



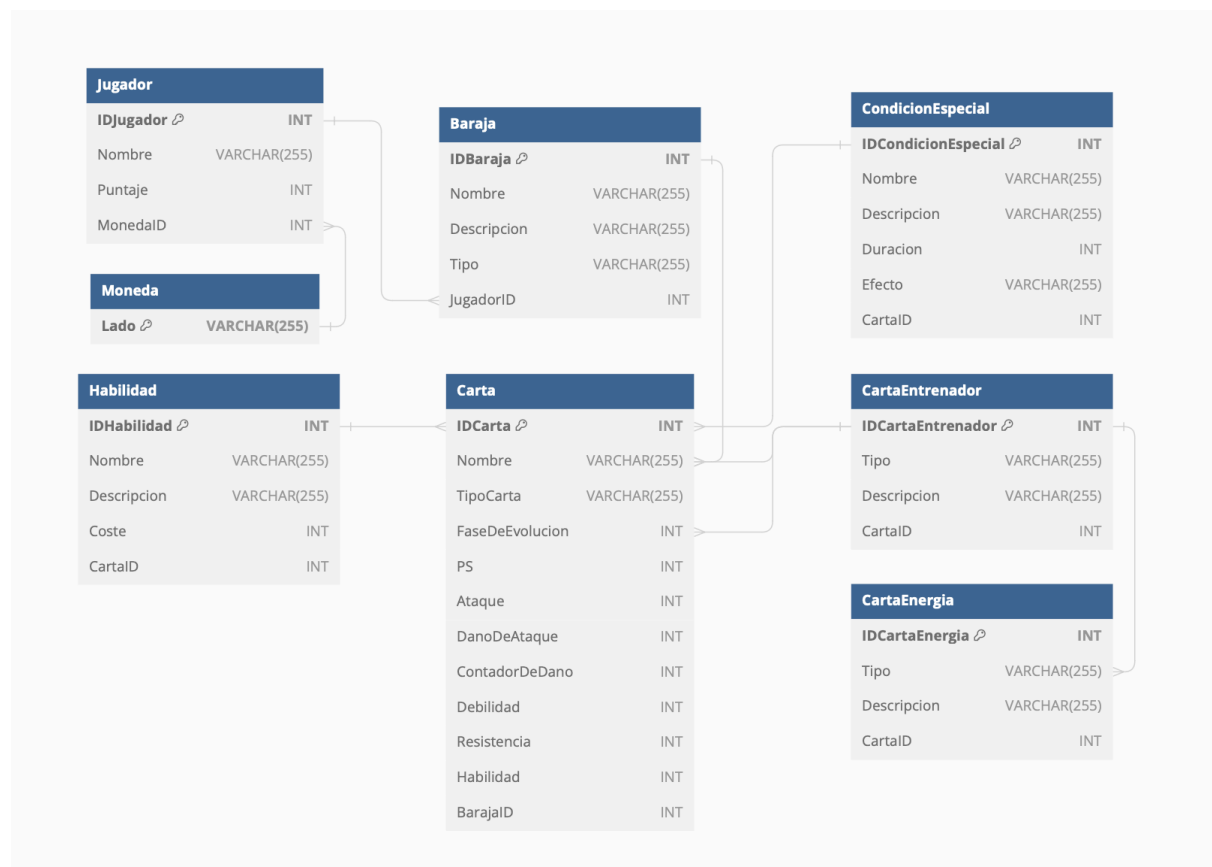
Tecnológico de Monterrey Campus Santa Fé

3. Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG

Curso:

**Construcción de software y toma de decisiones (Gpo
401)**

Emily Rosenfeld Eluani - A01198339



La tabla Jugador almacena información básica del jugador, incluyendo su identificación, nombre, puntaje y la moneda que posee.

La tabla Baraja guarda información sobre las 60 cartas que contiene cada baraja, incluyendo su nombre, descripción, tipo y la relación con el jugador dueño de la baraja. Estas pueden variar entre las cartas normales, las cartas de evolución, las cartas de entrenador, las cartas de energía y las 6 cartas de premio.

La tabla Carta almacena detalles específicos de cada carta, incluyendo su nombre, tipo, estadísticas y la baraja a la que pertenece. Esta tabla detalla especificaciones, ejemplo de es la fase de evolución la cual te dirá si es básico, fase 1 o fase 2.

La tabla CartaEntrenador guarda información específica de las cartas de entrenador, incluyendo su tipo, descripción y la conexión con la carta asociada. Los tipos de cartas son objeto, objeto herramienta, estadio, partidario.

La tabla CartaEnergia almacena información sobre las cartas de energía, incluyendo su tipo, descripción y la conexión con la carta asociada.

La tabla Moneda contiene información simple sobre los lados de la moneda que puede tener un jugador en el juego, cara o cruz.

La tabla Habilidad guarda información sobre las habilidades asociadas a las cartas, incluyendo su nombre, descripción, coste y la conexión con la carta asociada.

La tabla CondicionEspecial almacena información sobre las condiciones especiales asociadas a las cartas, incluyendo su nombre, descripción, duración, efecto y la conexión con la carta asociada.