



Tecnológico de Monterrey

Tec de Monterrey Campus Santa Fe

Construcción de Software y Toma de Decisiones

3. Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG

Profesores:

Gilberto Echeverría Furió

Octavio Navarro Hinojosa

Esteban Castillo Juarez

Alumno:

Diego Ortega Fernández A01028535

Fecha de entrega:

03 Marzo 2024

Carta en juego:

La tabla "Carta en juego" contiene información sobre las cartas que están actualmente en juego durante una partida de Pokémon TCG. Cada registro está identificado por un "id_carta_en_juego" único y se asocia con una carta específica mediante "id_carta." La relación entre "id_carta" y la tabla "Carta" es de muchos a muchos, lo que significa que una carta puede estar presente en varias situaciones de juego.

Turno:

La tabla "Turno" registra detalles relacionados con los turnos durante una partida, incluyendo el tiempo de juego, el número de jugadas, estadísticas de carta y la duración del turno. La relación "id_turno" con la tabla "Estadísticas" es de uno a muchos, mientras que la relación con "id_partida" y "id_carta" es de muchos a muchos y uno a muchos, respectivamente. Esto significa que un turno puede estar asociado con varias estadísticas, partidas y cartas.

Estadísticas:

La tabla "Estadísticas" almacena datos detallados sobre el rendimiento de un jugador en un turno específico, incluyendo el tiempo de juego, número de jugadas, estadísticas de carta, y más. Las relaciones incluyen "id_partida" (muchos a uno con la tabla "Partida"), "id_carta" (muchos a muchos con la tabla "Carta"), y "id_usuario" (uno a muchos con la tabla "Jugador"). Esto indica que las estadísticas pertenecen a una partida específica, pueden estar asociadas con varias cartas y están vinculadas a un único jugador.

Inventario:

La tabla "Inventario" mantiene información sobre las cartas presentes en el inventario de un jugador, asociándolas con un mazo y jugador específicos. Las relaciones son "id_carta" (muchos a uno con la tabla "Carta"), "id_mazo" (muchos a uno con la tabla "Mazo"), y "id_jugador" (muchos a muchos con la tabla "Jugador"). Así, un jugador puede tener varias cartas en su inventario, asociadas con diferentes mazos.

Carta:

La tabla "Carta" contiene detalles esenciales sobre las cartas utilizadas en el juego, como vida, energía, tipo, daño, debilidad, evolución, nombre, descripción, animación y sonido. Las relaciones son "id_carta" (uno a muchos con la tabla "Inventario"), "id_carta" (muchos a uno con la tabla "Turno"), "id_carta" (uno a muchos con la tabla "Estadísticas"). y "id_carta" (muchos a muchos con la tabla "CartaEnJuego"). Así, un jugador puede tener muchas cartas en juego, una carta tener muchas estadísticas y muchas cartas estar en un inventario.

Jugador:

La tabla "Jugador" guarda información sobre los participantes del juego, como nombre, nivel, contraseña, username, vestimenta y monedas. Las relaciones incluyen "id_jugador" con la tabla "Partida" (muchos a muchos), indicando la participación de todos los jugadores en diversas partidas.

Mazo:

La tabla "Mazo" almacena detalles sobre los mazos utilizados en el juego, incluyendo nombre, descripción y número de cartas. La relación "id_mazo" con la tabla "Carta" es de uno a muchos, indicando que un mazo puede contener varias cartas.

Partida:

La tabla "Partida" registra información general sobre una partida, como los jugadores involucrados, el ganador, fechas de inicio y fin, resultado, pila de descartes y cartas premio.

Las relaciones incluyen "id_jugador1," "id_jugador2," y "id_ganador" con la tabla "Jugador" (muchos a muchos), indicando la participación de jugadores en distintos roles durante la partida.