

## 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;
    cartal                :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    carta2                :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    turno                 :          tpEmail, clave ajena de Jugador;
    nCasasPropiedad1     :          tpEntero;
    ...
    nCasasPropiedad40    :          tpEntero;
    enCurso               :          tpBoolean;
    perteneceTorneo      :          tpEntero, clave ajena de Torneo;
    idPartida             :          tpEntero, clave primaria; (autoincrement)
);

juega (
    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