

Ellioth Romero - A01781724

Natalia Rodriguez - A01663909

Bruno Avendaño - A01784613

Ejercicio de Modelación de Base de Datos - Reto Racoon Runecasters

Pool: Representa el conjunto de cartas disponibles para cada jugador, dependiendo de su clase en cada partida. Esta tabla nos resulta útil para poder rastrear qué cartas tiene cada jugador, y aquellas que puede utilizar a lo largo de la partida que se encuentran en su pool.

Card: Aquí se almacenarán los detalles de cada carta individual: nombre, descripción, precisión, daño y tipo. Las cartas permiten a los jugadores atacar a los enemigos de diferentes formas (dependiendo de su clase). La tabla es importante para guardar toda la información y estadísticas de cada carta existente en el juego.

Player: Guarda información sobre los jugadores en el juego: su nivel, rango y clase seleccionada. El mazo de un jugador depende de su clase y progreso, entonces la tabla de Player nos sirve para rastrear todos los detalles de cada jugador.

Round: En la tabla Round registramos los detalles de cada ronda: el resultado, duración y fecha en la que ocurrió. Una vez que llegue a cero la vida de los enemigos/jugadores, se registra una nueva ronda con su descripción.

Class: Aquí se guardan las diferentes clases que el jugador puede elegir, esto define los ataques y habilidades de cada jugador. Esta información le permite al jugador obtener las cartas que le corresponden dependiendo de su clase.

Minigame: Se registran los duelos que los jugadores pueden invocar a lo largo del juego en esta tabla. Con ayuda de ella podemos rastrear los detalles de cada minijuego: los participantes y el resultado.