**Diccionario de datos:**

**base de datos de partidas** = [lobby.id + lobby.howMany + lobby.remainingSlots + [lobby.password | !lobby.password] + [Player.id + Player.avatar]\*]\*

**partida personalizada** = lobby.id + [lobby.private + lobby.password | lobby.public] +lobby.PlayersMin + lobby.PlayersMax + Player.id+ Player.avatar

**mensaje** = Player.id + chat.message + chat.log\*

**validación de partida** = Player.isReady\* + lobby.adminIsPresent + Player.adminHost

**lobby error** = !lobby.adminisPresent

**estado de partida** = match.cardEffects\* + match.Rotation + match.deck.quantity + match.deck.nextCard + match.nextPlayer + match.deck.discard + Player.canExchange

**información de inicio** = lobby.howMany

**información de mazo** = match.deckQuantity + match.decknextCard + match.deckdiscard

**Estado de jugador** = [Player.turn + Player.role + Player.cards + Player.canExchange + Player.score + Player.isWinner]\*

**robar carta** = match.deck.nextCard + Player.cards\*

**Carta “x”** = Player.cards.type

**Puede intercambiar** = Player.canExchange + match.nextPlayer

**no puede intercambiar** = !Player.canExchange + match.nextPlayer

**siguiente turno** = match.nextPlayer + Player.role?

**descartar** = match.deck.discard

**efectos de carta** = match.deck.discard + match.cardEffects\* + match.Rotation + Player.canExchange + Player.score + Player.role + match.nextPlayer

(este dato considera todos los datos necesarios para modificar para cualquier carta usada)

**jugador gano** = Player.isWinner

**reciclar datos de partida** = lobby.id + [lobby.private | lobby.public] + lobby.PlayersMin + lobby.PlayersMax + [Player.id+ Player.avatar]\*

separo usuarios de player por que player es alguien que ya creo cuenta con su nickname y avatar(si este nickname se repite entre players hago que se lo cambie el que entro ultimo)