

Dentro de las tablas que decidí hacer, se encuentran 15 jugador, partida, usuario, turno, maso, cartas, energía, efecto, tipo, consumible, poketype, consType, activacion, ataque y pokemon. Empezando por la parte de jugador y usuario para que exista un jugador tiene que existir un usuario (cuenta) por eso cree esas 2 tablas separadas, las tablas de partida y turno tienen una gran relación, ya que dentro de las partidas hay turnos y todo el juego se basa en esa estructura de turnos. La tabla de maso tiene que existir porque es una parte muy importante del juego, entrando con la tabla de cartas, estas cartas se dividen en 3 tipos de cartas en consumibles, energías y pokemon por esto mismo cree las 4 tablas y para evitar redundancias agregue la tabla tipo para un mejor orden. La explicación de la tabla pokeType es para saber si el pokemon es uno base o una evolución, y la tabla consType la hice porque dentro de los consumibles también se dividen en varios tipos ya sea un escenario, una carta jugable, o una carta que se utiliza con un pokemon. Las tablas de activación y ataque se crearon, ya que para que un ataque o algún consumible sea activado, hay ciertas condiciones para que sean activadas, y la tabla efecto se creó porque al activarse alguno de los consumibles se genera un efecto en la partida.