

POKEMON UML

Bueno este es nuestro UML cuenta con 10 entidades, las cuales se pueden considerar relevantes y necesarias. Esto cuentas con diferentes atributos.

Pues en UML hicimos un breakdown del el juego haciendo 10 entidades que son las siguientes.

Player

Partida

Turno

Deck

Carta

Carta Jugada

Premio

Trigger

Efecto

Inventario

Con estas 10 entidades hay relación de uno a muchos en su mayoría, esto a través de las Primary y las Foreign keys, ya que para casi todas las entidades contamos con atributos de FK, formando una verdadera relación entre entidades, estas son algunas de las interacciones.

Estas son algunas Relaciones e Interacciones:

1. **Jugador-Mazo:** Un jugador puede tener varios mazos, cada uno con un conjunto único de cartas.
2. **Jugador-Inventario:** Un jugador tiene un único inventario que almacena sus diversas cartas, incluidas las de su mazo.
3. **Mazo-Carta:** Un mazo contiene una colección de cartas que el jugador puede usar durante las batallas.
4. **Turno-Efecto:** Cada turno puede ser desencadenado por un efecto o poder específico asociado a una carta.
5. **Turno-Carta:** Un turno está vinculado a la carta que se jugó o inició el efecto durante ese turno.
6. **Premio-Jugador:** La carta de premio se otorga al jugador victorioso al final de la partida.
7. **Premio-Carta:** La carta de premio representa un Pokémon específico con sus atributos y habilidades únicas.