

Dokumentacja projektu gry typu plemiona

Projekt realizowany w ramach przedmiotu Bazy danych.

Imiona i nazwiska autorów:

Krystian Bulanda

Dominik Kozimor

Dokumentacja Techniczna - Prosta Gra Osadnicza

Spis treści

1. [Wprowadzenie](#)
2. [Technologie](#)
3. [Architektura systemu](#)
4. [Baza danych](#)
5. [API REST](#)
6. [Zalety użytych technologii](#)
7. [Konfiguracja i uruchomienie](#)
8. [Możliwości rozwoju](#)

Wprowadzenie

Niniejszy dokument stanowi dokumentację techniczną projektu "Prosta Gra Osadnicza" - aplikacji opartej o platformę Java Spring Boot. Jest to gra strategiczna, w której gracze mogą zarządzać wioskami, gromadzić zasoby, budować budynki, rekrutować wojowników oraz handlować z innymi graczami i przeprowadzać ataki.

Główne funkcjonalności systemu:

- Zarządzanie graczami i ich zasobami
- Zarządzanie wioskami i ich populacją
- System rekrutacji wojowników
- System konstrukcji budynków
- System handlu zasobami między graczami
- System ataków między graczami
- Rejestracja zdarzeń w systemie (logi)

Technologie

Projekt został zbudowany z wykorzystaniem następujących technologii:

- **Java** - główny język programowania
- **Spring Boot** - framework do tworzenia aplikacji w Javie

- **Spring Data MongoDB** - integracja z bazą danych MongoDB
- **Spring Web (REST API)** - tworzenie API RESTful
- **MongoDB** - nierelacyjna baza danych dokumentowa
- **Maven** - narzędzie do zarządzania zależnościami i budowania projektu

Architektura systemu

Aplikacja została zaprojektowana zgodnie z wzorcem architektonicznym MVC (Model-View-Controller).

Główne warstwy aplikacji:

1. **Kontrolery (Controllers)** - odpowiadają za obsługę żądań HTTP, walidację danych wejściowych i przekazywanie ich do warstwy serwisów
2. **Serwisy (Services)** - zawierają logikę biznesową aplikacji
3. **Repozytoria (Repositories)** - odpowiadają za dostęp do danych w bazie MongoDB
4. **Model (Model)** - klasy reprezentujące encje (dokumenty) w bazie danych

Komponenty projektu

Klasy modelu (7)

- **Attack** - reprezentuje atak jednego gracza na drugiego
- **Building** - reprezentuje budynek w wiosce
- **BuildingType** - enum reprezentujący typy budynków
- **EventLog** - reprezentuje log zdarzeń w systemie
- **Player** - reprezentuje gracza
- **Trade** - reprezentuje transakcję handlową między graczami
- **Village** - reprezentuje wioskę gracza

Repozytoria (5)

- **AttackRepository** - dostęp do danych ataków
- **EventLogRepository** - dostęp do danych logów zdarzeń
- **PlayerRepository** - dostęp do danych graczy
- **TradeRepository** - dostęp do danych transakcji handlowych
- **VillageRepository** - dostęp do danych wiosek

Serwisy (5)

- **AttackService** - logika biznesowa związana z atakami
- **EventLogService** - logika biznesowa związana z logami zdarzeń
- **PlayerService** - logika biznesowa związana z graczami
- **TradeService** - logika biznesowa związana z transakcjami handlowymi
- **VillageService** - logika biznesowa związana z wioskami

Kontrolery (5)

- **AttackController** - endpointy API związane z atakami
- **EventLogController** - endpointy API związane z logami zdarzeń

- **PlayerController** - endpointy API związane z graczami
- **TradeController** - endpointy API związane z transakcjami handlowymi
- **VillageController** - endpointy API związane z wioskami

Config (2)

- **StringToBuildingTypeConverter** - implementuje logikę konwersji
- **WebConfig** - rejestruje niestandardowy konwerter

Baza danych

Projekt wykorzystuje MongoDB - nierelacyjną bazę danych dokumentową. Dokumenty są grupowane w kolekcje, które odpowiadają klasom modelu.

Schemat bazy danych

villages	players	trades	battle_logs	attacks
_id objectid	_id objectid	_id objectid	_id objectid	_id objectid
_class string	_class string	_class string	createdAt isodate	attackPower int32
buildings list	email string	amount int32	details string	attackerVillageld string
name string	stone int32	createdAt isodate	logType string	createdAt isodate
warriors int32	username string	fromPlayerId string	_class string	defenderPlayerId string
playerId string	wood int32	resourceType string	attackId string	defenderVillageld string
buildings.currentAmount int32	experience int32	toPlayerId string	attackerPlayerId string	winner string
population int32	food int32	status string	defenderPlayerId string	_class string
buildings.type string			message string	attackerPlayerId string
				defensePower int32

Kolekcje

Kolekcja: players

Model Java: Player

Opis: Kolekcja przechowująca dane graczy

Struktura kolekcji:

Nazwa pola	Typ danych	Opis
id	String	Identyfikator gracza
username	String	Nazwa użytkownika
email	String	Adres email gracza
wood	Integer	Ilość drewna
stone	Integer	Ilość kamienia
food	Integer	Ilość żywności
experience	Integer	Punkty doświadczenia

Przykładowy dokument:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "username": "jan_kowalski",
  "email": "jan@example.com",
  "wood": 100,
  "stone": 100,
  "food": 100,
  "experience": 100
}
```

Kolekcja: villages

Model Java: Village

Opis: Kolekcja przechowująca dane wiosek

Struktura kolekcji:

Nazwa pola	Typ danych	Opis
id	String	Identyfikator wioski
name	String	Nazwa wioski
playerId	String	ID właściciela wioski (referencja do Player)
population	Integer	Populacja wioski
warriors	Integer	Liczba wojowników
buildings	List	Lista budynków w wiosce

Przykładowy dokument:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "name": "Kowalowo",
  "playerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
  "population": 100,
  "warriors": 50,
  "buildings": [
    {
      "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e3",
      "type": "TOWN_HALL",
      "currentAmount": "1"
    },
    {
      "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e4",
      "type": "BARRACKS",
      "currentAmount": "2"
    }
  ]
}
```

Kolekcja: attacks

Model Java: Attack

Opis: Kolekcja przechowująca dane ataków

Struktura kolekcji:

Nazwa pola	Typ danych	Opis
id	String	Identyfikator ataku
attackerPlayerId	String	ID atakującego gracza (referencja do Player)
defenderPlayerId	String	ID broniącego się gracza (referencja do Player)
attackerVillageId	String	ID wioski atakującego (referencja do Village)
defenderVillageId	String	ID wioski broniącego się (referencja do Village)
attackPower	Integer	Siła ataku
defensePower	Integer	Siła obrony
winner	String	Zwycięzca (ATTACKER, DEFENDER)
createdAt	LocalDateTime	Data i czas ataku

Przykładowy dokument:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "attackerPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
  "defenderPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e3",
  "attackerVillageId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e4",
  "defenderVillageId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e5",
  "attackPower": 100,
  "defensePower": 75,
  "winner": "ATTACKER",
  "createdAt": "2023-06-11T10:15:30.000Z"
}
```

Kolekcja: buildings

Model Java: Building

Opis: Kolekcja przechowująca dane budynków

Struktura kolekcji:

Nazwa pola	Typ danych	Opis
id	String	Identyfikator budynku
type	BuildingType (enum)	Typ budynku

Nazwa pola	Typ danych	Opis
currentAmount	String	Aktualny poziom/ilość

Przykładowy dokument:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "type": "TOWN_HALL",
  "currentAmount": "3"
}
```

Kolekcja: battle_logs

Model Java: EventLog

Opis: Kolekcja przechowująca logi zdarzeń

Struktura kolekcji:

Nazwa pola	Typ danych	Opis
id	String	Identyfikator logu
attackId	String	ID ataku (referencja do Attack)
attackerPlayerId	String	ID atakującego gracza (referencja do Player)
defenderPlayerId	String	ID broniącego się gracza (referencja do Player)
logType	String	Typ logu (ATTACK, TRADE)
message	String	Wiadomość logu
details	String	Szczegóły zdarzenia
createdAt	LocalDateTime	Data i czas zdarzenia

Przykładowy dokument:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "attackId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
  "attackerPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e3",
  "defenderPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e4",
  "logType": "ATTACK",
  "message": "Atak gracza 60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e3 na gracza 60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e4. Zwycięzca: ATTACKER",
  "details": "Siła ataku: 100, Siła obrony: 75, Zrabowane: drewno=30, kamień=20, jedzenie=15",
  "createdAt": "2023-06-11T10:15:30.000Z"
}
```

Kolekcja: trades

Model Java: Trade

Opis: Kolekcja przechowująca dane transakcji handlowych

Struktura kolekcji:

Nazwa pola	Typ danych	Opis
id	String	Identyfikator handlu
fromPlayerId	String	ID gracza wysyłającego ofertę (referencja do Player)
toPlayerId	String	ID gracza otrzymującego ofertę (referencja do Player)
resourceType	String	Typ zasobu (wood, stone, food)
amount	Integer	Ilość zasobu
status	String	Status handlu (PENDING, COMPLETED, CANCELLED)
createdAt	LocalDateTime	Data i czas utworzenia oferty

Przykładowy dokument:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "fromPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
  "toPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e3",
  "resourceType": "wood",
  "amount": 50,
  "status": "PENDING",
  "createdAt": "2023-06-11T10:15:30.000Z"
}
```

Relacje między kolekcjami

W MongoDB relacje między dokumentami są realizowane poprzez referencje (identyfikatory). Główne relacje w systemie:

- Gracz (Player) ma wiele wiosek (Village) - relacja jeden-do-wielu
- Wioska (Village) ma wiele budynków (Building) - relacja jeden-do-wielu
- Gracz (Player) może inicjować wiele ataków (Attack) - relacja jeden-do-wielu
- Gracz (Player) może inicjować wiele transakcji handlowych (Trade) - relacja jeden-do-wielu
- Atak (Attack) generuje logi zdarzeń (EventLog) - relacja jeden-do-wielu
- Transakcja handlowa (Trade) generuje logi zdarzeń (EventLog) - relacja jeden-do-wielu

API REST

Aplikacja udostępnia API RESTful, które umożliwia klientom interakcję z systemem. Poniżej przedstawiono główne endpointy API:

Gracze (/api/players)

Metoda	Endpoint	Opis
GET	/api/players	Pobierz wszystkich graczy
GET	/api/players/{id}	Pobierz gracza o podanym ID
GET	/api/players/username/{username}	Pobierz gracza o podanej nazwie użytkownika
POST	/api/players	Utwórz nowego gracza
PUT	/api/players/{id}/experience	Aktualizuj doświadczenie gracza
PUT	/api/players/{id}/resources	Aktualizuj zasoby gracza

Wioski (/api/villages)

Metoda	Endpoint	Opis
GET	/api/villages	Pobierz wszystkie wioski
GET	/api/villages/{id}	Pobierz wioskę o podanym ID
GET	/api/villages/player/{playerId}	Pobierz wioski gracza
POST	/api/villages	Utwórz nową wioskę
PUT	/api/villages/{id}/population	Zwiększ populację wioski
PUT	/api/villages/{id}/warriors	Rekrutuj wojowników
PUT	/api/villages/{id}/buildings	Buduj budynek

Ataki (/api/attacks)

Metoda	Endpoint	Opis
GET	/api/attacks	Pobierz wszystkie ataki
GET	/api/attacks/{id}	Pobierz atak o podanym ID
GET	/api/attacks//player{playerId}	Pobierz ataki gracza
GET	/api/attacks/village/{villageId}	Pobierz ataki wioski
POST	/api/attacks	Przeprowadź atak

Handel (/api/trades)

Metoda	Endpoint	Opis
GET	/api/trades	Pobierz wszystkie transakcje handlowe
GET	/api/trades/player/{playerId}	Pobierz transakcje handlowe gracza
POST	/api/trades	Utwórz nową ofertę handlową

Metoda	Endpoint	Opis
PUT	/api/trades/{id}/accept	Zaakceptuj ofertę handlową
PUT	/api/trades/{id}/reject	Odrzuć ofertę handlową

Logi zdarzeń ([/api/logs](#))

Metoda	Endpoint	Opis
GET	/api/logs	Pobierz wszystkie logi zdarzeń
GET	/api/logs/type/{logType}	Pobierz logi zdarzeń o podanym typie
GET	/api/logs/attack/{playerId}	Pobierz logi zdarzeń związane z graczem
GET	/api/logs/attack/{attackId}	Pobierz logi zdarzeń związane z atakiem

Tworzenie nowego gracza

Żądanie:

```
curl -X POST "http://localhost:8080/api/players?
username=jan_kowalski&email=jan@example.com"
```

Odpowiedź:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "username": "jan_kowalski",
  "email": "jan@example.com",
  "wood": 100,
  "stone": 100,
  "food": 100,
  "experience": 0
}
```

Pobieranie wszystkich graczy

Żądanie:

```
curl -X GET "http://localhost:8080/api/players"
```

Odpowiedź:

```
[
  {
    "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
    "username": "jan_kowalski",
    "email": "jan@example.com",
    "wood": 100,
    "stone": 100,
    "food": 100,
    "experience": 0
  },
  {
    "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
    "username": "anna_nowak",
    "email": "anna@example.com",
    "wood": 100,
    "stone": 100,
    "food": 100,
    "experience": 0
  }
]
```

Pobieranie gracza po ID

Żądanie:

```
curl -X GET "http://localhost:8080/api/players/60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1"
```

Odpowiedź:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "username": "jan_kowalski",
  "email": "jan@example.com",
  "wood": 100,
  "stone": 100,
  "food": 100,
  "experience": 0
}
```

Aktualizacja zasobów gracza

Żądanie:

```
curl -X PUT
"http://localhost:8080/api/players/60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1/resources?
wood=50&stone=25&food=10"
```

Odpowiedź:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "username": "jan_kowalski",
  "email": "jan@example.com",
  "wood": 150,
  "stone": 125,
  "food": 110,
  "experience": 0
}
```

Zarządzanie wioskami

Tworzenie nowej wioski

Żądanie:

```
curl -X POST "http://localhost:8080/api/villages?
name=Kowalowo&playerId=60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1"
```

Odpowiedź:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e1",
  "name": "Kowalowo",
  "playerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "population": 0,
  "warriors": 0,
  "buildings": []
}
```

Pobieranie wszystkich wiosek gracza

Żądanie:

```
curl -X GET
"http://localhost:8080/api/villages/player/60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1"
```

Odpowiedź:

```
[
  {
    "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e1",
    "name": "Kowalowo",
    "playerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
    "population": 0,
    "warriors": 0,
    "buildings": []
  }
]
```

Zwiększanie populacji wioski

Żądanie:

```
curl -X PUT
"http://localhost:8080/api/villages/60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e1/population?
amount=10"
```

Odpowiedź:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e1",
  "name": "Kowalowo",
  "playerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "population": 10,
  "warriors": 0,
  "buildings": []
}
```

Rekrutacja wojowników

Żądanie:

```
curl -X PUT
"http://localhost:8080/api/villages/60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e1/warriors?
amount=5"
```

Odpowiedź:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e1",
  "name": "Kowalowo",
  "playerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
```

```
"population": 5,  
"warriors": 5,  
"buildings": []  
}
```

System handlu

Tworzenie oferty handlowej

Żądanie:

```
curl -X POST "http://localhost:8080/api/trades?  
fromPlayerId=60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1&toPlayerId=60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2&  
resourceType=wood&amount=30"
```

Odpowiedź:

```
{  
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d2e1",  
  "fromPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",  
  "toPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",  
  "resourceType": "wood",  
  "amount": 30,  
  "status": "PENDING",  
  "createdAt": "2023-06-11T15:30:45.123Z"  
}
```

Akceptacja oferty handlowej

Żądanie:

```
curl -X PUT  
"http://localhost:8080/api/trades/60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d2e1/accept"
```

Odpowiedź:

```
{  
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d2e1",  
  "fromPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",  
  "toPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",  
  "resourceType": "wood",  
  "amount": 30,  
  "status": "COMPLETED",  
  "createdAt": "2023-06-11T15:30:45.123Z"  
}
```

System ataków

Przeprowadzanie ataku

Żądanie:

```
curl -X POST "http://localhost:8080/api/attacks?
attackerPlayerId=60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1&defenderPlayerId=60a1e2c3d4e5f6a
7b8c9d0e2&attackerVillageId=60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e1&defenderVillageId=60a
1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e2&attackPower=50"
```

Odpowiedź:

```
{
  "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d3e1",
  "attackerPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
  "defenderPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
  "attackerVillageId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e1",
  "defenderVillageId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d1e2",
  "attackPower": 50,
  "defensePower": 30,
  "winner": "ATTACKER",
  "createdAt": "2023-06-11T16:45:12.987Z"
}
```

Logi zdarzeń

Pobieranie wszystkich logów

Żądanie:

```
curl -X GET "http://localhost:8080/api/logs"
```

Odpowiedź:

```
[
  {
    "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d4e1",
    "attackId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d3e1",
    "attackerPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
    "defenderPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
    "logType": "ATTACK",
    "message": "Atak gracza 60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1 na gracza
60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2. Zwycięzca: ATTACKER",
  }
]
```

```

      "details": "Siła ataku: 50, Siła obrony: 30, Zrabowane: drewno=25,
kamień=15, jedzenie=10",
      "createdAt": "2023-06-11T16:45:12.990Z"
    },
    {
      "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d4e2",
      "logType": "TRADE",
      "message": "Transakcja zakończona między graczami
60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1 i 60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
      "details": "Typ surowca: wood, ilość: 30, status: COMPLETED",
      "createdAt": "2023-06-11T15:30:45.130Z"
    }
  ]

```

Pobieranie logów według typu

Żądanie:

```
curl -X GET "http://localhost:8080/api/logs/type/ATTACK"
```

Odpowiedź:

```

[
  {
    "id": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d4e1",
    "attackId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d3e1",
    "attackerPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1",
    "defenderPlayerId": "60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2",
    "logType": "ATTACK",
    "message": "Atak gracza 60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e1 na gracza
60a1e2c3d4e5f6a7b8c9d0e2. Zwycięzca: ATTACKER",
    "details": "Siła ataku: 50, Siła obrony: 30, Zrabowane: drewno=25,
kamień=15, jedzenie=10",
    "createdAt": "2023-06-11T16:45:12.990Z"
  }
]

```