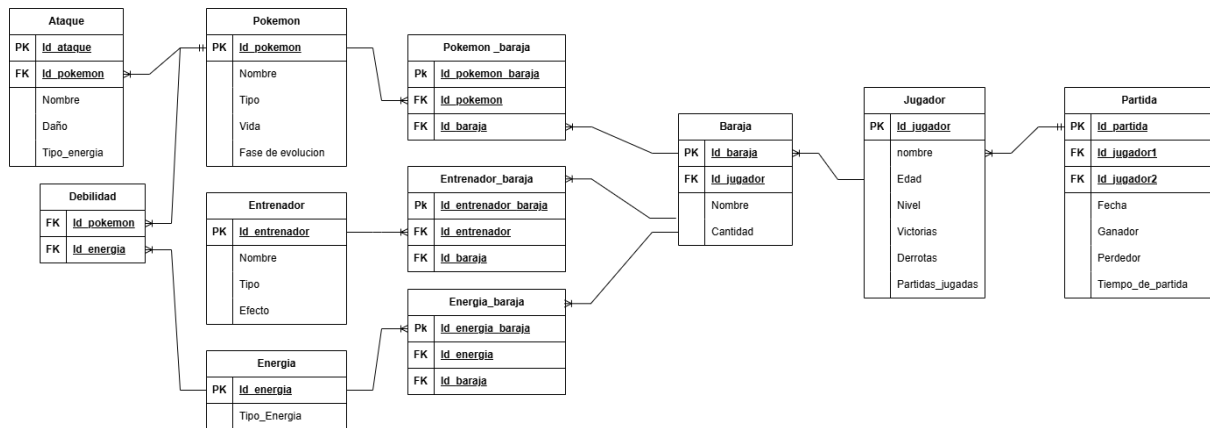


Modelación de Base de Datos Pokemon TCG



Posibles restricciones de integridad:

Jugador:

- nombre Varchar(50), NOT NULL
- edad, int, NOT NULL, unsigned
- nivel, int, DEFAULT NULL, unsigned
- victorias, int, DEFAULT NULL, unsigned
- derrotas, int, DEFAULT NULL, unsigned
- partidas jugadas, int, DEFAULT NULL, unsigned

Partida:

- fecha, Varchar(50), NOT NULL
- ganador, Varchar(50), DEFAULT NULL
- perdedor, Varchar(50), DEFAULT NULL
- tiempo de partida, time, NOT NULL

Baraja:

- nombre, Varchar(50), DEFAULT NULL
- cantidad, int, DEFAULT NULL, unsigned

Pokemon:

- nombre, Varchar(50), NOT NULL
- tipo, Varchar(50), NOT NULL
- vida, int, NOT NULL, unsigned
- fase de evolución, Varchar(50), NOT NULL

Entrenador:

- nombre, Varchar(50), NOT NULL
- tipo, Varchar(50), NOT NULL
- efecto, Varchar(50), NOT NULL

Energía:

- tipo energía, Varchar(50), NOT NULL

Ataque:

- nombre, Varchar(50), NOT NULL
- daño, int, NOT NULL, unsigned
- tipo de energía, Varchar(50), NOT NULL

Justificación de relaciones entre entidades:

- **Jugador y partida (1:N):** Un jugador puede tener muchas partidas, pero una partida solo puede tener dos jugadores diferentes.
- **Jugador y estadísticas (1:1):** Un jugador tiene sus propias estadísticas, y las estadísticas son completamente únicas para un solo jugador
- **Jugador y baraja (1:N):** Un jugador puede tener múltiples barajas, pero una baraja le pertenece a un solo jugador
- **Baraja y los tipos de cartas: pokemon, entrenador y energía (N:N):** Sin importar que tipo de carta sea, una baraja puede tener muchas de estas cartas. Y las cartas les pueden pertenecer a muchas barajas.
- **Pokemon y ataque (1:N):** Una carta pokemon puede tener más de un ataque, pero los ataques son únicos al pokemon que le pertenecen
- **Pokemon y Energía (N:N):** Esta relación representa la entidad de las debilidades. Un pokémon puede recibir o ya tener varias debilidades a varios tipos de energía, y un tipo de energía puede debilitar a múltiples cartas