Thiết kế dữ liệu <Zombie bird>

Version <1.0>

Sinh viên thực hiện:

1452021 – Bùi Quế Liên

**Bảng ghi nhận thay đổi tài liệu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ngày** | **Phiên bản** | **Mô tả** | **Người thay đổi** |
| 19/07/2016 | 1.0 | Thiết kế cơ sở dữ liệu | Bùi Quế Liên |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Mục lục

[**1. Sơ đồ logic 3**](#_Toc369451398)

[**2. Mô tả chi tiết các kiểu dữ liệu trong sơ đồ logic 3**](#_Toc369451399)

# Sơ đồ logic



**Xác định rõ quan hệ khóa ngoại:**

+ Khóa ngoại của bảng **ZombieBirdScene** gồm các thuộc tính: PickUpTextTure, PickUpPosition, PickUpType, PickUpValue của bảng **PickUp**

+ Khóa ngoại của bảng **ZombieBirdScene** gồm các thuộc tính: Manager, Batch,Atlascủa bảng **ZombieBrid**

Bảng **ZombieBird(Manager, Batch, Camera, Atlas, Font, SoundVolume)** có thể có các tham số như sau:

|  |  |
| --- | --- |
| MTS | Ghi chú |
| TS1 | Camera |
| TS2 | SoundVolume |

Bảng **ZombieBirdScene(TextTures, TapDrawTime, Vector2, TextTureRegions, Rectangles, Vectors3s, GamePaused, StarCount, FuelCount, ShieldCount, FuelPercentage,**PickUpTextTure, PickUpPosition, PickUpType, PickUpValue,Manager, Batch,Atlas **)** có thể có các tham số như sau:

|  |  |
| --- | --- |
| MTS | Ghi chú |
| TS1 | GamePaused |
| TS2 | StarCount |
| TS3 | FuelCount |
| TS4 | ShieldCount |
| TS5 | FuelPercentage |
| TS6 | PickUpTextTure |
| TS7 | PickUpPosition |
| TS8 | PickUpType |
| TS9 | PickUpValue |

Bảng **BaseScene(Game, KeyHandled)** có thể có các tham số như sau:

|  |  |
| --- | --- |
| MTS | Ghi chú |
| TS1 | Game |
| TS2 | KeyHandled |

Bảng **MenuScene(Stage, ScreenBg, Button, Table, HelpTip, ExitShown, MenuShown)** có thể có các tham số như sau:

|  |  |
| --- | --- |
| MTS | Ghi chú |
| TS1 | ExitShown |
| TS2 | MenuShown |

Bảng **PickUp(PickUpTextTure, PickUpPosition, PickUpType, PickUpValue)** này có thể có các tham số như sau:

|  |  |
| --- | --- |
| MTS | Ghi chú |
| TS1 | PickUpTextTure |
| TS2 | PickUpPosition |
| TS3 | PickUpType |
| TS4 | PickUpValue |

# Mô tả chi tiết các kiểu dữ liệu trong sơ đồ logic

* **Tên bảng: ZombieBird**

o Ý nghĩa: lưu thuộc tính của nhân vật trò chơi trong khi chơi

o Dạng tóm tắt: **ZombieBird(Manager, Batch, Camera, Atlas, Font, SoundVolume)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên thuộc tính | Kiểu | Ràng buộc | Ý nghĩa/ghi chú |
| 1 | Manager | Int |  | Quản lí đối tượng |
| 2 | Batch | Nvarchar |  | Thể hiện đổi tượng. |
| 3 | Camera | Int |  | Đối tượng camera khung cảnh. |
| 4 | Atlas | nvarchar |  | Biến chịu trách nhiệm thể hiện đồ họa các chi tiết. |
| 5 | Font | nvarchar |  | Kiểu chữ. |
| 6 | SoundVolume | Float | Số thực không âm | Biến âm lượng âm thanh |

* **Tên bảng: ZombieBirdScene**

o Ý nghĩa: bảng tổng hợp các thuộc tính trong quá trình chơi

o Dạng tóm tắt**: ZombieBridScene(TextTures, TapDrawTime, Vector2, TextTureRegions, Rectangles, Vectors3s, GamePaused, StarCount, FuelCount, ShieldCount, FuelPercentage,**PickUpTextTure, PickUpPosition, PickUpType, PickUpValue,Manager, Batch,Atlas **)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên thuộc tính | Kiểu | Ràng buộc | Ý nghĩa/ghi chú |
| 1 | TextTures | Nvarchar |  | Thể hiện đồ họa |
| 2 | TapDrawTime | Float |  | Kiểm soát thời gian chạm |
| 3 | Vector2 | nvarchar |  | Tọa độ điểm.2d |
| 4 | TextTureRegions | nvarchar |  | Thể hiện đồ họa |
| 5 | Rectangles | nvarchar |  | Thể hiện đồ họa |
| 6 | Vectors3s | nvarchar |  | Tọa độ điểm 3d |
| 7 | GamePaused | Bit |  | Trạng thái game |
| 8 | StarCount | Int | Số nguyên không âm | Số lượng vật phẩm start |
| 9 | FuelCount | float | Số thực không âm | Số lượng vật phẩm Fuel |
| 10 | ShieldCount | Int | Số nguyên không âm | Số lượng vật phẩm Shield |
| 11 | FuelPercentage | Int | Số nguyên không âm | Phân tram nhiên liệu FuelPercentage. |
| 11 | PickUpTextTure | Nvarchar |  | Thể hiện đồ họa vật phẩm |
| 12 | PickUpPosition | Nvarchar |  | Tọa độ vật phẩm |
| 13 | PickUpType | Int |  | Loại vật phẩm |
| 14 | PickUpValue | Int |  | Điểm số ăn vật phẩm |
| 15 | Manager | Int |  | Quản lí đối tượng |
| 16 | Batch | Nvarchar |  | Thể hiện đổi tượng. |
| 17 | Atlas | nvarchar |  | Biến chịu trách nhiệm thể hiện đồ họa các chi tiết. |

* **Tên bảng: BaseScene**

o Ý nghĩa: thông số cảnh nền trò chơi

o Dạng tóm tắt: **BaseScene(Game, KeyHandled)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên thuộc tính | Kiểu | Ràng buộc | Ý nghĩa/ghi chú |
| 1 | Game | int |  | Trạng thái của game (start , over …). |
| 2 | KeyHandled | bit |  | Kiểm soát tương tác. |

* **Tên bảng: MenuScene**

o Ý nghĩa: thông số các chức năng chính

o Dạng tóm tắt: **MenuScene(Stage, ScreenBg, Button, Table, HelpTip, ExitShown, MenuShown)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên thuộc tính | Kiểu | Ràng buộc | Ý nghĩa/ghi chú |
| 1 | Stage | int |  | Cấp độ nhân vật |
| 2 | ScreenBg | nvarchar |  | Hoạt ca |
| 3 | Button | Nvarchar |  | Các button lựa chọn |
| 4 | Table | Nvarchar |  | Bảng điểm. |
| 5 | HelpTip | Int |  | Hướng dẫn chơi |
| 6 | ExitShown | Bit |  | Bảng exit game |
| 7 | MenuShown | Bit |  | Bảng menu game |

* **Tên bảng: PickUp**

o Ý nghĩa: thông số vật phẩm.

o Dạng tóm tắt: **PickUp(PickUpTextTure, PickUpPosition, PickUpType, PickUpValue)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên thuộc tính | Kiểu | Ràng buộc | Ý nghĩa/ghi chú |
| 1 | PickUpTextTure | Nvarchar |  | Thể hiện đồ họa vật phẩm |
| 2 | PickUpPosition | Nvarchar |  | Tọa độ vật phẩm |
| 3 | PickUpType | Int |  | Loại vật phẩm |
| 4 | PickUpValue | Int |  | Điểm số ăn vật phẩm |