

TECNOLÓGICO DE MONTERREY



2. EJERCICIO DE MODELACIÓN DE BASE DE DATOS DEL RETO

García Zumaya José Manuel A01784238

León Blanga Hasbani A01784008

Omar Sánchez A01749975

Construcción de software y toma de decisiones

Esteban Castillo Juarez

Grupo 501

- **Entidad Carta**

Esta entidad se encargará de guardar las características de una carta tales como el nombre, descripción, nivelCarta (FK), categoriaCarta (FK2), valorDefensaAtaqueBoost, este último parámetro se refiere al valor de ataque, defensa o boost que tomara la carta según sea su nivel. El atributo nivelCarta obtiene su información de la entidad Nivel Carta.

- **Entidad Nivel Carta**

Guardará los tres niveles de una carta, bronce, plata y oro, además se los proporcionará a la entidad carta mediante una primary key que se autoincrementa. Según el nivel de carta dependerá el valorDefensaAtaqueBoost que esta toma.

- **Entidad Categoría Carta**

Almacenará las diferentes categorías de una carta las cuales son defensa, ataque y bootcamp (boost), además las proporciona al atributo categoriaCarta de la entidad Carta.

- **Entidad Jugador**

Se encargará de guardar los datos generales del jugador como el nombre, la cantidad de vida y su color de equipo, además está proporcionará los datos para la entidad Partida.

- **Entidad Partida**

En esta obtendremos los datos relevantes de una partida, tales como los dos jugadores por color de equipo, el ganador de la partida y la duración de la misma.