**Öğrenci No:** 20253508, 18253071

**Ad Soyad:** Mert Balkan, Selim Şahin

**Proje Senaryosu**

Bu veritabanı “Ritim ve Dans” türünde olan çevrimiçi çok oyunculu oyunun bütün verilerini saklar. Uygulamada olması istenen bilgiler aşağıdaki şekildedir:

* Oyunun amacı doğru zamanda doğru hamleleri yaparak dans hareketlerini yakalamak, en fazla skorla oyunu tamamlamaktır.
* Oyuncuların hesap oluşturabildiği ve giriş yapabildiği bir sayfa bulunur. Hesap oluşturan oyuncuların bilgisi, Player ve Authentication tablolarında saklanır.
* Authentication tablosu oyuncunun id’sini, mail adresini ve parolasının kriptolanmış bir versiyonunu tutar.
* Her oyuncunun id’si, adı, soyadı ve Authentication id’sinin tutulduğu bir Player tablosu bulunur.
* Oyuna dünyanın farklı bölgelerinden oyuncular bağlanabileceği için, her oyuncunun sahip olduğu bir Region tablosu vardır.
* Her Region tablosunun id’si, ismi ve zaman dilimini tutacağı üç farklı alanı vardır.
* Oyuncular diğer oyuncuları arkadaş listelerine ekleyebilir. Oyuncular arasındaki bu ilişki Friend tablosunda saklanır.
* Friend tablosunda oyuncuların idlerinin tutulduğu bir alan ile, o oyuncuların arkadaşlarının idlerinin tutulduğu alan vardır.
* Oyuncular diğer oyunculara doğrudan mesajlar gönderebilir. Atılan doğrudan mesajlar DirectMessage tablosunda saklanır.
* Her DirectMessage tablosunun kendine özgü id’si, gönderen oyuncunun id’si, mesajı alan oyuncunun id’si, mesajın gönderildiği tarih, mesajın içeriği ve mesajın okunup okunmadığı bilgisinin tutulacağı alanları vardır.
* Oyunda oyuncuların giriş yaptıklarında oyun karakterlerinin belirdiği ve diğer oyuncularla birlikle beklediği bir lobi sahnesi vardır.
* Oyuncular sırayla lobiye girdiklerinde, her oyuncu için kullanıcı arayüzünde bir bölüm ayrılacak ve bu bölümün içinde “Hazır Ol” butonu yer alacaktır. Tüm oyuncular hazır durumuna geçtiğinde belli bir süre sonra oyun başlar.
* Diğer oyuncular halihazırda oynamakta olan oyuncuya ekrandaki butonları kullanarak çeşitli reaksiyonlar verebilirler (Beğen, beğenme vb.). Bu reaksiyon türleri ReactionType tablosunda bulunur.
* Sırası gelen oyuncu dışındaki oyuncuların verdiği reaksiyonlar, veritabanında Reaction tablosunda yer alır. Her Reaction tablosunun reactedPlayerId’si, targetPlayerId’si, GameSession id’si ve ReactionType id’si vardır.
* Oyunda tüm oyuncuların görebildiği canlı sohbet vardır.
* Oyuncular oyuna başladıktan sonra canlı sohbeti oyunun sonuna kadar kullanabilirler.
* Canlı sohbete gönderilen mesajlar ayrı bir ChatMessage tablosunda tutulur. Mesajın yazıldığı zaman, mesajı yazan oyuncunun id’si, mesajın yazıldığı Chat’in id’si ve mesaj metnini içeren alanlara sahiptir.
* Her Chat, veritabanında kendi id’leri, oyun oturumu bilgisi ve içindeki mesajların id’leri ile birlikte bir tabloda yer alır.
* Oyun oturumu tablosu; oyunun başlama tarihi, bitiş tarihi, oturumda bulunan oyuncuların bilgisini saklar.