

Tablas del diagrama ER:

**Jugador:**

Justificación: Esta tabla registra la información sobre los jugadores del juego, como su identificación única, nombre de usuario y nivel. Permite relacionarse con turnos para llevar a cabo la partida.

Uso en el juego: Representa a cada jugador en las partidas y sus interacciones con otras entidades.

Relaciones: un jugador tiene muchos turnos, 1:M. Un jugador juega una partida a la vez: 1:1. Un jugador tiene muchas manos diferentes durante un turno, 1:M. Un jugador tiene una colección de cartas, 1:1.

**Mazo:**

Justificación: Registra los mazos de cartas de cada jugador. Puede incluir detalles como el ID del mazo, nombre del mazo, etc. Es esencial para el flujo del juego y tiene un papel importante en la condición de victoria.

Uso en el juego: Permite a los jugadores crear, editar y guardar mazos de cartas. En cada turno se obtienen cartas de este para seguir con el juego.

Relaciones: Muchos mazos pertenecen a una colección de cartas, M:1.

**Colección de cartas:**

Justificación: Almacena información sobre las cartas que posee cada jugador, como el ID de la carta, nombre de la carta, etc. Permite relacionar cartas con mazos y jugadores.

Uso en el juego: Permite a los jugadores gestionar su colección de cartas, incluida la visualización de las cartas que poseen, los mazos donde se usan y sus atributos.

Una colección de cartas tiene muchas cartas, 1:M.

**Partida:**

Justificación: Registra la información sobre las partidas que se juegan en el juego, como el ID de la partida, duración, jugadores, resultado, etc.

Uso en el juego: Permite realizar un seguimiento del historial de las partidas jugadas por los jugadores, incluidos los detalles de cada partida, como el ganador, el perdedor, el tiempo de juego, etc.

Relaciones: Una partida tiene un tablero, 1:1. Una partida tiene muchos turnos, 1:M.

### **Turno:**

Justificación: Almacena información sobre los turnos en cada partida, como el número de turno, el jugador activo, etc. También se relaciona con las cartas ya jugadas.

Uso en el juego: Permite gestionar el flujo de turnos durante una partida, determinando qué jugador tiene el control en cada momento y permitiendo la elección de acciones específicas durante cada turno.

Relaciones: Un turno tiene muchas cartas jugadas, 1:M.

### **Carta:**

Justificación: Registra la información sobre las cartas disponibles en el juego, como el ID de la carta, nombre, tipo, habilidades, etc.

Uso en el juego: Permite la gestión de los atributos y habilidades de las cartas en el juego. Cada turno se juega una de estas, por lo que juega un papel esencial.

Relaciones: Una carta tiene muchos triggers, 1:M.

### **Animación:**

Justificación: Almacena información sobre las animaciones asociadas con cada carta del juego, como el ID de la animación, nombre, duración, etc.

Uso en el juego: Permite la reproducción de animaciones visuales durante el juego para mejorar la experiencia del jugador, como animaciones de cartas en movimiento, efectos especiales, etc.

Relaciones: Una animación tiene muchos triggers, 1:M.

### **Trigger:**

Justificación: Registra información sobre los eventos desencadenantes en el juego, como el ID del trigger, nombre, condición, acción asociada, etc. Relaciona cada carta con su efecto asignado.

Uso en el juego: Permite gestionar los eventos y activadores que ocurren durante las partidas.

### **Tablero:**

Justificación: Registra información sobre el tablero de juego, como el ID del tablero y la categoría de las cartas que están sobre él.

Uso en el juego: Permite gestionar la disposición y estado del tablero de juego, incluidas las posiciones de las cartas y otros elementos durante las partidas. Forma parte de la organización de las cartas premio, que es otra condición de victoria.

Relaciones: Un tablero tiene una partida, 1:M.

### **Jugado:**

Justificación: Almacena información sobre las cartas jugadas durante una partida, como el ID de la carta, turno en el que se jugó, etc.

Uso en el juego: Permite realizar un seguimiento de las cartas que se juegan durante una partida, lo que puede ser útil para determinar estrategias y análisis de juego.

### **Mano:**

Justificación: Registra la información sobre las manos de cartas de cada jugador durante una partida, como el ID de la mano, jugador al que pertenece, cartas en la mano, etc.

Uso en el juego: Permite gestionar las manos de cartas de los jugadores durante una partida, lo que puede influir en las decisiones estratégicas y tácticas tomadas durante el juego.

Relaciones: Muchas manos pertenecen a un jugador, M:1.