



# Tecnológico de Monterrey

**Tec de Monterrey Campus Santa Fe**

**Diseño de Arquitecturas, uso y administración de datos**

Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG

**Profesor:**

Esteban Castillo Juarez

**Alumno:**

Brenda Romero Martínez - A01027640

**Fecha de entrega:**

Jueves 18 de Abril, 2024

## **Justificación de Tablas:**

### **1. Tabla “CartaPokemon”**

Esta tabla especifica todos los datos que trae cada carta del juego del pokemon. Es muy importante esta tabla pues nos ayuda a guardar los datos que diferencian a una carta de otra. Nos indica atributos como nombre, debilidad, resistencia, ataque, daño, nivel, descripción, etc...

### **2. Tabla “Deck”**

Esta tabla es importante por que nos ayuda a identificar cada mazo del juego y que cartas son las que contiene. También tiene una llave foranea del “id\_jugador” ya que queremos saber que mazo tiene cada jugador.

### **3. Tabla “CartaEntrenador”**

Hay unas cartas especiales que son “entrenador”, esta tabla sirve para guardar aquellas cartas entrenador y poder diferenciarlas unas de otras.

### **4. Tabla “Recompensa”**

Esta tabla guardara el tipo de recompensa y la cantidad de la recompensa de cada jugador al igual que el inicio y final de dicha recompensa.

### **5. Tabla “InventarioJugador”**

Esta tabla nos muestra que tiene cada jugador. La tabla esta compuesta por puras llaves foraneas y una llave primaria, pues esta tabla es el conjunto de cartas que ya tienen su propia tabla pero en la tabla inventario solo se guardaran las cartas que contiene actualmente el jugador.

### **6. Tabla “CartaEnergia”**

Entre los tipos de cartas que hay dentro del juego de Pokemon, esta la carta de “energía”. Cree esta tabla para guardar los datos de dichas cartas de energia y al igual que las otras tablas de carta, esta tabla nos ayudara a diferenciar entre las distintas cartas de energia.

### **7. Tabla “Partida”**

En esta tabla se guardara la información relevante a la partida actual. Como por ejemplo las reglas, jugadores, ganador, fecha de la partida, duración de la partida y más. Es muy importante esta tabla para tener un registro de que paso en esa partida.

### **8. Tabla “Jugador”**

En esta tabla se guardará toda la información relevante al jugador, como por ejemplo su nombre, su nivel, su inventario (llave foranea de la tabla inventario), su contraseña y cuantas derrotas/victorias a tenido.

## 9. Tabla “Turno”

Por último tenemos la tabla del turno, esta tabla guardara todo lo que pase en el turno de cada jugador. Hay un valor booleano en esta tabla pues nos indica si es o no el turno de cierto jugador. Esta tabla guarda los daños hechos y recibidos, las cartas actuales, las cartas en banca, descartadas, jugadas, de recompensa, energía, etc... Todo lo que pueda suceder en un turno se guardará en esta tabla.

## Diagrama Entidad Relación

