

Tarea 1 Bases de Datos: Modelación de diagrama ER para TCG Pokemon.

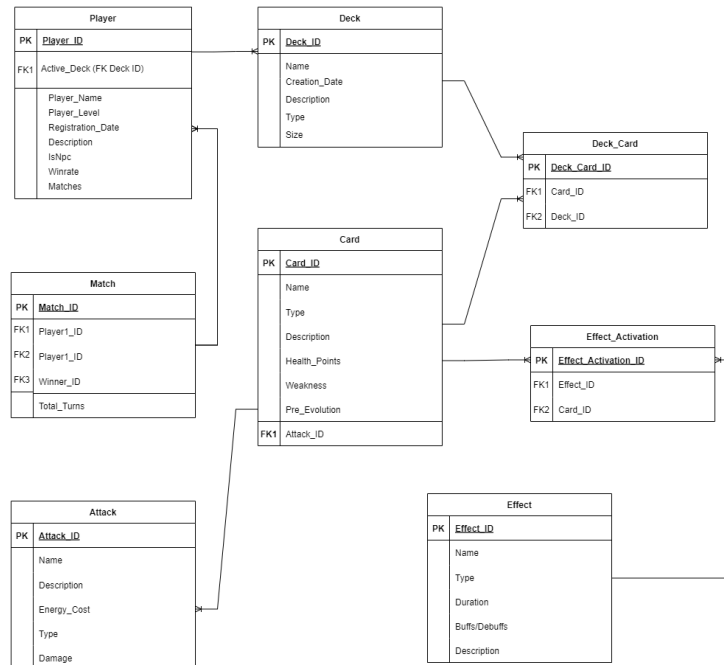
Miguel Enrique Soria Centeno - A01028033

Abril 2024

1 Introducción

El siguiente documento tiene como objetivo modelar un diagrama Entidad-Relación para un sistema de base de datos que almacene información de cartas de un juego de cartas coleccionables (TCG) de Pokemon, y explicar las relaciones mostradas entre las tablas en el contexto del juego. Se buscó generar un modelo ER y una base de datos en tercera forma normal.

2 Modelo ER



3 Explicación de Entidades y Relaciones

- **Player:** *Active_Deck* es una llave foránea con referencia a *Deck*. Los demás atributos son valores del usuario o jugador.
- **Deck_Card:** *Deck_ID*, *Card_ID* son llaves foráneas que hacen referencia a las entidades *Deck* y *Card* respectivamente. Un mazo puede tener múltiples cartas, y una carta puede estar en múltiples mazos. Esta tabla es una tabla intermedia conectando la relación muchos a muchos entre *Deck* y *Card*.
- **Match:** *Player1_ID*, *Player2_ID*, *Winner_ID* son llaves foráneas que hacen referencia a la entidad *Player*. Un partido tiene dos jugadores y un ganador. Esta relación es de uno a muchos.
- **Card:** Esta entidad almacena información de las cartas del juego. *Card_ID* es la llave primaria. *Attack_ID* es una llave foránea que hace referencia a la entidad *Attack*, conteniendo la información de los ataques de la carta. La relación de *Card* con *Attack* es de uno a muchos.
- **Effect_Activation:** *Card_ID*, *Effect_ID* son llaves foráneas que hacen referencia a las entidades *Card* y *Effect* respectivamente. Una carta puede tener múltiples efectos, y un efecto puede estar en múltiples cartas. Esta tabla es una tabla intermedia conectando la relación muchos a muchos entre *Card* y *Effect*.
- **Effect:** Esta entidad almacena información de los efectos de las cartas. *Effect_ID* es la llave primaria.