

Mariano Carretero Fuentes - A01029708

Título: Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG

Mi diagrama entidad-relación para Pokémon TCG Live consta de 8 tablas principales, desarrolladas tras analizar varios videos instructivos sobre el funcionamiento del juego.

La tabla Jugador incluye identificadores básicos como correo electrónico, nombre de usuario y otros campos necesarios para la identificación personal. Esta entidad central se conecta con múltiples componentes del sistema mediante relaciones específicas.

La relación entre Jugador y Partida se estableció como muchos a muchos, considerando que cada jugador puede participar en numerosas partidas a lo largo del tiempo. La entidad Partida incluye campos para registro de daños de ambos participantes, lo que permite rastrear el desarrollo del combate y determinar cómo van siendo derrotadas las cartas de cada jugador.

Se implementó una conexión entre Jugador y las cartas de Energía, aunque reconozco que no logré modelar completamente el mecanismo de reseteo de estas cartas al iniciar una partida o cuando son utilizadas durante el juego.

El concepto de Mazo representa las cartas actualmente en juego, estableciéndose una relación uno a uno con el Jugador. Este mazo se actualiza por partida o cuando ocurre una nueva baraja. La relación entre Mazo y Carta es de uno a muchos, permitiendo almacenar múltiples cartas en cada configuración.

La entidad Colección presentó cierta ambigüedad, ya que no quedó claro en los videos consultados si los jugadores pueden mantener un inventario de cartas fuera de las partidas activas, limitación atribuida a no haber creado una cuenta de usuario para verificar personalmente.

Se modeló la relación entre Carta y Ataque, permitiendo que una carta pueda poseer múltiples ataques.

Finalmente, la entidad Recompensa representa las cartas premio que se obtienen durante la partida al derrotar las cartas del oponente. Esta mantiene una relación de uno a muchos con las cartas, ya que puede contener múltiples cartas en su conjunto.