



# Tecnológico de Monterrey

## **Base de Datos Pokemon TCG**

Juan Pablo Narchi A01781518

3 de mayo de 2025

Construcción de software

## Entidades Principales y su Propósito

1. **Usuario:** Representa a los jugadores del juego, almacenando su información básica, nivel y recursos.
2. **Carta:** Elemento central del juego con tres subtipos:
  - **Carta\_Pokemon:** Almacena características específicas como tipo, HP y etapa evolutiva.
  - **Carta\_Energía:** Registra los diferentes tipos de energía.
  - **Carta\_Entrenador:** Contiene información de cartas de apoyo.
3. **Mazo:** Conjunto de cartas seleccionadas por un usuario para usar en batalla, relacionándose con las cartas mediante la tabla **Carta\_Mazo**.
4. **Partida:** Representa cada enfrentamiento entre dos jugadores, registrando tipo, fecha y resultado.
5. **Liga:** Modela el sistema de clasificación competitiva con diferentes rangos.
6. **Accesorio:** Elementos cosméticos que personalizan la experiencia del usuario.

## Relaciones Clave

- **Usuario-Colección:** Cada usuario posee una colección de cartas.
- **Usuario-Mazo:** Un usuario puede crear múltiples mazos.
- **Mazo-Carta:** Relación muchos a muchos que registra la composición de cada mazo.
- **Usuario-Partida:** Registra la participación de usuarios en partidas.

## Restricciones Principales

- Límite de 60 cartas por mazo.
- Máximo 4 copias de una misma carta por mazo (excepto energías básicas).
- Exactamente 2 participantes por partida.

## Ventajas del Modelo

1. El modelo representa fielmente todos los elementos esenciales del juego Pokémon TCG Live.
2. La estructura de tablas permite gestionar eficientemente usuarios, cartas, mazos y partidas.
3. Las restricciones de integridad garantiza que los datos cumplan con las reglas del juego.
4. El diseño es suficientemente flexible para adaptarse a futuras expansiones del juego.

Para ver ver modelo más claramente dar click aquí: <https://jpnarchi.github.io/modelo.svg>

