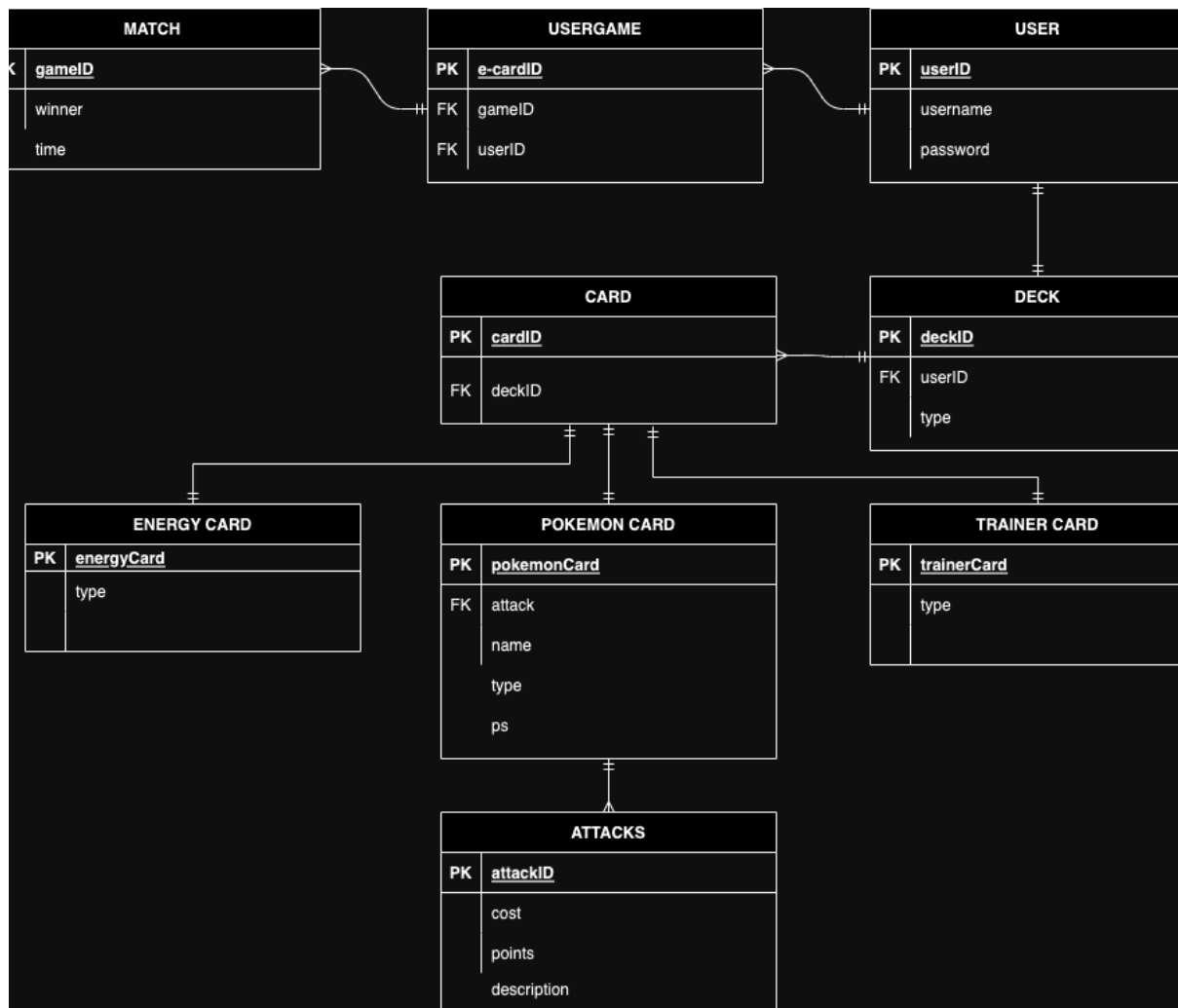


3. Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG



- **USER (Usuario):** Almacena información sobre los usuarios del sistema. Tiene atributos para el ID del usuario (userID), nombre de usuario (username) y contraseña (password). El ID del usuario es la clave primaria (PK).
 - USER está relacionado con DECK (un usuario puede tener muchos mazos).
- **DECK (Mazo):** Representa los mazos de cartas que pertenecen a los usuarios. Tiene un ID de mazo (deckID) como clave primaria y una clave foránea (FK) que apunta al userID, indicando a qué usuario pertenece el mazo. Hay un campo tipo (type) que especifica el tipo de mazo.
 - DECK está relacionado con CARD (un mazo puede contener muchas cartas).
- **CARD (Carta):** Es una entidad general para todas las cartas. Tiene un cardID como clave primaria y una clave foránea (deckID) que vincula la carta a un mazo específico.

- CARD actúa como una entidad padre para POKEMON CARD, TRAINER CARD y ENERGY CARD.
- **POKEMON CARD (Carta de Pokémon):** Especifica las cartas de Pokémon individuales. Tiene un ID (pokemonCard) y atributos para el ataque (attack), nombre (name), tipo (type) y puntos de salud (ps).
 - POKEMON CARD está relacionado con ATTACKS (una carta de Pokémon puede tener muchos ataques).
- **TRAINER CARD (Carta de Entrenador):** Describe las cartas de entrenador. Tiene un ID (trainerCard) y un tipo (type), siendo el ID una clave primaria (PK).
- **ENERGY CARD (Carta de Energía):** Describe las cartas de energía necesarias para realizar acciones en el juego. Contiene un ID (energyCard) y un campo para el tipo (type).
- **ATTACKS (Ataques):** Relaciona los ataques que pueden realizar las cartas de Pokémon. Incluye el ID del ataque (attack) como clave primarias (PK), y campos para el costo (cost), los puntos de daño (points) y una descripción (description).
- **MATCH (Partida):** Registra los detalles de las partidas jugadas. Contiene un ID de partida (gameID) como clave primaria, un campo para el ganador (winner) y tiempo (time) de la partida.
 - MATCH está relacionado con USERGAME para rastrear qué usuarios jugaron en qué partidas.
- **USERGAME (Juego de Usuario):** Vincula a los usuarios con las partidas que han jugado. Tiene un ID propio (e-cardID), y claves foráneas que apuntan al gameID de MATCH y al userID de USER.