

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.

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:
 - idEstadisticas(pk): identificador
 - idJugador(FK): que se conecte con el jugador
 - partidas jugadas: número de partidas jugadas en total
 - carta mas usada: por el jugador

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

- Entrenador:
 - idEntrenador(pk): identificador
 - tipo: cual es su rol en el juego

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

- Pokémon
 - idPokemon(PK): identificador
 - puntos: de ataque o defensa
 - idEnergia(FK): tipo de energía asignado
 - tipo: que pokémon es
 - características: descripción y habilidades

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

- Energía
 - idEnergia(PK): identificador
 - nombre: cuál es

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

- Puntos
 - idPuntos: identificador
 - valor: que se van perdiendo en cada pelea

Se guarda la cantidad de puntos en las peleas, cosa que se necesita para avanzar en el juego.

- Pelea
 - idPelea(PK): identificador
 - idJugador(FK): el jugador que participa
 - idPokemon(FK): pokemon utilizado en la pelea
 - idEntrenador(FK): entrenador utilizado en la pelea
 - idEnergia(FK): energía utilizada en la pelea
 - idPuntos(FK): puntos perdido en la pelea

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.

Las relaciones incluidas:

- Jugador y Estadísticas
 - Cardinalidad: 1:N, un jugador tiene muchas estadísticas, un conjunto de estadísticas solo pertenece a un jugador
 - Se puede ver como cada jugador se va desarrollando cada vez que juega.
- Pokémon y Energía
 - Cardinalidad N:1, muchos pokemon pueden compartir el mismo tipo de energía
 - La mecánica del juego lo pide, de esta manera el Pokémon puede actuar.
- Jugador y Pelea
 - Cardinalidad 2:N, dos jugadores puede participar en muchas peleas
 - El jugador tiene que participar en peleas
- Entrenador y Pelea
 - Cardinalidad: 1:1, un entrenador puede estar en una pelea a la vez
 - En cada pelea, hay un entrenador
- Puntos y Pelea
 - Cardinalidad: 1:N, muchos puntos pueden estar en una pelea
 - Los puntos son parte de las peleas
- Pelea y Energía
 - Cardinalidad: 1:1, en la pelea solo puede haber una energía y la energía solo puede estar en una pelea
 - La energía es esencial para que la pelea tenga acción
- Pokémon y Pelea
 - Cardinalidad: N:1, en la pelea pueden haber varios Pokemon, el Pokemon solo puede estar en una pelea
 - Los Pokémons son lo más importante de la pelea