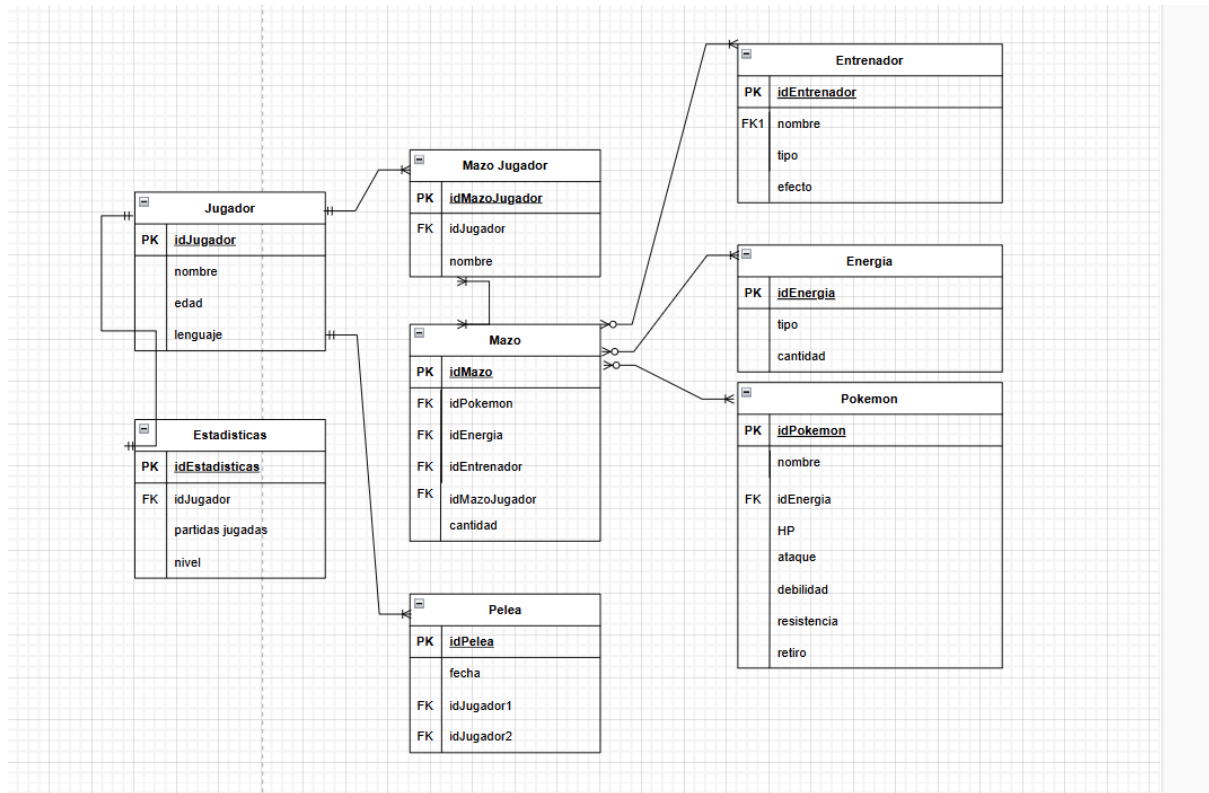


Justificación del Modelo Entidad-Relación para Pokemon TCG Live

Maria Rivera

A010296789



En este documento hay descripción y justificación de todo lo que está incluido en el modelo de Entidad-Relación.

Entidades

Estas son las entidades:

- Jugador:
 - idJugador (PK): identificador de cada jugador
 - nombre: del jugador
 - edad: del jugador
 - lenguaje: idioma preferido

Aquí se almacena la información de los jugadores en el sistema, el primero para ser identificada y el resto para poder saber más el usuario y darle la mejor experiencia.

- Estadísticas:
 - idEstadísticas(pk): identificador
 - idJugador(FK): que se conecte con el jugador
 - partidas jugadas: número de partidas jugadas en total
 - nivel: basado en su manera de jugar

Aquí se puede ver el desempeño del jugador, así se pueden hacer análisis con las métricas sobre cómo actúa al jugar.

- Mazo Jugador:
 - idMazoJugador: identificador
 - idJugador(FK): relación para que sepa quien es el jugador
 - nombre: para que el jugador lo identifique

El mazo de cartas que va a tener el jugador

- Mazo Cartas:
 - idMazoCartas(PK): identificador
 - idPokemon(FK): relación con la carta del pokemon
 - idEnergia(FK): relación con la carta de energía
 - idEntrenador(FK): relación con la carta del entrenador
 - idMazoJugador(FK): relación con el mazo del jugador
 - cantidad: número de cartas en el mazo, total

El mazo de todas las cartas en cada partida

- Entrenador:
 - idEntrenador(pk): identificador
 - tipo: cual es su rol en el juego
 - nombre: el nombre que tiene el entrenador
 - efecto: las características de esta carta

Aquí se ven todos los entrenadores que pueden ser parte de una pelea, ya que solo tienen una característica específica.

- Pokémon
 - idPokemon(PK): identificador
 - nombre: nombre del pokemon que se usa
 - hp: el número que está en la carta
 - idEnergia(FK): tipo de energía asignado
 - ataque: número con el cual ataca
 - debilidad: número que pierda
 - resistencia: número para defenderse
 - retiro: número para retirarlo

Aquí están los personajes que pueden ser usados en la pelea, con la información necesaria para poder ser usados.

- Energía
 - idEnergia(PK): identificador
 - nombre: nombre de la energía
 - tipo: como es
 - efecto: como afecta

Aquí están las energías que necesitan los Pokemon en la pelea, elemento necesario para que funcione la jugada.

- Pelea
 - idPelea(PK): identificador
 - idJugador(FK): el jugador que participa

- idJugador(FK): el otro jugador que participa
- fecha: para que se registre cuando se jugó

Aquí se ven todo lo que hace el jugador, es decir las cartas y todo lo necesario para que la partida siga correctamente con cambios y se pueda definir un ganador.

Relaciones y Cardinalidades

Estas son todas las relaciones y sus cardinalidades

- Jugador y Estadísticas(1:1)
 - Un jugador tiene una única estadística.
 - Una estadística pertenece a un solo jugador.
- Jugador y Mazo Jugador (1:N)
 - Un jugador puede tener múltiples mazos.
 - Cada mazo pertenece a un solo jugador.
- Mazo con Pokemon, Energia, Entrenador (M:N)
 - Un mazo contiene varias cartas.
 - Una carta puede estar en varios mazos.
- Jugador y Pelea(1:N como Jugador1, 1:N como Jugador2)
 - Un jugador puede participar en múltiples partidas.
 - Cada partida tiene exactamente dos jugadores.
- Mazo y Mazo Jugador
 - Cada Mazo Jugador se vincula con varias cartas con Mazo.