



# Tecnológico de Monterrey

## **Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG**

Amilka Daniela Lopez Aguilar - A01029277

Campus Santa Fe

Construcción de software y toma de decisiones

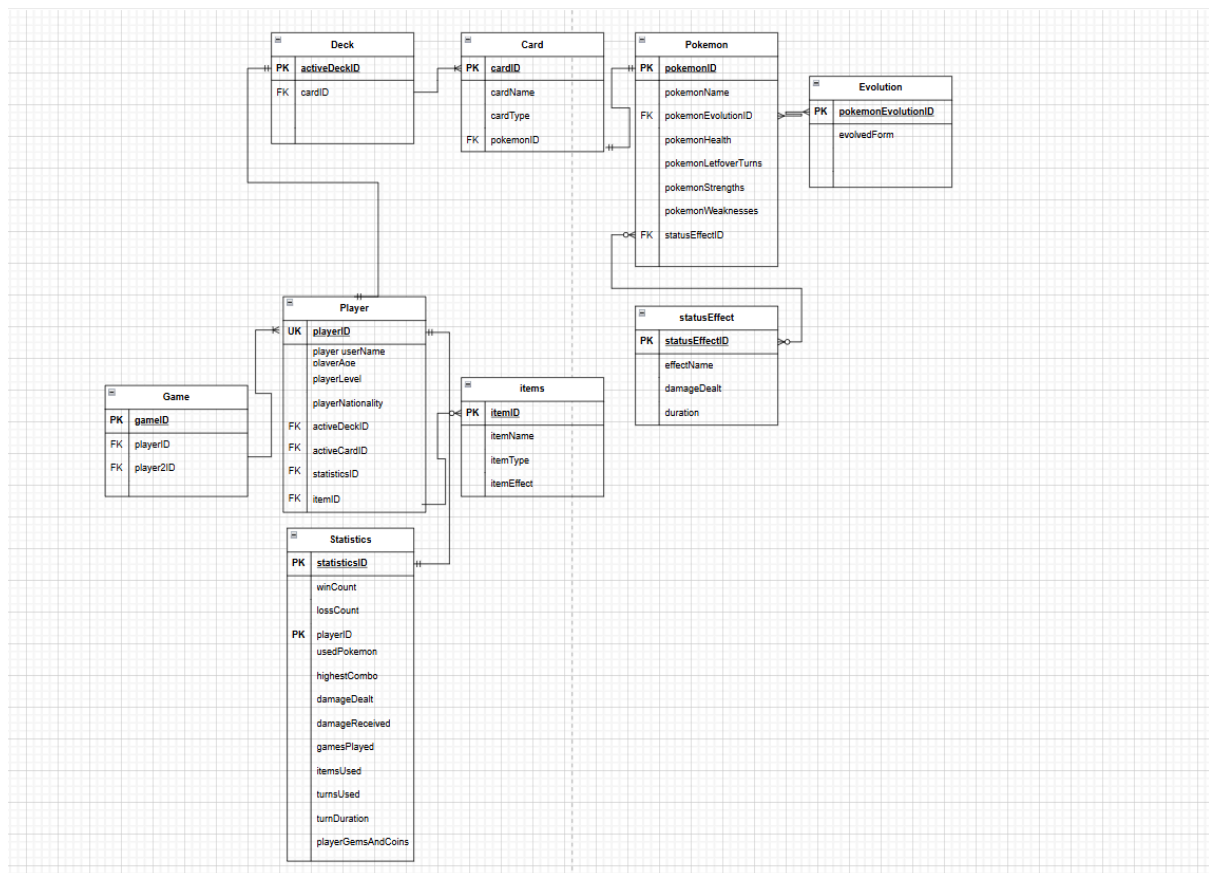
Octavio Navarro Hinojosa

Esteban Castillo Juarez

Gilberto Echeverría Furió

Martes 4 de marzo de 2025

## Justificación de las clases que aparecen en el diagrama ER



El sistema de juego está organizado mediante varias tablas interrelacionadas que gestionan distintos aspectos del juego. La tabla de jugadores almacena la información personal y de perfil de los participantes, como su nivel, edad y nombre de usuario, además de vincularse con las barajas que utilizan en el juego. Las barajas contienen las cartas del jugador, que a su vez están relacionadas con los Pokémon que estas representan. Cada Pokémon tiene atributos como su vida, fortalezas, debilidades, turnos restantes, y puede verse afectado por efectos de estado que modifican su rendimiento durante la partida. Los artefactos que el jugador recolecta, almacenados en la tabla Items, también pueden influir en las cartas o Pokémon, otorgando ventajas tácticas. La tabla de evolución permite gestionar las transformaciones de los Pokémon, mostrando sus posibles formas evolucionadas y las relaciones entre ellas.

Las relaciones entre las tablas permiten una gran flexibilidad en el juego, donde los jugadores pueden personalizar sus barajas, gestionar los efectos de estado en sus Pokémon y mejorar

sus estrategias mediante el uso de artefactos. Los datos recopilados durante las partidas en la tabla de juego permiten analizar y comparar el desempeño de los jugadores, ofreciendo una visión detallada de cómo su elección de cartas, habilidades y tácticas influyen en el resultado final. Este sistema facilita no solo la gestión de las partidas, sino también la evolución de los jugadores dentro del juego, creando un entorno competitivo y de alto interés para el jugador.