**«Разработка программного модуля для реализации операций с базой данных игрового приложения»**

Введение:

Игровое приложение — это объединенный в единое целое комплекс прикладных программ, с помощью которых обеспечивается графическая визуализация, звуковое сопровождение, перемещение внутриигровых персонажей, их действия в соответствии со скриптами.

Копнём немного дальше и рассмотрим по отдельности именно персонажей, чему и будет в основном посвящена программа.

Игровой персонаж — это вымышленный персонаж в видеоигре, действия которого контролируются игроком, а не правилами игры. Персонажи, которые не контролируются игроком, называются неигровыми персонажами (NPC).

Постановка задачи:

В данной области есть сущность «Персонаж», который делится на игрового и НПС. Игровым персонажем управляют, поэтому ему предоставлены оружия и сила. У каждого оружия есть своё название и свой навык. Сила также имеет свою уникальность и название. Они изначально закреплены игрой, поменять их никак нельзя. У НПС – это вражеские фигуры, с которыми игровым персонажем надо сражаться – есть свой уровень сложности.

Базой могут пользоваться разработчики.

Есть разработчик (1) – работает с персонажами и разработчик (2), работающий с оружием. Разработчики имеют право добавлять, изменять, удалять персонажей/оружие, но согласовавшись между собой, т.к эти области сильно между собой связано.

