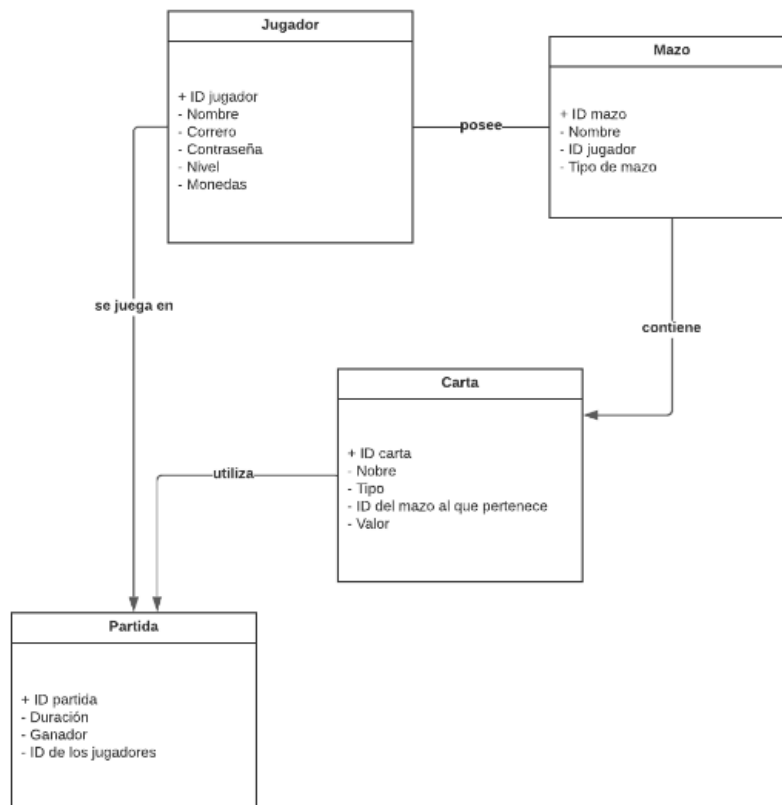
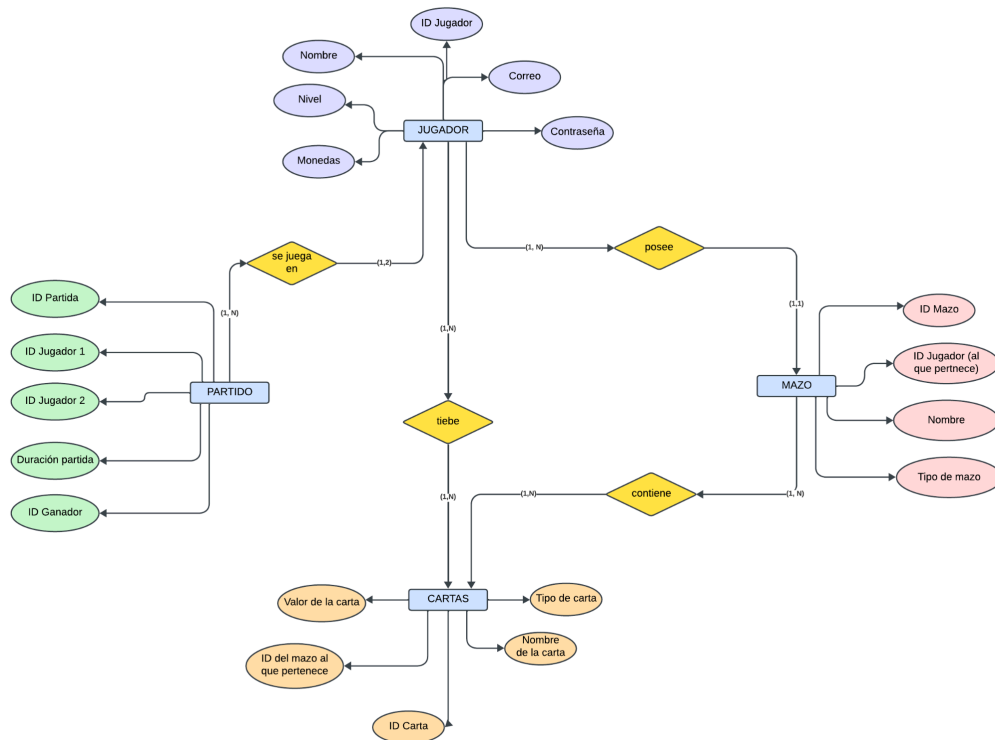


3. Ejercicio de Modelación de Base de Datos Pokemon TCG

Nikole Morales A1782557



La tabla de **jugadores** almacena la información de los que participan en el juego, lo que significa que le da seguimiento a sus niveles de habilidad, monedas y estadísticas. Así como también guarda su nombre, correo electrónico, puntuación y ese tipo de cosas. Esto permite validar inicios de sesión y mostrar el perfil dentro del juego.

La **tabla** carta almacena la información de las cartas disponibles en el juego para clasificarlas según su tipo, permite a los jugadores hacer sus mazos. Básicamente se usa para tener un inventario de las cartas que tiene cada jugador.

La tabla **mazo** guarda la información de los mazos que haga cada jugador. Permite a los jugadores crear, modificar y gestionar sus mazos de cartas, así como identificar a qué jugador pertenece cada mazo.

La tabla **partida** registra la información de las partidas entre los jugadores, como quiénes fueron los jugadores, la duración de la partida, básicamente lleva un historial de las estadísticas del juego y quien ganó o perdió.

RESTRICCIONES

- Un jugador puede tener varios mazos, pero un mazo solo puede pertenecer a un jugador.
- Un mazo puede contener muchas cartas, pero cada carta pertenece a un solo mazo.
- Una partida tiene un ganador y un perdedor, representados por los campos Ganador_ID_Jugador y Perdedor_ID_Jugador respectivamente.
- Un jugador puede participar en muchos torneos, pero solo una vez en cada torneo.
- Limitar la participación en torneos específicos a jugadores con cierto rango de puntuación o historial de victorias.
- Emparejar a los jugadores en función de su nivel, puntuación o historial de victorias para garantizar enfrentamientos equilibrados.
- Prohibir el uso de muchas cuentas por parte de un jugador.
- Implementar medidas para detectar y penalizar el uso de cuentas múltiples o cuentas fake.