

Tomas Molina
A01784116

Diagrama Pokemon

La tabla de “Jugador” es donde se guarda la información de cada jugador, su nombre, cuantas partidas ha jugado, su nivel, etc. Y estaremos usando su id único a través de varias otras tablas para ubicar a este mismo jugador.

La tabla de “Cartas” va a contiene todas las diversas cartas del juego Pokemon, incluyendo su Nombre, Descripción, Portada, etc. A través de la tabla de “Inventario” se logra mantener el registro de que cartas tiene cada Jugador. En una relación many to many, porque un jugador puede tener muchas cartas y una carta puede ser obtenida por muchos jugadores.

La tabla de “Mazos Prehechos” guarda todos los mazos que un jugador tiene hechos. Esta tabla guarda el id del Jugador dueño del mazo y el id de Carta-Mazo, el cual es una tabla intermedia entre “Inventario” y “Mazos Prehechos”. La cual mantiene un relaciono many to many entre estas. La razón es que una carta puede estar en diversos mazos, pero una carta no puede estar en el mismo mazo dos veces. Esto también permite al Jugador a tener cartas duplicadas y usarlas diferentemente en distintos mazos.

La tabla de “Ataques” mantiene todos los ataques posibles que una carta puede tener. Porque hay ataques que se repiten entre cartas, al igual que hay cartas que tienen dos o mas ataques. Por lo que es necesario una relación many to many, y la creación de una tabla intermedia para permitirlo, la cual es “Ataques-Carta”.

La tabla “Elementos” guarda de que elemento es cada carta, por ejemplo Fuego en Charmander. Para no tener información redundantes en muchas entradas de “Cartas”. En esta misma tabla guardamos las debilidades, por ejemplo en Fuego seria Agua. Al igual que las fortalezas.

La tabla “Partidas” guarda la información de cada partida. Los dos jugadores que la jugaron y el ganador. La tabla “Turnos” lleva el historia de

las partidas y en el guarda el numero de turno y el jugador que lo hizo, y todo el historial de que paso en ese turno.