# Logisk modell

text = FK text = PK

Category(id, name)

Color(id, name)

Pattern(id, name, picture)

Banner(id, name, picture, command, Color-id, primaryCategory)

SecondaryBannerCategory(Category-id, Banner-id)

BannerPatternStep(Banner-id, step-nbr, Color-id, Pattern-id)

ska SecondaryBannerCategory ha med Secondary i sitt namn?

# Beslut kring DB

-till Colors och Patterns skulle jag kunna ha PK till de koder som används in game, så får Patterns en kod på 2-3 bokstäver och Colors en siffra från 1-15 (ref [https://minecraft.gamepedia.com/ Chunk\_format#Block\_entity\_format](https://minecraft.gamepedia.com/Chunk_format%23Block_entity_format)), för deras namn är långa och innehåller mellanslag och skulle kunna ändras kanske så bäst att inte ha dem som PK

- Category och Banner ska jag nog låta generera PK, deras namn får upprepas och bör kunna redigeras så inte lämpliga som PK

- command attributet på Banner planerar jag att lämna tomt men det är en grej som finns så verkade lika bra att redan från början göra en kolumn för det ifall jag någon gång i framtiden vill utöka programmet till att inkludera det

- Colors och Patterns ska inte gå att lägga till via programmet, utan skapas en gång vid databas setup, lägger Minecraft till eller ändrar i dem så får det ändras via SQL, men annars ska de inte röras

-lade till primaryCategory för att webb aplikationen ska kunna ha en brows all funktion som sorterar efter kategori utan ge upprepningar. Exempel på primära kategorier jag tänker mig: djur, natur, mat, abstrakt. Exempel på sekundära kategorier jag tänker mig: cute, as-seen-on-Hermitcraft, using Creeper charge pattern-item,

-antal tecken i Varchars:

-är 100 för långt för bild länkarna?

-50 kan va långt för namn men det är ett val där jag inte vill ha för långa namn så man får bara se till att komma på kortare namn om det blir för långt

-5 som gräns på color och pattern id är 2 mer än vad som ska behövas för att ha lite utrymme

-1000 för commands ska nog också vara ca dubbelt så långt som kan behövas men gott om utrymme för framtida användning

# Regler utanför DB

-Att varja banner får ha max 6 BannerPatternSteps ska regleras i C# programmet genom att inte ha fler input fält, detta eftersom det är gränsen för hur man kan göra banners in game

-det går däremot att skapa banners med fler mönster genom commands så ifall jag vill utöka mitt system till att hålla banners som måste tas fram via commands så går det att få databasen att hålla stegen för även dem, och går då med att lätt lägga till en kategori för ”endast via commands” så att man i webb-applikationen kan sortera bort dem om man vill

-det går också att lägga till en banner utan några patternSteps, men det vore så meningslöst att C# programmet kan ge en pop-up om ”vill du verkligen göra detta?” (gärna programmets enda pop-up)

-jag vill att kategorierna för pattern-items läggs till automatiskt efter om något step innehåller pattern-items, det regleras nog lättast från C# programmet

-jag funderade på att göra kategorierna för pattern-items/inga pattern-items som ett attribut hos banner istället för kategorier – men en banner kan ha flera pattern-items så avgjorde det är lättast att behandla det med som kategorier. Sen behöver inte webb-applikationen behandla pattern-items eller ej kategorierna på samma sätt som resterande kategorier

-att ha banner- och kategorinamn enhetligt skrivna med inledande versal och resten germener kommer, till att börja med i alla fall, vara något människan som matar in får kontrollera för

-då behöver de kategorierna döljas från kategori-väljare i interface:et, gör nog lättast genom att jag först lägger till dem kategorierna så att de får första nr i auto id, så kan combobox/checkedListbox fyllas med readAllSelectibleCategorys metod som gör Select \* From Category Where id>7 eller så

-ska eller ska inte primära kategorin finnas med som sekundär kategori också?? C# programmet bör kolla efter och lägga till eller exkludera den oavsett

# Preset data

**Colors**

- ref [https://minecraft.gamepedia.com/ Chunk\_format#Block\_entity\_format](https://minecraft.gamepedia.com/Chunk_format%23Block_entity_format)

**Patterns**

-också baserat på - ref [https://minecraft.gamepedia.com/ Chunk\_format#Block\_entity\_format](https://minecraft.gamepedia.com/Chunk_format%23Block_entity_format)

-men bilder från annat ställa

**Categorys**

- Flower Charger Pattern

- Creeper Charger Pattern

- Skull Charger Pattern

- Thing Pattern

- Snout Pattern

- Globe Pattern

- No Pattern used

<https://minecraft.fandom.com/wiki/Banner_Pattern>