

TABLAS

Torneos:

Esta tabla es esencial para representar los torneos en el juego. Los torneos son una parte importante del juego, ya que permiten a los jugadores competir entre sí en un formato estructurado. En esta tabla se almacenan detalles como el nombre del torneo, la ubicación, las fechas de inicio y fin, y una referencia a las partidas que se realizan en el torneo.

Mazo:

La tabla de Mazo es crucial porque cada jugador en el juego tiene uno o más mazos de cartas que utiliza para jugar. Cada mazo puede contener cartas diferentes, por lo que es fundamental tener una tabla que los represente. Esta tabla incluye detalles como el identificador del jugador propietario, el número de cartas en el mazo, y referencias a las cartas que lo componen.

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. La tabla incluye información como la fecha de registro, el nombre completo, las cartas que posee, los puntos, las monedas, y los datos de contacto del jugador.

Tienda:

La tabla Tienda 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. Se almacenan detalles como la cantidad de cartas disponibles y la fecha de creación y última modificación de la tienda.

Compra:

Esta tabla es esencial para registrar las compras que los jugadores hacen en la tienda. Es importante para la administración del juego y para permitir a los jugadores ver su historial de compras. Los datos incluyen el identificador del jugador, la carta comprada, la fecha de la compra y el costo.

Turno:

La tabla Turno 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. Esta tabla incluye detalles como el jugador que realiza el turno, la carta jugada, la partida en la que se realizó el turno y las acciones específicas tomadas durante el turno.

Carta:

La tabla Carta es fundamental para representar las cartas en el juego. Cada carta tiene sus propias características y habilidades que deben ser almacenadas y seguidas. Los detalles incluyen el nombre de la carta, tipo, puntos de vida, energía, rareza, habilidades, efectos, descripción general, poder, y nivel de rareza.

Partida:

Esta tabla es necesaria para hacer un seguimiento de las partidas que se han jugado. Esto es importante tanto para la administración del juego como para permitir a los jugadores ver

su historial de juego. Los datos almacenados incluyen los jugadores participantes, el mazo usado, los turnos jugados, la fecha de la partida, el ganador, el nivel de la partida, y las fechas de creación y última modificación.

RELACIONES

Posee (Jugador - Carta):

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

Restricciones: Ninguna.

Compone (Mazo - Carta):

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

Restricciones: Un mazo debe tener al menos una carta.

Usa (Jugador - Mazo):

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

Restricciones: Un jugador debe usar al menos un mazo.

Juega (Jugador - Partida):

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

Restricciones: Una partida debe tener exactamente dos jugadores.

Vende (Tienda - Carta):

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

Restricciones: Ninguna.

Compra (Jugador - Compra):

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

Restricciones: Ninguna.

Realiza (Turno - Jugador):

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

Restricciones: Un turno debe ser realizado por un jugador.

Compone (Composición_Mazo - Carta):

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

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

Tiene (Torneo - Partida):

Cardinalidad: Un torneo tiene muchas partidas, pero una partida es única a un torneo.

Restricciones: Ninguna.

Tiene (Turno - Partida):

Cardinalidad: Una partida tiene muchos turnos y un turno es único a una partida.

Restricciones: Ninguna.

LLAVES

Torneo

Llave Foránea: IDPartida

Explicación: Vincula cada torneo con las partidas que forman parte del mismo. Esta relación es crucial para rastrear qué partidas pertenecen a qué torneos, lo que facilita la organización y seguimiento de los eventos del torneo.

Carta

Llave Foránea: IDMazo

Explicación: Vincula cada carta con el mazo al que pertenece. Esto asegura que las cartas en los mazos estén correctamente referenciadas, permitiendo una gestión adecuada de las composiciones de los mazos.

Mazo

Llave Foránea: IDJugador

Explicación: Relaciona cada mazo con el jugador propietario. Esto es importante para identificar a qué jugador pertenece cada mazo, permitiendo una correcta administración de los mazos y las estrategias que cada jugador utiliza.

Llave Foránea: IDCarta

Explicación: Vincula cada mazo con las cartas que contiene. Esto asegura que las cartas en los mazos estén correctamente referenciadas, permitiendo una gestión adecuada de las composiciones de los mazos.

Partida

Llave Foránea: IDJugador1 y IDJugador2

Explicación: Relaciona la partida con los dos jugadores que participan en ella. Esto es crucial para definir claramente los participantes de cada partida y gestionar las interacciones entre ellos.

Llave Foránea: IDMazo

Explicación: Vincula cada partida con los mazos utilizados por los jugadores. Esto es importante para rastrear qué mazos se usaron en cada partida.

Llave Foránea: IDTurno

Explicación: Relaciona cada partida con los turnos jugados en ella. Esto asegura que cada acción realizada durante un turno esté correctamente asignada a la partida en curso.

Llave Foránea: IDGanador

Explicación: Identifica al ganador de la partida. Esto es importante para mantener un registro de las victorias y estadísticas de los jugadores.

Turno

Llave Foránea: IDJugador

Explicación: Asocia cada turno con el jugador que lo realizó. Esto es esencial para mantener un registro preciso de las acciones de cada jugador durante una partida.

Llave Foránea: IDCarta

Explicación: Vincula cada turno con la carta jugada en ese turno. Esto permite rastrear el uso de cartas y las estrategias implementadas durante la partida.

Llave Foránea: IDPartida

Explicación: Relaciona cada turno con la partida correspondiente. Esto asegura que cada acción realizada durante un turno esté correctamente asignada a la partida en curso.

Llave Foránea: IDMazo

Explicación: Vincula cada turno con el mazo utilizado durante ese turno. Esto es importante para rastrear el uso de los mazos y las estrategias implementadas durante la partida.

Tienda

Llave Foránea: IDCarta

Explicación: Vincula cada carta disponible en la tienda con la tabla de cartas. Esto es necesario para rastrear qué cartas están disponibles para la venta y gestionar el inventario de la tienda.

Compra

Llave Foránea: IDJugador

Explicación: Relaciona cada compra con el jugador que la realizó. Esto es fundamental para mantener un historial de compras preciso y para la administración de los recursos económicos de los jugadores.

Llave Foránea: IDCarta

Explicación: Vincula cada compra con la carta adquirida. Esto es necesario para rastrear qué cartas han sido compradas y gestionar el inventario de la tienda.