

BBDD

Creamos una base de datos de la aplicación del Siete y medio, del cual tenemos que tener un registro sobre el juego como pueden ser el número máximo y mínimos de jugadores además de la victoria y de derrota, el ID de las partidas. AL mismo tiempo tenemos constancia de la partida que se juegue como el N.º de jugadores, apuesta inicial, condiciones de la victoria, hora de inicio y fin. También tenemos que tener la información sobre qué tipo de baraja que se usara en la partida y sus cartas. De las cartas obtendremos información sobre su palo, valor real y su valor en el juego. Los jugadores tendríamos que guardare su puntuación en cada turno.

Por últimos tendremos que guardar información de cada ronda como la carta inicial con la que ha empezado el jugado, el orden de los jugadores, puntuación actual del jugador, la puntuación final de la ronda y la acción que realiza el jugador. En cada tabla tendremos que añadir atributos de control que serán Hora_inicio y Hora_final.

Relaciones en BBDD

➤ -Player – Player_game:

La relación es N-1 se requiere mínimo de dos jugadores para empezar la partida y sin jugadores no hay partida.

➤ -Player_game – Card:

La relación es 1-1 en la partida tanto como el jugador, boot y banca solo pueden solicitar una carda por ronda.

➤ -Player_game – cardgame:

La relación es 1-1 dentro guardamos n.º de jugadores, las rondas que lleva y la hora que comienza así como el final de la partida

➤ -Player_game_round – Player_game :

La relación es N-1 guardamos los datos obtenidos de cada partida, n.º rondas, jugadores, mayores apuestas, puntos inicial y final de la ronda, ID_Cartas

➤ -Card – Deck:

Relacion N-1 nos ayudara a decir que tipo de baraja se estará usando en la partida ya que podremos usar varias cartas que corresponde al mismo tipo de baraja.