## Domain Model v0.1

**ECLIPSETM** 

by

**3U STUDIOS** 

Patras 2022-23

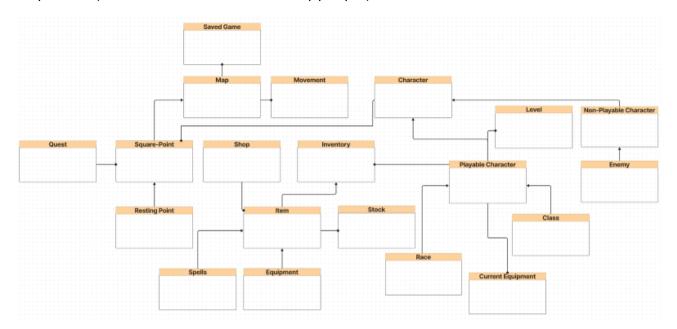
Editors: Σερταρίδης Ηλίας 1072480

Μπέσιας Σπυρίδων 1072524

Contributors: Καπογιάννης Κωσταντίνος 1072521

Σάββας Γεράσιμος 1072475

## Παρακάτω φαίνεται το Domain Model του έργου μας:



## Αναλυτικότερα, οι κλάσεις μας είναι οι εξής:

- 1. **Shop**: Έχει κατηγορίες, όπου η κάθε κατηγορία έχει δική της συλλογή από προϊόντα σε συγκεκριμένο αριθμό (ορίζεται από την κλάση stock). Έχει λειτουργία interaction.
- 2. **Item**: Έχει κατηγορίες και μία σύντομη περιγραφή. Έχει διάφορα stats που μπορούν να επηρεάζουν τον παίκτη.
- 3. **Spells**: Ειδική κατηγορία Items που δεν έχει στο inventory του ο χρήστης, αλλά εμφανίζονται στο combat.
- 4. **Equipment**: Ειδική κατηγορία Items. Ορίζει όλα τα αντικείμενα τύπου equipment.
- 5. **Stock**: Μας δείχνει πόσα από ποια αντικείμενα έχει διαθέσιμα ο κάθε πωλητής και παίκτης.
- 6. **Resting Point**: Κλάση Οντότητας. Λειτουργία Interaction. Παίρνει κάποιο input(επιλογή ενέργειας) από τον παίκτη και κάνει αυτόματα διαδικασίες όπως το save, ανάλογα με το τι επιλέξει ο παίκτης.
- 7. **Map**: Ορίζει μια λίστα από τετράγωνα-σημεία στα οποία μπορεί να κουνηθεί ο χρήστης
- 8. **Square-point**: ορίζει γενικά τα τετράγωνα-σημεία που αποτελούν ένα χάρτη.
- 9. Current Equipment: ορίζει τι equipment φοράει ο χρήστης αυτή την στιγμή.
- 10. **Level**: επιστρέφει το επίπεδο του χρήστη.
- 11. **Inventory**: Περιλαμβάνει τα item του παίκτη, την ποσότητα των item, τα quick use items.
- 12. **Quest**: Περιλαμβάνει τις αποστολές του παίκτη, αν έχουν ολοκληρωθεί ή όχι, καθώς και την περιγραφή τους και τις ανταμοιβές τους.

- 13. **Saved Game**: Θα περιέχει τα αποθηκευμένα παιχνίδια για όλους τους διαφορετικούς χαρακτήρες τους οποίους έχει δημιουργήσει ο χρήστης στο παιχνίδι.
- 14. **Class**: θα περιέχει τις Κλάσεις που θα μπορεί να επιλέξει ο παίκτης στο character creation menu (πχ. Knight, Barbarian, Ranger, Assassin, Wizard) καθώς και όσα του προφέρει η κάθε κλάση.
- 15. **Race**: θα περιέχει τις Φυλές που μπορεί να επιλέξει ο παίκτης στο character creation menu (πχ. Human, Elf, Dwarf, Halfling, Giant) καθώς και όσα του προσφέρει η κάθε Φυλή.
- 16. Character: περιλαμβάνει όλες τις οντότητες Playable & Non-Playable Character.
- 17. Playable Character: περιλαμβάνει όλους τους χαρακτήρες που δημιουργεί ο παίκτης.
- 18. **Non-Playable Character**: περιλαμβάνει όλους τους χαρακτήρες με τους οποίους μπορεί να αλληλεπιδράσει ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι.
- 19. **Enemy**: θα περιέχει όλους τους εχθρούς με τους οποίους μπορεί να έρθει αντιμέτωπος ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 20. **Movement**: περιλαμβάνει μεθόδους που έχουν να κάνουν με την κίνηση του χρήστη πάνω στο χάρτη.