

En el modelo entidad-relación presentado, se estructuran 15 tablas esenciales para representar la complejidad y la dinámica del juego de cartas coleccionables Pokémon. La justificación para el diseño de estas tablas es la siguiente:

Usuario y Jugador: La distinción entre 'Usuario' y 'Jugador' permite separar la cuenta del usuario (que podría ser usada para otros propósitos fuera de una partida, como configuración de perfil y estadísticas) de su rol dentro de un juego. Un 'Jugador' es una extensión de un 'Usuario' que participa en partidas; esta relación garantiza que todas las actividades en el juego puedan rastrearse hasta una cuenta de usuario autenticada.

Partida y Turno: Las tablas 'Partida' y 'Turno' se relacionan directamente para reflejar la secuencia de juego. Cada 'Partida' se compone de múltiples 'Turnos', representando la progresión del juego. Esta estructura es central para el desarrollo de cada juego, ya que determina el flujo y las oportunidades de acción para los jugadores.

Maso y Cartas: Cada 'Jugador' posee uno o más 'Masos' que son conjuntos de 'Cartas'. La tabla 'Cartas' es el núcleo del juego, representando tanto a Pokémon como a 'Consumibles' y 'Energía', elementos esenciales durante el juego. La distinción entre tipos de cartas permite una gestión más eficiente y evita redundancias, permitiendo que las reglas del juego se apliquen de manera precisa sobre los diferentes tipos de cartas.

Tipo, pokeType, y consType: Estas tablas actúan como clasificadores que aportan claridad y organización. 'Tipo' clasifica las 'Cartas' y puede referirse a los tipos elementales en el caso de los Pokémon, o a otras categorizaciones relevantes. 'pokeType' distingue entre Pokémon base y evoluciones, lo cual es crucial para el juego, ya que determina cómo se juegan y evolucionan las cartas de Pokémon. 'consType' categoriza los 'Consumibles' para diferenciar entre escenarios, cartas jugables, y otros que pueden tener reglas de uso específicas.

Activación, Ataque, y Efecto: Las mecánicas del juego requieren que los ataques y consumibles tengan condiciones de 'Activación' y produzcan 'Efectos' específicos. La existencia de estas tablas permite una descripción detallada de cuándo y cómo se pueden usar estos elementos y los resultados de su uso, que son parte fundamental de la estrategia del juego.