



Tecnológico de Monterrey Campus Santa Fé

5. Ejercicio de creación de una base de datos relacional en MySQL para el juego de cartas

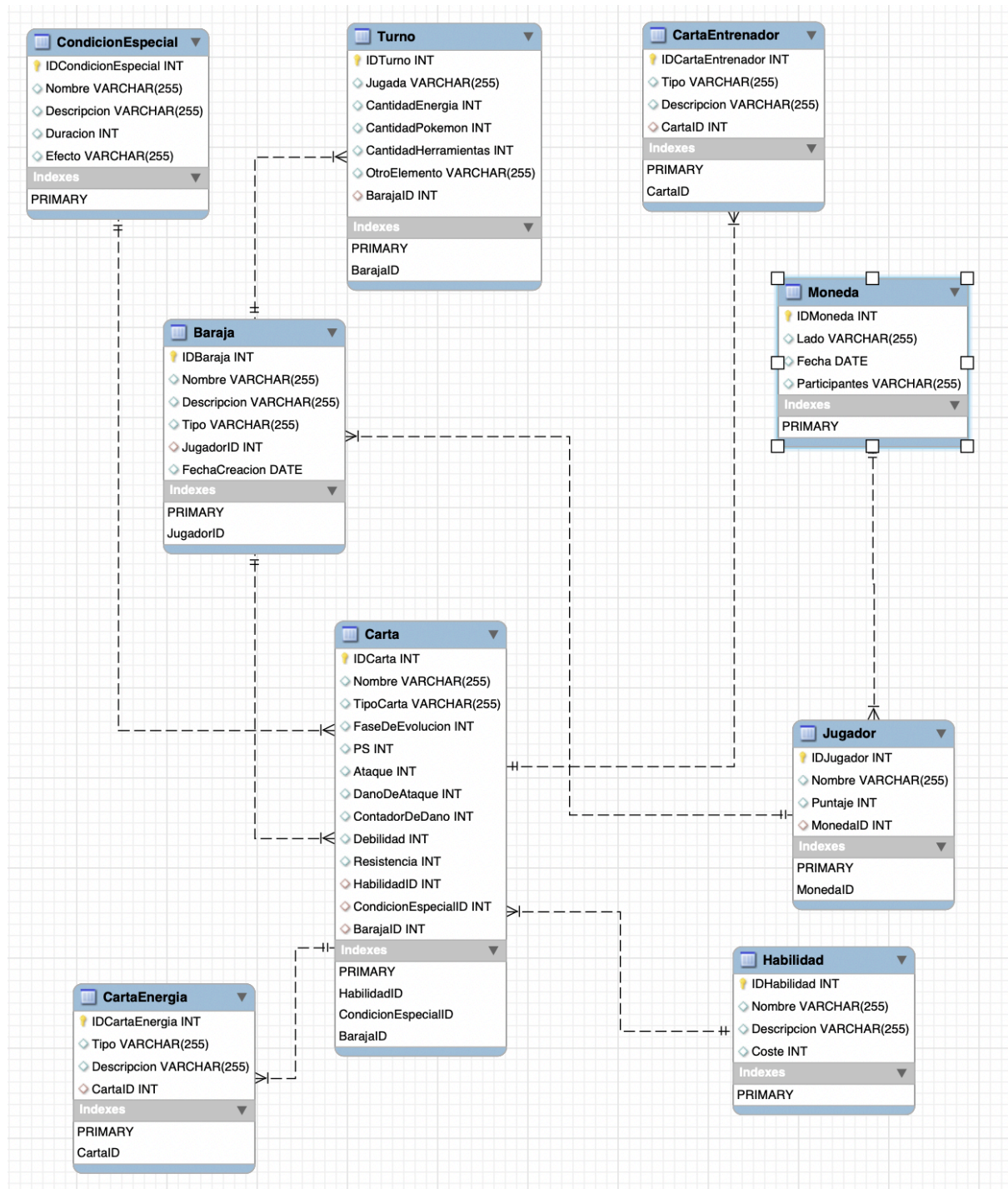
Pokemon TCG

Curso:

Construcción de software y toma de decisiones (Gpo

401)

Emily Rosenfeld Eluani - A01198339



Estado de Normalización: Tercera Forma Normal (3FN)

Jugador:

- Cada atributo es atómico y no se pueden dividir más.
- No hay dependencias transitivas o funcionales entre los atributos.
- Cumple con la primera y segunda forma normal.

Baraja:

- Cada atributo es atómico.
- El atributo JugadorID representa una relación entre Baraja y Jugador.
- No hay dependencias transitivas o funcionales entre los atributos.
- Cumple con la primera y segunda forma normal.

Carta:

- Cada atributo es atómico.
- Los atributos HabilidadID, CondicionEspecialID y BarajaID representan relaciones entre Carta y otras entidades.
- No hay dependencias transitivas o funcionales entre los atributos.
- Cumple con la primera y segunda forma normal.

CartaEntrenador y CartaEnergia:

- Cada atributo es atómico y no se pueden dividir más.
- Cumplen con la primera y segunda forma normal.

Moneda:

- Cada atributo es atómico.
- No hay dependencias transitivas o funcionales entre los atributos.
- Cumple con la primera y segunda forma normal.

Habilidad:

- Cada atributo es atómico.
- No hay dependencias transitivas o funcionales entre los atributos.
- Cumple con la primera y segunda forma normal.

CondicionEspecial:

- Cada atributo es atómico.
- No hay dependencias transitivas o funcionales entre los atributos.

- Cumple con la primera y segunda forma normal.

Turno:

- Cada atributo es atómico.
- El atributo BarajaID representa una relación entre Turno y Baraja.
- No hay dependencias transitivas o funcionales entre los atributos.
- Cumple con la primera y segunda forma normal.

Descripción de las Tablas:

- Jugador: Almacena información básica del jugador, incluyendo su identificación, nombre, puntaje y la moneda que posee.
- Baraja: Guarda información sobre las cartas que contiene cada baraja, incluyendo su nombre, descripción, tipo y la relación con el jugador dueño de la baraja.
- Carta: Almacena detalles específicos de cada carta, incluyendo su nombre, tipo, estadísticas y la baraja a la que pertenece.
- CartaEntrenador y CartaEnergia: Guardan información específica de las cartas de entrenador y de energía, respectivamente.
- Moneda: Contiene información simple sobre los lados de la moneda que puede tener un jugador en el juego, cara o cruz.
- Habilidad: Guarda información sobre las habilidades asociadas a las cartas.
- CondicionEspecial: Almacena información sobre las condiciones especiales asociadas a las cartas.
- Turno: Registra información sobre cada turno durante el juego, incluyendo las jugadas realizadas y la baraja asociada.