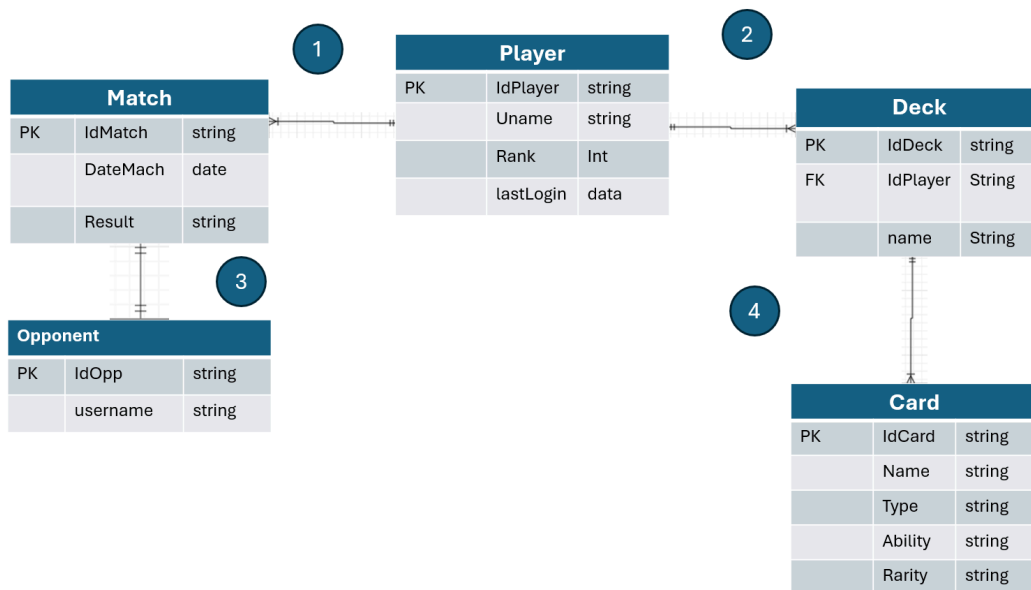


DIAGRAMA UML_A01784901



JUSTIFICACIÓN

La tabla "Player" es la que representa a cada jugador del juego, esto es necesario para el manejo personal de información para el perfil y actividades que son realizadas por cada uno. Todo esto lo podemos orientar para una mejor desarrollo de competencias entre usuarios. Además, es necesario alojar la información de las partidas, y poder realizar una historial en el propio juego; con ello creamos la tabla "Match". Por otro lado, tenemos la tabla "Deck" que representa a todas las barajas que van personalizando cada jugador, esto también lo podemos explicar con la segunda conexión que va de uno a muchos. También, es esencial esta tabla "Deck" debido a que la gestión de las bajas es lo central del juego. También, contamos con la tabla "Opponent" que diferencia al usuario del oponente, esto nos da una mejor segmentación entre las acciones que van a realizar el usuario y su oponente o viceversa. Por último, creamos la tabla "Card", esta configuración es con la que contará cada una de las cartas del juego. Esta tabla es de suma importancia, ya que va a alojar las diversas características de cada carta, las que podrán cambiar el resultado de cada partida.

CONEXIONES

1. Un jugador podrá participar en varias sesiones de juego.
2. Un jugador podrá construir uno o más mazos.
3. Una partida se va a jugar entre un jugador y un oponente.
4. Un mazo contiene una o varias cartas.