

## ESQUEMA RELACIONAL

```
Skins (
    precioGemas          :          tpEntero;
    idSkin                :          tpString, clave primaria;
);

Jugador (
    gemas                 :          tpEntero;
    nombre                 :          tpString;
    pass                   :          tpContrasena;
    email                  :          tpEmail, clave primaria;
);

tieneSkins (
    idSkin                :          tpString, clave ajena de Skins;
    email                  :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    (email, idSkin)       :          clave primaria
);

Torneo (
    nPartidas              :          tpEntero;
    estaActivo              :          tpBoolean;
    idTorneo               :          tpEntero,          clave primaria;
(autoincrement)
);

Partida (
    ronda                  :          tpEntero;
    bote                   :          tpReal;
    evento                  :          tpString;
    economia               :          tpReal;
    propiedad1              :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    ...
    propiedad40             :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    precioPropiedad1       :          tpReal;
    ...
    precioPropiedad40      :          tpReal;
    nCasasPropiedad1       :          tpEntero;
    ...
    nCasasPropiedad40      :          tpEntero;
    carta1                  :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    carta2                  :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    turno                   :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    enCurso                 :          tpBoolean;
    perteneceTorneo        :          tpEntero, clave ajena de Torneo;
    idPartida               :          tpEntero,          clave primaria;
(autoincrement)
);

juega (
    numPropiedades         :          tpEntero;
    dineroInvertido        :          tpReal;
    nTurnosCarcel           :          tpEntero;
    posicion                :          tpEntero;
    dinero                  :          tpReal;
    skin                    :          tpString (Skins); (comprobar en tieneSkins)
    puestoPartida           :          tpEntero;
    email                   :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    idPartida               :          tpEntero, clave ajena de Partida;
    (idPartida, email)     :          clave primaria
);

estaEnTorneo (
    idTorneo                :          tpEntero, clave ajena de Torneo;
    email                   :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    (email, idSkin)        :          clave primaria
);
```

\* enCurso, estaActivo:  
- null: no ha empezado  
- true: se está jugando  
- false: ha finalizado