RPG Hra

Za mé téma jsem si zvolil svět jednoduché RPG hry kde se uživatelé seskupují do cechů a bojují proti sobě navzájem za pomocí 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:
  + „Password“ – heslo pod kterým se uživatel přihlašuje do systému
  + „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
  + 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
  + 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 pomocí identifikačního čísla – „ID“ – nebo za pomocí dvojce Čas a Místo – „Time“, „Place“