



Tecnológico de Monterrey

Actividad 3: Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokémon TCG

J. Manuel Montero - A01660761 – Equipo 7

Febrero 28, 2026

Construcción de Software y Toma de Decisiones (Gpo 401)



Como actores dentro del sistema, identificaría al jugador (obviamente), y al sistema funcional del juego. El primero es el que cuenta con todas las estadísticas y relaciones de lo mismo, mientras que el segundo es el que genera y almacena los datos del juego. Con estos dos se puede crear una distribución de entidades apropiada, que nos permita tener un número conveniente de tablas.

En cuanto a las entidades, lo más básico es mantenerlas al mínimo (las suficientes), y que sus atributos abarquen las estadísticas involucradas correctamente. Dada mi inexperiencia y falta de conocimiento del juego, le he pedido a ChatGPT que me de un listado de lo que probablemente se me haya pasado por alto (como que el juego tiene “quests”). Como ejemplo de qué tan útil me fue esto, yo no conocía todos los datos que se encuentran dentro de una sola carta Pokémon. Incluso me ayudó a considerar que el juego tiene temporadas. Si bien ya lo sabía, no se me había ocurrido incluirlo dentro del progreso del jugador. Yo ni siquiera pensaba agregar elementos como el Battlepass, y otras features del modo online. Gracias a esto, pude realizar el diagrama con al menos un buen nivel de precisión con la información y parámetros que el juego contiene. Con esto llegué a diferentes secciones para organizar las entidades:

- 1- Estadísticas del Jugador
 - a. Guarda los datos públicos y privados del jugador, así como su balance en monedas
- 2- Metadata de las cartas y el catálogo
 - a. Para consultar los datos de todas las cartas
- 3- Colección del Jugador
 - a. Determina las opciones para el Deck del jugador, y obviamente su colección
- 4- Deck Editor
 - a. Para crear diferentes decks y sus elementos
- 5- Estadísticas de las Partidas
 - a. Guarda y mantiene registro de las métricas y datos de juego
- 6- Progreso
 - a. Valida la longevidad y desbloques del jugador – incluyendo su rango y pase de batalla
- 7- Quests
 - a. Objetivos y XP