

En la tabla de jugadores tiene su PK como el ID del jugador, al igual contiene dos FK, una para la deck activa y otra para la lista de decks que tiene el jugador, esto lo puse para diferenciar entre la deck que el jugador está usando y las decks que tiene guardadas. Tiene como propiedades el nombre del jugador, si es un NPC, victorias y derrotas.

En la tabla de juego, está la PK que es el ID del juego, luego está 3 FK, una para el jugador 1, otra para el jugador 2 y una para el que llegue a ganar la partida debido a que en la tabla de jugador se llevará el conteo de las veces que gane o que pierda. Contiene como propiedad la duración de la partida

En la tabla del deck solo tendrá la PK que es la ID del deck, ya sea el deck activo o algún deck dentro de la lista de decks del jugador. Tiene como propiedades la fecha de creación, el nombre del deck, descripción del deck y tamaño del deck.

En la tabla de cartas tiene la PK que es el ID de la carta, al igual que 2 FK, una para el efecto que genera la carta y otra para el deck al que pertenece la carta. Tiene como propiedades el nombre de la carta, su descripción, el tipo de la carta, costo de energía y la rareza de la carta.

En la tabla de efectos está el PK que es el ID del efecto y tiene una FK que es la carta a la que pertenece el efecto. Como propiedades tiene el nombre del efecto, la duración del efecto, tipo de objetivo y tipo de efecto.

En cuanto a la cardinalidad de cada tabla sería de la siguiente manera:

- Player a Deck: Uno a Muchos debido a que un jugador puede tener muchos decks, pero un deck como tal solo pertenece a un jugador.
- Player a Game: Uno a Muchos debido a que nada más puede haber un juego pero puede haber dos jugadores en este
- Deck a Cards: Muchos a Muchos ya que las cartas pueden estar en varios deck y un deck tiene varias cartas.
- Cards a Effects: Muchos a Muchos ya que un efecto puede estar en varias cartas y una carta puede tener varios efectos.

Diagrama UML:

