

¡Claro! Te proporciono una posible estructura de entidades para tu aplicación web del juego de Envite Canario con dos jugadores. Aquí tienes un esquema básico de las entidades y sus atributos:

1. User (Jugador)

- **id**: Identificador único del jugador.
- **username**: Nombre de usuario del jugador.
- **password**: Contraseña del jugador.
- **email**: Correo electrónico del jugador.
- **score**: Puntuación total del jugador.
- **created_at**: Fecha y hora de creación del usuario.
- **updated_at**: Fecha y hora de la última actualización del usuario.

2. Game (Partida)

- **id**: Identificador único de la partida.
- **player1_id**: Identificador del primer jugador (relación con User).
- **player2_id**: Identificador del segundo jugador (relación con User).
- **current_turn**: Identificador del jugador que tiene el turno actual.
- **state**: Estado actual del juego (ej. "en curso", "finalizado").
- **winner_id**: Identificador del jugador ganador (si la partida ha terminado).
- **created_at**: Fecha y hora de creación de la partida.
- **updated_at**: Fecha y hora de la última actualización de la partida.

3. Card (Carta)

- **id**: Identificador único de la carta.
- **value**: Valor de la carta (1-7 y 10-12 para la baraja española).
- **suit**: Palo de la carta (oros, copas, espadas, bastos).

4. PlayerHand (Mano del Jugador)

- **id**: Identificador único.
- **player_id**: Identificador del jugador (relación con User).
- **game_id**: Identificador de la partida (relación con Game).
- **card_id**: Identificador de la carta (relación con Card).

5. PlayedCard (Carta Jugada)

- **id**: Identificador único.
- **game_id**: Identificador de la partida (relación con Game).
- **player_id**: Identificador del jugador (relación con User).
- **card_id**: Identificador de la carta (relación con Card).
- **round_number**: Número de la ronda en la que se jugó la carta.

6. Round (Ronda)

- **id**: Identificador único.
- **game_id**: Identificador de la partida (relación con Game).
- **number**: Número de la ronda.
- **winner_id**: Identificador del jugador que ganó la ronda (relación con User).
- **played_cards**: Lista de cartas jugadas en la ronda (relación con PlayedCard).

7. Envite (Apuesta)

- **id**: Identificador único.
- **game_id**: Identificador de la partida (relación con Game).
- **player_id**: Identificador del jugador que hizo la apuesta (relación con User).
- **amount**: Cantidad apostada.
- **status**: Estado de la apuesta (ej. "aceptada", "rechazada").
- **created_at**: Fecha y hora de la creación de la apuesta.

Relaciones entre entidades

1. **User** tiene una relación uno-a-muchos con **Game** (un jugador puede participar en muchas partidas).
2. **Game** tiene una relación muchos-a-uno con **User** (dos jugadores por partida).
3. **PlayerHand** tiene una relación muchos-a-uno con **User** y **Game** (una mano por jugador por partida).
4. **PlayerHand** tiene una relación muchos-a-uno con **Card** (una mano puede tener muchas cartas).
5. **PlayedCard** tiene una relación muchos-a-uno con **User**, **Game**, y **Card** (una carta jugada pertenece a un jugador, una partida y una carta específica).
6. **Round** tiene una relación muchos-a-uno con **Game** y **User** (una ronda pertenece a una partida y tiene un ganador).
7. **Envite** tiene una relación muchos-a-uno con **User** y **Game** (una apuesta pertenece a un jugador y a una partida).

Este esquema debería darte una base sólida para comenzar a desarrollar tu aplicación web de Envite Canario. A medida que avances, es posible que necesites ajustar o expandir estas entidades y relaciones para acomodar mejor las reglas específicas del juego y las funcionalidades adicionales que desees incluir.