ArkhamDB Documentation

Daruich, Nicolás Alberto

2024-01-22

Table of Contents

[ArkhamDB: Documentacíon 1](#_Toc156886899)

[Diagrama ER 1](#_Toc156886900)

[Tablas 2](#_Toc156886901)

[Investigadores 2](#_Toc156886902)

[Cartas de Jugador 3](#_Toc156886903)

[Apoyos (Assets) 3](#_Toc156886904)

[Eventos (Events) 4](#_Toc156886905)

[Habilidad (Skills) 5](#_Toc156886906)

[Antología (Anthology) 6](#_Toc156886907)

[Capítulos (Chapters) 6](#_Toc156886908)

[Jugadores (Players) 6](#_Toc156886909)

[Campañas (Campaigns) 7](#_Toc156886910)

[Equipos (Teams) 7](#_Toc156886911)

[Mazos (Decks) 7](#_Toc156886912)

# ArkhamDB: Documentacíon

# 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 caracteristicas de la construccion del mazo y, por lo tanto, de las posibilidades que dicho jugador tendra 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

#### Descripcion de las columnas: Investigador

* **card\_id**: Identificador único de la carta.
* **inv\_class**: Clase (Guardían, 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 fisica.
* **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 comúnes, 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

#### Descripcion 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 fisica.
* **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

#### Descripcion 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 (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.

### 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 cúal 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 cúal 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 construccion 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.