

1 Opis

TODO: Promeniti tekst Za korisnika(player) se cuvaju informacije o username-u, email-u, password-u i nickname-u. Jedan korisnika(player) moze da ima 0 ili vise prijatelja(friends)- 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 i 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. Level ucestvuje u vise mapa, ali mora bar u jednoj. Za svaki level postoje oponent-i koje on sadrzi, moze da ima vise oponenta i 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, na kom se levelu nalazi, i kojoj game_instanci, kad je napravljena i koliko poena je korisnik osvojio na njoj. Mapa je sasavljena od vise objekata ali barem jednog.

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

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. Oponenet - NPC koji se pojavljuju na mapi.
6. Level - Sadrzi samo id i govori o kojem je nivou rec.

- Agregirani entiteti

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

5. Level_has_oponent - Opisuje koje protivnike ima trenutni nivo.

6. Map_has_object - Opisuje koje vestine imaju protivnici.

- Slab entitet

1. login_history - Cuva ifnormacije kada se korisnik logovao u igru.

- Rekurzivni odnos

1. Player_friends - Cuva informaciju koji player je prijatelj sa kojim player-om.

- Trigeri

1. trigger 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum leo vel facilisis lacinia. Cras gravida nisl est.

2. trigger 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean vestibulum leo vel facilisis lacinia.