificador único de la carta.
- **card\_cost:** Costo requerido para jugar la carta en una partida.
- **card\_level:** Nivel de experiencia requerido para contar con la carta en el mazo.
- **card\_class:** Clase (Guardían, Buscador, etc).
- **card\_name:** Nombre de la carta.
- **card\_traits:** Rasgos propios de la carta.
- **card\_willpower:** Iconos de voluntad asignables a una prueba.
- **card\_intellect:** Iconos de intelecto asignables a una prueba.
- **card\_combat:** Iconos de combate asignables a una prueba.
- **card\_agility:** Iconos de agilidad asignables a una prueba.
- **card\_wild:** Iconos comodín asignables a una prueba.
- **card\_active:** Capacidad activa de la carta.
- **card\_legend:** Leyenda de interés narrativo.
- **chapter\_id:** Capítulo de la historia de la cual forma parte.

## Habilidad (Skills)

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	card_id	INTEGER	Si	Si	
## 2	card_level	INTEGER	Si		
## 3	card_type	VARCHAR(25)	Si		
## 4	card_class	VARCHAR(25)	Si		
## 5	card_name	VARCHAR(25)	Si		
## 6	card_traits	VARCHAR(50)			
## 7	card_willpower	INTEGER			
## 8	card_intellect	INTEGER			
## 9	card_combat	INTEGER			
## 10	card_agility	INTEGER			
## 11	card_wild	INTEGER			
## 12	card_active	VARCHAR(500)	Si		
## 13	card_narrative	VARCHAR(500)			
## 14	chapter_id	INTEGER	Si		Si

### Descripción de las columnas: Habilidades

- **card\_id:** Identificador único de la carta.
- **card\_cost:** Costo requerido para jugar la carta en una partida.
- **card\_level:** Nivel de experiencia requerido para contar con la carta en el mazo.
- **card\_class:** Clase (Guardián, Buscador, etc).
- **card\_name:** Nombre de la carta.
- **card\_traits:** Rasgos propios de la carta.
- **card\_willpower:** Iconos de voluntad asignables a una prueba.
- **card\_intellect:** Iconos de intelecto asignables a una prueba.
- **card\_combat:** Iconos de combate asignables a una prueba.
- **card\_agility:** Iconos de agilidad asignables a una prueba.
- **card\_wild:** Iconos comodín asignables a una prueba.
- **card\_active:** Capacidad activa de la carta.
- **card\_legend:** Leyenda de interés narrativo.
- **chapter\_id:** Capítulo de la historia de la cual forma parte.

## Antología (Anthology)

### Breve descripción contextual: Antología

El juego gira en torno a una colección de historias que no tienen necesariamente continuidad, pero que están todas basadas en el universo de Lovecraft. Cada historia se divide a su vez en capítulos que si guardan continuidad y que hacen al todo de la misma. Sin embargo, muchas historias se limitan a un único capitulo.

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	ant_id	INTEGER	Si	Si	-
## 2	ant_name	VARCHAR(100)	Si		
## 3	ant_type	VARCHAR(100)	Si		
## 4	ant_date	DATE	Si		

### Descripcion de las columnas: Antologia

- **ant\_id:** Codigo único de la historia.
- **ant\_name:** Nombre de la historia.
- **ant\_type:** Tipo de historia (extensa/único capitulo).
- **ant\_date:** Fecha de lanzamiento.

## Capítulos (Chapters)

### Breve descripción contextual: Capítulos

Capítulos que forman parte de una historia extensa, o que hacen a una historia de un único capítulo.

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	chapter_id	INTEGER	Si	Si	
## 2	chapter_name	VARCHAR(100)	Si		
## 3	ant_id	INTEGER	Si		Si

- **chapter\_id:** Código único de la historia.
- **chapter\_name:** Nombre del capítulo.
- **ant\_id:** Código único de la historia de la cuál el capítulo forma parte.

## Jugadores (Players)

### Breve descripción contextual: Jugadores

Jugadores del juego de mesa.

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	player_id	INTEGER	Si	Si	-
## 2	player_name	VARCHAR(50)	Si		

- **player\_id:** Código único del jugador.
- **player\_name:** Nombre del jugador.

## Campañas (Campaigns)

### Breve descripción contextual: Campañas

Partidas jugadas por cada equipo.

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	cam_id	INTEGER	Si	Si	
## 2	team_id	INTEGER	Si		Si
## 3	ant_id	INTEGER	Si		Si

- **campaign\_id**: Código único de la campaña.
- **team\_id**: Código único del equipo.
- **ant\_id**: Código único de la historia de la cual el capítulo forma parte.

## Equipos (Teams)

### Breve descripción contextual: Equipos

Equipo de hasta 4 investigadores que formo/formaron el/los jugadores.

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	team_id	INTEGER	Si	Si	
## 2	player_id	INTEGER	Si		Si
## 3	deck_id	INTEGER	Si		Si

- **team\_id**: Código único del equipo.
- **player\_id**: Código único del jugador.
- **deck\_id**: Código único del mazo de cartas del jugador.

## Mazos (Decks)

### Breve descripción contextual: Mazos

Mazo de cartas elegido por el jugador, y limitado por las opciones de construcción del investigador adoptado.

##	Columna	Tipo	Not.Null	Primary.Key	Foreign.Key
## 1	deck_id	INTEGER	Si	Si	
## 2	card_id	INTEGER	Si		Si

- **deck\_id**: Código único del mazo de cartas del jugador.
- **card\_id**: Identificador único de la carta.