



Tecnológico de Monterrey

2. Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG

Daniel Vázquez Reyes A01746072

18 de Abril del 2024
Diseño de arquitecturas, uso y administración de datos (Gpo 201)

2. Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG

Entidades:

Jugador

Atributos: ID (clave primaria), Nombre, Fecha de Registro, Nivel, Puntuación, País.

Baraja

Atributos: ID (clave primaria), Nombre, Fecha de Creación, Tipo (estándar, expandido, etc.), Puntuación.

Carta

Atributos: ID (clave primaria), Nombre, Tipo (pokemon, entrenador, energía), Rareza, Poder, Set, Valor.

Partida

Atributos: ID (clave primaria), Fecha, Duración, Ganador, Jugador1_ID (clave foránea), Jugador2_ID (clave foránea).

Relaciones:

Jugador-Baraja

Nombre: Posee

Cardinalidad: 1 a muchos (un jugador puede tener varias barajas, pero cada baraja pertenece a un solo jugador)

Restricciones: Ninguna en principio.

Baraja-Carta

Nombre: Contiene

Cardinalidad: muchos a muchos (una baraja puede contener varias cartas y una carta puede estar en varias barajas)

Restricciones: Ninguna en principio.

Jugador-Partida

Nombre: Participa

Cardinalidad: muchos a muchos (un jugador puede participar en muchas partidas y una partida involucra al menos dos jugadores)

Restricciones: Ninguna en principio.

Justificación:

Jugador: Almacena información sobre los jugadores, incluyendo su ID único, nombre, nivel, puntuación, etc. Esto es esencial para seguir el progreso de los jugadores y facilitar el emparejamiento en partidas.

Baraja: Permite a los jugadores crear y administrar sus barajas de cartas. La información sobre las barajas incluye su tipo, fecha de creación y puntuación, lo que es crucial para las estrategias del juego.

Carta: Representa las cartas individuales en el juego, con detalles como su nombre, tipo, rareza y poder. Esto es fundamental para el funcionamiento del juego, ya que cada carta tiene efectos específicos que afectan la partida.

Partida: Registra información sobre las partidas jugadas, incluyendo la fecha, duración, jugadores involucrados y el ganador. Esto es necesario para mantener un historial de las partidas y determinar el progreso de los jugadores.