



Descripción de relaciones:

Game-User: Esta relación es muchos a muchos. Un juego tiene un id, un solo ganador y una fecha en la cual se impartió la partida. Un usuario cuenta con un id, y con sus credenciales.

Para esta relación cree una nueva tabla intermedia cuyo objetivo es registrar que usuario ha jugado que juego. Un usuario ha jugado varios juegos, y un juego tiene por lo menos 2 participantes.

User-Deck: Aun cuando se puedan repetir barajas en distintos usuarios (barajas con las mismas cartas), cada baraja es única en sí. Por lo tanto un usuario solo puede tener una baraja completa, que posteriormente en el juego se divide en varias barajas secundarias de distintos tipos (banca, premio, descartadas, y baraja restante). Y una baraja única solamente puede pertenecer a un usuario.

Deck-Card: Una baraja tiene muchas cartas, una única carta solo puede pertenecer a una baraja.

Card-Card type tables: Las tablas hijas de la tabla carta contienen una llave primaria que es también la foránea de la tabla cartas. Esto se debe a que las cartas tienen distintos atributos entre si, y no podemos dejar tantos espacios nulos si pusiéramos todos los atributos en una sola tabla. Entonces creamos 3 tablas que heredan la llave primaria de la tabla cartas y definimos para cada una sus atributos propios.

Y finalmente: Los ataques, que son atributos de una carta, igualmente tienen atributos secundarios, de esta manera podemos definir estos atributos secundarios. Una carta puede tener muchos ataques, un ataque solo puede pertenecer a una carta.