

Decidí hacer cinco tablas, jugador, deck, cartas, deck en partida y partida, esto debido a cómo está conformado el juego, aunque deck en partida se podría poner en partida decidí separarlo para tener una estructura más flexible (pensándolo como si fuera a programar el juego), esto permitiría acceder más fácil a la información de una partida. Por otro lado cada tabla tiene diferentes atributos asociados, ejemplo deck tiene id de deck, nombre de deck y id de jugador, esto sería los componentes que conformaría una deck.

Jugador-deck:

Cardinalidad: 1:M (esto debido a que un jugador puede tener muchas barajas, pero una baraja pertenece a un solo jugador)

Baraja-deck:

cardinalidad M:M (esto debido a que una deck puede tener varias cartas, y una carta puede estar en varias decks)

Partidas-jugador

Cardinalidad M:M (esto debido a que un jugador puede jugar en muchas partidas, y en una partida tiene que haber varios jugadores (2), aunque también se podría ver uno a muchos, debido a que un jugador solo puede estar en una partida.)

Deck de partida- Cartas

Cardinalidad: M:N (una deck puede contener varias cartas, y una carta puede repetirse en la misma deck, por ejemplo la energía puedes tener varias energías en tu deck o también pokemons repetidos)

Partida-Deck

Cardinalidad 1:1 (solamente puedes elegir una deck por partida.)