Glosario de conceptos

1. **Cartas**: Son el medio por el que un jugador puede jugar en una partida de Magic.
2. **Decks**: Es un conjunto de cartas que cada jugador puede crear. Son propietarias de cada jugador.
3. **Jugadores**: Es el que juega la partida, participa en torneos y compra cartas en las tiendas.
4. **Tiendas**: Son los proveedores oficiales de cartas de la empresa que las crea.
5. **Partidas**: Es donde dos jugadores juegan en un torneo.
6. **Torneos**: Son eventos en la que solo los jugadores que estén en la base de datos pueden participar.
7. **Ciudades**: Es donde viven los jugadores, donde las tiendas se encuentran y donde se organizan los eventos.
8. **Venta**: Es un registro en la tienda que demuestra que ha habido alguna compra.
9. **Transacción**: Es un intercambio de cartas entre dos jugadores**.**

Se quiere diseñar una base de datos del juego popular de cartas Magic.

Las **cartas** se venden en **tiendas** de diferentes **ciudades** de toda España. Se quiere guardar que **cartas** tiene cada **tienda**. Una **tienda** puede tener un inventario de varias **cartas** repetidas. Las **tiendas** se identifican por su nombre, ya que no pueden haber **tiendas** con nombre iguales. Se quiere saber también su número de teléfono.

Las **ciudades** se identifican por el nombre. Y como pueden haber dos **ciudades** con el mismo nombre, también se identifican por la provincia en el que se encuentran.

Los **jugadores** se identifican por su NIF. Se quiere saber su nombre, apellido y **ciudad** donde vive. Cada **jugador** pueden tener varias **cartas** y barajas de **cartas** llamadas **deck**. Estos **decks** son un mazo que el **jugador** crea a partir de la **cartas** que posee. De cada **deck** se quiere saber el tiempo de creación. Los **decks** se identifican por un número autoincrementable y el **jugador** propietario, ya que pueden haber **decks** iguales entre diferentes **jugadores**, o incluso entre un mismo **jugador**.

Las **cartas** se identifican por un código único formado por letras y números dados por la empresa que los producen. De las **cartas** se quiere saber el nombre, la rareza y el tipo. Una **carta** puede aparecer en diferentes **decks** de diferentes **jugadores** e incluso pueden estar repetidas en un mismo **deck**.

Los **jugadores** pueden comprar **cartas** de las **tiendas**, o también tener **cartas** que no vienen de las **tiendas**.

Una **venta** realizada en una **tienda** se identifica por la **tienda** donde se realiza la **venta** y un número autoincrementable que será independiente de cada **tienda**. Por ejemplo, la **tienda** 1 tendrá facturas de número 1, 2, 3, 4, 5... y la **tienda** 2 tendrá facturas de número 1, 2, 3, 4, 5... También se quiere saber la fecha de la venta.

Una **transacción** puede ocurrir entre dos **jugadores**. Cuando ocurre una **transacción**, el que transfiere la **carta** debe eliminarla de su registro, y el que recibe la **carta** debe insertarla en el suyo. Cada **transacción** se identifican por un número autoincrementable. Se quiere saber el **jugador** que este dando la carta, el **jugador** que la recibe y la **carta** en que se realiza la **transacción**.

En cada **ciudad**, las **tiendas** organizan varios **torneos**. Se quiere saber que **jugadores** participan en él, quién ha ganado, en que ciudad se ha realizado y la fecha del **torneo**. Los **jugadores** que vengan de diferentes **ciudades** pueden participar en el **torneo**.

Dentro de los **torneos**, habrán varias **partidas**, en el que en cada una juegan dos **jugadores**. Se identifican por los **jugadores** que juegan en él y el **torneo** del cual forman parte. Dos mismos **jugadores** no pueden jugar en dos **partidas** diferentes, debido a que es un **torneo** por eliminación. De estas **partidas** se quiere saber que **decks** han usado los **jugadores** y el ganador.

L'enunciat és massa obert per poder començar a dissenyar, l'heu de concretar més.

Potser cal guardar tb la ciutat de les botigues a més de l'adreça. És més útil que no pas guardar de cada ciutat el nombre de botigues de cartes de Magic, això és un simple número de cada ciutat que no aporta gaire informació i sempre es pot calcular. Idem amb els jugadors, és més útil guardar la ciutat del jugador que el nombre de jugadors de cada ciutat.

El mateix passa amb "guardar quantes cartes té cada botiga". Seria més útil guardar les cartes que té cada botiga, o sigui quantes cartes de cada codi (suposo llavors només les cartes convencionals) té cada botiga, o sigui l'estoc de cada botiga.

Aq frase crec que hi ha una contradicció: "Els jugadors tenen baralles de cartes anomenades "deck". Aquests decks s'identifiquen pel nom del jugador propietari." Si els jugadors poden tenir vàries baralles de cartes (varis decks), és difícil que s'identifiquin pel nom del jugador propietari, doncs tots els decks del mateix jugador tindrien el mateix nom.

El mateix passa amb "Els jugadors s'identifiquen per NIF i es vol tenir constància del nombre de "decks"", seria millor tenir constància de la llista de "decks" del jugadors. Comptant la llista ja saps el nombre de decks.

El mateix passa amb "Es vol tenir constància dels "decks" de cada jugador amb la data de creació i el nombre de cartes que té el "deck".". Seria millor tenir constància de la llista de cartes que té el "deck".

El mateix passa amb "Dels tornejos volem guardar el nombre de participants", no seria millor guardar la llista de participants?

Com s'identifiquen les ciutats? I els tornejos?

Els tornejos es juguen sempre en una ciutat concreta? Només poden participar jugadors d'aquella ciutat?

Una mateixa carta pot pertànyer a diferents decks? Del mateix jugador o de diferents jugadors?

No sé si arribeu a un mínim de 8 conceptes, de moment compto botiga, ciutat, carta, deck, jugador, torneig. Potser faltaria afegir les partides d'un torneig (no ho sé, però com juguen els jugadors dins d'un torneig?) o les vendes de cartes de les botigues cap a jugadors, sinó les botigues queden deslligades dels jugadors.

No heu fet un glossari dels conceptes.