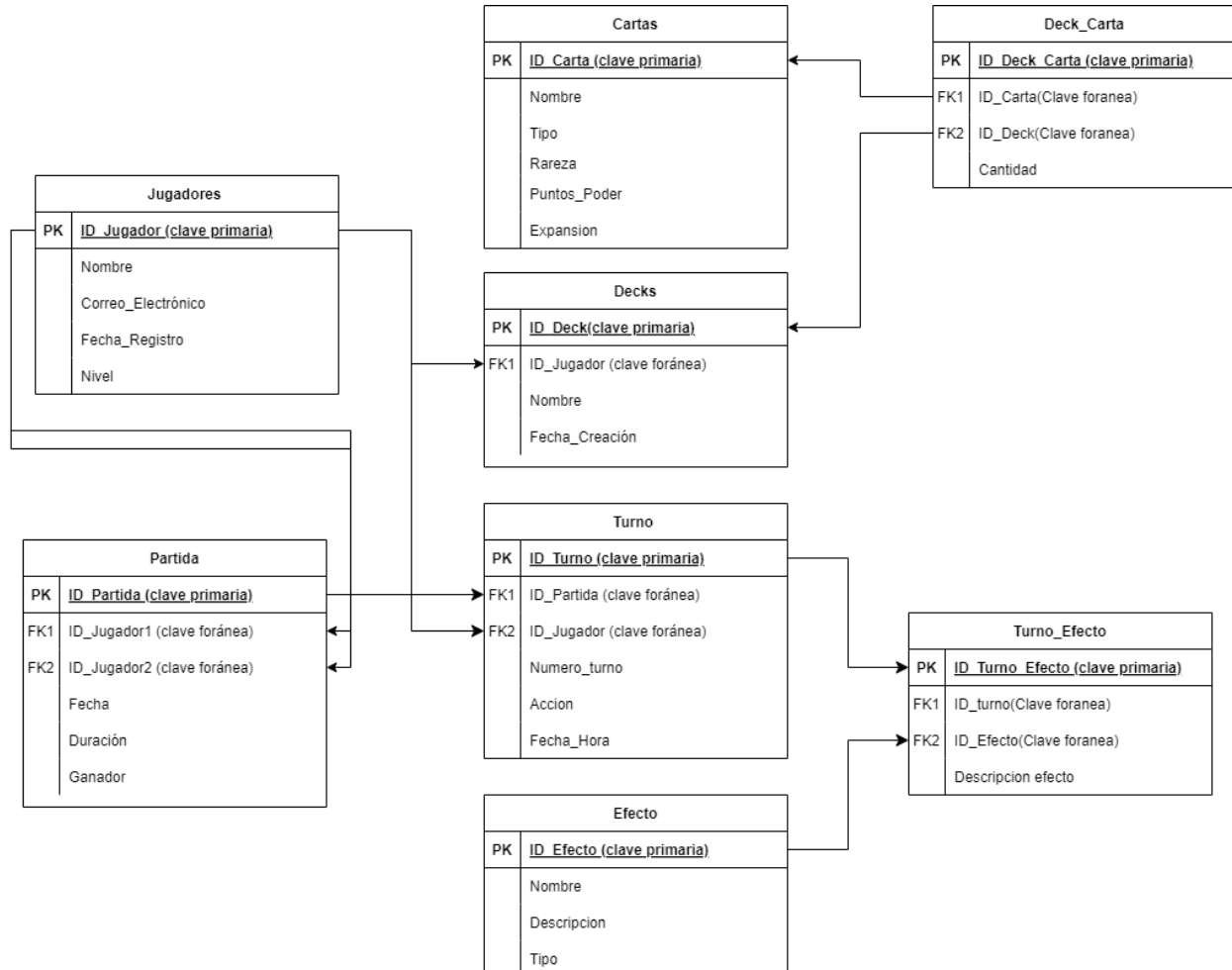


Documento de análisis

Entidad relación juego de cartas de pokemon V2

Javier Del Cueto 4/17/2024



En esta imagen se muestra la relaciones entre las entidades principales del juego:

Primero esta el jugador el cual contiene un ID (primary key) después los datos principales con los que se permite el acceso, tu nombre/usuario correo, cuando fuiste registrado y tu nivel, el cual el nivel es una característica que constantemente cambia, pero no de max importancia

La entidad cartas definitivamente es la mas compleja, dentro de la entidad cartas existen mil características externas las cuales no inclui debido a la complejidad y el efecto que tienen, en esta entidad se inclui el ID de carta(PK) el nombre, tipo de carta, que tan raro es, puntos de poder, tambien inclui el aspecto de expansión ya que normalmente en este tipo de juegos influye mucho si la compatibilidad entre cartas depneden de si son de la misma

expansión además de otros factores. También es una manera de identificar aquellos que no sirven o no se permiten usar en ciertos lugares.

La entidad Partida es de importancia debido que es la función del juego que en sí te permite jugar, cada partida suele generar su propio ID(PK) esto para aislar un servidor donde está ocurriendo el game. También incluye dos ID de jugador, obviamente son diferentes y está limitado a dos(FK1,FK2) pero son las cruciales claves de la entidad jugador que permite generar el sistema 1vs1, también demuestra duración de partida, fecha cuando sucedió y una variable que identifica al ganador.

La siguiente entidad es DECKS, estos decks son generados por los jugadores y solo puede tener una de tal característica, mejor dicho es imposible que tenga dos totalmente idénticos. Incluye el ID_Deck(PK), el ID_jugador porque cada deck solo está vinculado a un jugador, nombre y fecha de creación.

Debido a la relación mucho a mucho entre cartas y decks se desarrolla la entidad DECK_CARTA, esta se identifica con su propio ID_Deck_Carta(PK) pero lo principal es demostrar que un deck puede tener múltiples cartas y una carta puede estar en múltiples mazos, la variable cantidad es opcional pero es para demostrar la cantidad de veces que se presenta una carta específica en el deck.

Las entidades que se implementaron después de feedback fueron la de turno, efecto y efecto_turno. El turno es una relación muchos a uno para jugadores y partida, en este caso suceden muchos turnos por partida y por jugador, este especifica cada turno realizado por jugador y la acción tomada.

La entidad efecto es para mostrar los diferentes efectos que pueden suceder durante una acción.

La entidad turno_efecto es para mostrar el efecto que sucedió durante un turno permitiendo simplificar otra relación mucho a mucho para demostrar lo que sucede gracias a la acción que se toma en cada turno.