

TABLAS

1.

Torneos: Esta tabla es esencial para representar los torneos en el juego. Los torneos son una parte importante del juego, ya que les permiten a los jugadores competir entre sí en un formato estructurado.

2. Mazo: Esta tabla es esencial porque cada jugador en el juego tiene uno o más mazos de cartas que utiliza para jugar. Cada mazo puede tener cartas diferentes, por lo que es importante tener una mesa que las represente.

3. Jugador: Esta tabla es necesaria para representar a los jugadores del juego. Cada jugador tiene su propio perfil y estadísticas, que deben ser almacenados y rastreados.

4. Tienda: Esta tabla es necesaria para representar la tienda en el juego. La tienda es donde los jugadores pueden comprar nuevas cartas o mazos, por lo que es importante tener una tabla que la represente.

5. Compras: Esta tabla es necesaria para registrar las compras que los jugadores hacen en la tienda. Esto es importante para la administración del juego y para permitir a los jugadores ver su historial de compras.

6. Turno: Esta tabla es necesaria para llevar la cuenta de los turnos en las partidas. Cada partida se juega por turnos, y cada turno puede tener diferentes acciones y resultados.

7. Habilidad: Esta tabla es necesaria para representar las habilidades que pueden tener las cartas. Las habilidades son una parte importante del juego.

8. Efecto: Esta tabla es necesaria para representar los efectos que pueden tener las habilidades. Los efectos son el resultado de usar una habilidad y pueden tener un impacto significativo en el juego.

9. Composición del Mazo: Esta tabla es necesaria para mostrar qué cartas hay en cada mazo. Esto es importante para la gestión del juego y para permitir a los jugadores ver y modificar la composición de sus mazos.

10. Cartas: Esta tabla es necesaria para representar las cartas en el juego. Cada carta tiene sus propias características y habilidades, que deben ser almacenadas y seguidas.

Juego: Esta tabla es necesaria para hacer un seguimiento de las partidas que se han jugado. Esto es importante para la administración del juego y para permitir a los jugadores ver su historial de juego.

RELACIONES

1. Posee (Jugador Carta)

Cardinalidad: Un jugador puede tener muchas cartas, una carta puede ser poseída por muchos jugadores.

Restricciones : Ninguna

2. Compone (Mazo Carta)

Cardinalidad: Un mazo está compuesto por muchas cartas, una carta puede estar en muchos mazos.

Restricciones : Un mazo debe tener al menos una carta.

3. Usa (Jugador Mazo)

Cardinalidad: Un jugador puede usar muchos mazos, un mazo puede ser usado por muchos jugadores.

Restricciones : Un jugador debe usar al menos un mazo.

4. Juega (Jugador Partida)

Cardinalidad: Un jugador puede jugar muchas partidas, una partida debe ser jugada por dos jugadores.

Restricciones : Una partida debe tener exactamente dos jugadores.

5. Vende (Tienda Carta)

Cardinalidad: La tienda puede vender muchas cartas, una carta puede ser vendida en la tienda.

Restricciones : Ninguna

6. Compra (Jugador Compra)

Cardinalidad: Un jugador puede hacer muchas compras, una compra es hecha por un jugador.

Restricciones : Ninguna

7. Realiza (Turno Jugador)

Cardinalidad: Un turno es realizado por un jugador, un jugador puede realizar muchos turnos.

Restricciones : Un turno debe ser realizado por un jugador.

8. Tiene (Carta Habilidad)

Cardinalidad: Una carta puede tener muchas habilidades, una habilidad puede estar en muchas cartas.

Restricciones : Ninguna

9. Causa (Habilidad Efecto)

Cardinalidad: Una habilidad puede causar muchos efectos, un efecto puede ser causado por muchas habilidades.

Restricciones : Ninguna

10. Compone (Composición_Mazo Carta)

Cardinalidad: Una composición de mazo puede tener muchas cartas, una carta puede estar en muchas composiciones de mazo.

Restricciones : Una composición de mazo debe tener al menos una carta.

