# Кутас Д.С. 551006

# 1. ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

## 1.1 Назначение и область применения базы данных

Предметная область представляет собой БД клиент-серверного игрового приложения. Пройдя регистрацию, пользователь будет иметь свой личный аккаунт игры, доступный для него с различных устройств. Назначение – хранение данных аккаунтов игроков в удобной, расширяемой и гибкой форме.

## 1.2 Предполагаемые пользователи

База данных в первую очередь предназначена для игровых приложений, поэтому пользователем может стать любой человек, зарегестрированный в игре, с доступом в интернет. Это любители провести свободное время за компьютером. Пройдя регистрацию, он получает права обычного пользователя. Другим типом пользователя являются администраторы и модераторы игры, которые имеют свои права. Каждая роль предоставляет доступ к отдельным возможностям, роли можно совмещать.

## 1.3 функциональные требования

БД должна иметь возможность хранить любую информацию об игроке. Модель должна быть гибкой для возможности изменения любых хараетеристик (атрибутов) игрока.

**2. ОПИСАНИЕ БАЗЫ ДАННЫХ В ТЕРМИНАХ ОБЪЕКТОВ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ**

2.1 Описание входных документов и сообщений в терминах объектов предметной области

Входными данными являются:

- Данные о конкретном игроке. Его желаемый уникальный никнейм и почта. Номер телефона, страна. Добавляемые его друзья. Время создания аккаунта.

- Создание клана. Клантег. Кто создал. Время создания клана.

- Принятие игрока в клан. Назначение ему должности.

- Данные пользователя системы: пароль, логин и тд.

- Роли пользователей в системе (“Модератор”, “Обычный пользователь”, “Администратор”)

- Прошедший бой. Результаты. Участники.

- Жалоба за нарушение правил игры. От кого кому. Время регистрации жалобы.

## 2.2 Описание выходных документов и сообщений в терминах объектов предметной области

Права и роли пользователей, сами пользователи. Информация об их аккаунтах: количество боёв и побед, дата создания аккаунта.

Список чатов.

Список кланов. Список игроков клана, их должности. Рейтинг клана.

Жалобы на текущего игрока. Жалобы от текущего игрока.

# 3. ПОСТРОЕНИЕ ИНФОЛОГИЧЕСКОЙ (КОНЦЕПТУАЛЬНОЙ) МОДЕЛИ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

## 3.1 Выделение объектов предметной области

Выделение объектов производится из описания предметной области, входных и выходных документов. Выделены следующие объекты: пользователь, чат, клан, должность в клане, бой, тип боя, жалоба, тип жалобы, дополнительные права.

3.2 ВЫДЕЛЕНИЕ АТРИБУТОВ ОБЪЕКТОВ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

* Пользователь. Содержит данные для авторизации и востановления пароля: логин, пароль, емайл, номер телефона, список друзей, страна, уникальный никнейм и целочисленный идентификатор, время создания аккаунта. Id типа аккаунта. Id блокировки аккаунта если есть, иначе null.
* Тип аккаунта. Id. Супертестер, обычный, пресс-аккаунт.
* Чат. Название, время создания, время последнего сообщения. Участники чата.
* Дополнительные права. Модератор чата «Общий чат», модератор чата «Дежурка», модератор чата ХХХ
* Бой. Его длительность. Итог. Карта. Id типа боя.
* Тип боя. Встречный, Атака/оборона, Стандартный. Id.
* Жалоба. Дата от кого кому причина. Id типа жалобы.
* Тип жалобы. Id. Неспортивное поведение, Некорректное поведение в чате, Бот.
* Клан. Объединение игроков. Время создания. Клантег.
* Список игроков в кланах и их должности.
* Должность игрока в клане.
* Блокировка аккаунта. Пункт правил игры. Id.

## 3.3 ВЫДЕЛЕНИЕ АТРИБУТОВ-КАНДИДАТОВ В ПЕРВИЧНЫЕ КЛЮЧИ И НАЗНАЧЕНИЕ ПЕРВИЧНЫХ КЛЮЧЕЙ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Объект предметной области | Кандидаты в первичные ключи | Назначенный первичный ключ | Примечание |
| Пользователь | Email+  никнейм | ID\_пользователя | Дает возможность смены почты и никнейма + удобнее оперировать числами, а не строками |
| Тип аккаунта | Заголовок | ID\_типа\_аккаунта |  |
| Чат | Название | Название |  |
| Бой | ID\_боя | ID\_боя |  |
| Тип боя | Название\_боя | ID\_типа\_боя |  |
| Жалоба | ID\_жалобы | ID\_жалобы |  |
| Тип жалобы | Название\_жалобы | ID\_типа\_жалобы |  |
| Клан | Клантег | ID\_клана | Позволяет изменять клантег |
| Список игроков в кланах и их должности. | ID\_игрока | ID\_игрока | Один игрок может вступить только в один клан |
| Должность игрока в клане | Заголовок | Заголовок |  |

## 3.4 ОПИСАНИЕ МОДЕЛИ В ФОРМЕ ТАБЛИЦ

Пользователь(account)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID\_пользователя | Никнейм(nick) | Емайл (email) | Пароль(password) | Телефон(phone) | Страна(country) | ID\_типа\_аккаунта | ID\_типа\_блокировки |
| 1 | Admin | [admemail@ya.ru](mailto:admemail@ya.ru) | sha1 | 1725534543457 | by | 2 | NULL |
| 2 | Tesla | ilonMask@gmail.com | sha1 | 375333333333 | ru | 1 | NULL |

Тип аккаунта(account\_type)

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Заголовок |
| 1 | Обычный |
| 2 | Пресс-аккаунт |
| 3 | Супер-тестер |

Чат(chat)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название(name) | Время создания(create\_time) | Кто создал(gamer) |
| Jove | Time |  |
| Общий чат | Time |  |

Бой(battle)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID\_боя | ID\_типа\_боя | Карта(map) | Результат(result) | Длительность(duration) |
| 1 | 2 | Химельсдорф | 1 | 455 |
| 2 | 2 | Малиновка | 2 | 633 |
| 3 | 1 | Энск | 0 | 654 |

Тип боя(battle\_type)

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Заголовок(name) |
| 1 | Стандартный |
| 2 | Штурм |
| 3 | Встречный |

Жалоба(complaint)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | ID\_подавшего(submitted) | ID\_Нарушителя(violator) | Id\_типа\_жалобы |
| 1 | 5 | 2 | 2 |
| 2 | 8 | 3 | 1 |

Тип жалобы(complaint\_type)

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Описание(name) |
| 1 | Неспортивное поведение в чате |
| 2 | Бездействие/бот |

Клан(clan)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Клантег(clan\_tag) | Дата создания |
| 1 | P\_BY | Date |
| 2 | MERCV | Date |

Список игроков в кланах и их должности.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID\_аккаунта | ID\_клана | ID\_должности(id\_post) |
| 2 | 2 | 3 |
| 1 | 2 | 4 |

Должность игрока в клане

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Заголовок(name) |
| 1 | Командир |
| 2 | Заместитель командира |
| 3 | Офицер разведки |
| 4 | Боец |