

Domain Model v0.1

ECLIPSE™

by

3U STUDIOS

Patras 2022-23

Editors: Σερταρίδης Ηλίας 1072480

Μπέσιας Σπυρίδων 1072524

Contributors: Καπογιάννης Κωσταντίνος 1072521

Σάββας Γεράσιμος 1072475

```

classDiagram
    class SavedGame
    class Map
    class Movement
    class Character
    class Level
    class NonPlayableCharacter
    class Enemy
    class PlayableCharacter
    class Class
    class Race
    class CurrentEquipment
    class Stock
    class Item
    class Equipment
    class Spells
    class RestingPoint
    class Shop
    class Inventory
    class SquarePoint
    class Quest

    SavedGame --> Map
    Map --> Movement
    Movement --> Character
    Character --> Level
    Character --> NonPlayableCharacter
    NonPlayableCharacter --> Enemy
    PlayableCharacter --> Level
    PlayableCharacter --> Inventory
    PlayableCharacter --> Class
    PlayableCharacter --> Race
    PlayableCharacter --> CurrentEquipment
    Race --> Stock
    Stock --> Item
    Item --> Equipment
    Equipment --> Spells
    RestingPoint --> SquarePoint
    SquarePoint --> Map
    Map --> Shop
    Shop --> Item
    Inventory --> Item
    Quest --> SquarePoint
    
```

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 προσφέρει 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.