

1 Opis

TODO: Promeniti tekst Za korisnika se cuvaju informacije o username-u, email-u, password-u i nickname-u. Jedan korisnika moze da ima 0 ili vise prijatelja - drugih korisnika. Za korisnika se cuva login_history, moze da postoji 0 ili vise logova u zavisnosti koliko se player logovao u sistem, login_history ne postoji ako ne postoji korisnik. Korisnik moze da napravi vise instanci neke igre, a ne mora ni jednu.

Level oznacava o kom se levelu radi, i sadrzi samo jedan atribut id.

Player sa levelom pravi instancu jedne igre, level moze da ucestvuje u vise instanci a ne mora ni u jednoj. Za svaki level postoje oponent-i koje on sadrzi, moze da ima vise oponenta, a mora da ima bar jednog.

Za svakog oponent-a se cuva id i njegovo ime. Svaki oponent koristi jedan ili vise skill-ova. On moze da ucestvuje u vise levela ali i ne mora ni u jednom.

Character sadrzi id i svoje ime. Character koristi neki skill, moze da koristi vise ali mora da ima bar jedan. Character moze da bude u vise instanci igre ali i ne mora ni u jednoj. Game instanca moze da ima vise charactera ali mora da ima bar jednog.

Mapa cuva svoj id i kada je napravljena. Mapa je sastavljena od vise objekata ali barem od jednog.

Objekat sadrzi svoj id, ime, i putanju do slike koju koristi. Objekat moze da ucestvuje u mapi, moze da ucestvuje vise puta ali ne mora ni jednom.

2 Uslovi

- Nezavisni entiteti

1. Player - Korisnik koji ima napravljen nalog u nasoj igri.
2. Object - Objekat koji se koristi pri pravljenju mape.
3. Character - Korisnik bira neke od postojećih likova i koristi ih u igri.
4. Skill - Ponudjene vestine koje korisnik moze da dodeli nekim od likova koje je izabrao.
5. Oponenent - NPC koji se pojavljuju na mapi.
6. Level - Sadrzi samo id i govori o kojem je nivou rec.

- Agregirani entiteti

1. Highscore - Opisuje koliko je player osvojio poena na nekoj mapi.
2. Game_instance - Opisuje na kom levelu, na kojoj mapi i kog lika korisnik koristi.
3. Character_used - Opisuje koji se od likova koristi u instanci igre.
4. Character_has_skill - Opisuje koji koje vestine nas lik koristi.
5. Oponent_has_skill - Opisuje koje vestine imaju protivnici.

6. Level_has_oponent - Opisuje koje protivnike ima trenutni nivo.
 7. Map_has_object - Opisuje koje vjestine imaju protivnici.
- Slab entitet
 1. login_history - Cuva informacije kada se korisnik logovao u igru.
 - Rekurzivni odnos
 1. Player_friends - Cuva informaciju koji player je prijatelj sa kojim player-om.