

# RPG Hra

Za mé téma jsem si zvolil svět jednoduché RPG hry kde se uživatelé seskupují do cechů a bojují proti sobě navzájem za pomoci různých zbraní. Hráči bojují každý sám za sebe.

Základní entitní typy jsou Uživatel, Hráč, Administrátor, Postava, Zbraň, Cech, Souboj.

## Uživatel – „User“

- uživatel je základní součást hry
- dělí se na Administrátora a Hráče, Administrátor může být současně i Hráčem
- může vlastnit libovolný počet postav – na každé jeho vlastnictví postavy dohlíží Administrátor
- je ho možné unikátně identifikovat podle identifikačního čísla - „ID“ nebo podle uživatelského jména - „User Name“
- další atributy uživatele jsou:
  - o „Password“ – heslo pod kterým se uživatel přihlašuje do systému
  - o „Payment details“ – strukturovaný atribut sloužící k uložení platebních údajů
    - „Credit card No.“ – číslo kreditní karty
    - „e-mail“ – e-mailová adresa uživatele

## Administrátor – „Administrator“

- dohlíží na dodržování herních pravidel
  - o na každou postavu a jejího uživatele dohlíží jeden a více administrátorů
- každý administrátor má svá určitá oprávnění, podle kterých se musí chovat - „Permissions“

## Hráč – „Player“

- hraje, nemá žádná zvláštní oprávnění, dědí vše z Uživatele

## Postava – „Character“

- unikátně se dá identifikovat pomocí jména - „Name“ nebo pomocí identifikačního čísla „ID“
- každá postava může mít více různých schopností – „Skills“ – například vaření atd.
- může vlastnit libovolný počet Zbraní
- může se začlenit do Cechu, kde se také může stát velitelem Cechu – „Guild Master“
- může být členem maximálně jednoho Cechu
- Postava se za dobu svojí existence může účastnit libovolného množství Soubojů proti libovolnému množství jiných Postav

## Zbraň – „Weapon“

- Zbraň je vlastněna právě jedním uživatelem
- unikátně identifikovat Zbraň je možné pouze pokud známe jejího Uživatele
  - o unikátní identifikaci zajišťuje složení Identifikačního čísla Uživatele a Jméno Zbraně
- má jméno – „Name“, které slouží jako část unikátní identifikace
- atribut Poškození - „Damage“ - určuje jak moc umí zbraň poškodit nepřítele při zásahu

## Cech – „Guild“

- Cech je skupina uživatelů, kteří se navzájem podporují a předávají si znalosti
- má minimálně jednu Postavu a právě jednoho velitele – „Guild Master“

- každý Cech je možné unikátně identifikovat podle jeho jména – „Name“
- atribut Cena majetku – „Estate worth“ – znázorňuje, jak je daný Cech bohatý
- může mít libovolné množství nepřátelských Cechů se kterými je ve válce

#### Souboj – „Fight“

- Souboje se účastní alespoň dvě Postavy (až libovolné množství)
- jedna Postava se účastní libovolného množství Soubojů
- je ho možné unikátně identifikovat buď za pomoci identifikačního čísla – „ID“ – nebo za pomoci dvojce Čas a Místo – „Time“, „Place“