

## 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 (
    esBotInicial         :          tpBoolean;
    esBot                :          tpBoolean;
    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