

以東方Project官方作品為對象的ER Model

1. 情景描述

東方Project的官方作品主要由一系列遊戲和除了遊戲之外的相關作品（以下簡稱為相關作品，包含小說、漫畫等等）組成。

1. 每部**遊戲**有自己一個專屬的**名稱**、一個專屬的**編號**（在這裡我以名稱當key attribute）、一種**遊戲類型**（STG、FTG等等）。每部**遊戲**都有一個**發售日期**，由至少一個**製作團隊**製作出來。
2. 大部分的**遊戲**裡，會有至少一位**角色****第一次在東方Project中登場**。
3. 所有**遊戲**至少會有一位**角色**讓**玩家**操縱。
4. 每一部**遊戲**都會有許多首**歌曲**當作背景音樂。
5. 每部**相關作品**有自己一個專屬的**名稱**、一個以上(包含一)的**載體**（載體是指小說、漫畫等等），一部相關作品可能由一位到多位**作者**完成，且有一個**連載時間**(連載時間由**開始連載的日期**和**完結的日期**組成，如果還沒完結，後者則是現在的日期)。
6. 大部份**相關作品**都會有至少一位**角色****第一次在東方Project裡面登場**。
7. 每一位在東方Project出場的**角色**皆有一個自己專屬的**姓名**（**姓氏**（可能為NULL）+**名字**），**種族**、**性別**還有一個**特殊能力**。
8. 有一些**角色**會**隸屬於**另外一名**角色**(不是所有人都是某一人手下，也不是所有人都是作為一位領導者)。
9. 每一位**角色****初次登場**都是在某一部**遊戲**或某一部**相關作品**，而且模型會追蹤每一位**角色****初次登場**時得到的一個專屬**稱號**。
10. 少部份**角色**會在**遊戲**裡成為**玩家**可**操縱**的角色，且一位**角色**可能會重複出現在多部**遊戲**讓**玩家**操縱。
11. 每一首**歌曲**皆有一個**曲名**(會重複，所以這個entity沒有key attribute。會有重複主要是因為東方有很多歌曲是從某一首歌改編而來，所以曲名共用)，由一位**編曲者**創作出來。
12. 每一首**歌曲**可能會出現在一部或多部**遊戲**裡當作背景音樂。

2. ER Model

