



### Az alkalmazásnak milyen adatokra van szüksége?

Players (**player\_id**, player\_name, email, password, **world\_id**, **item\_id**, HP, stone\_count, wood\_count, coal\_count, iron\_count, wheat\_count, fish\_count, money\_count)

Worlds (**world\_id**, world\_name)

Residents (**npc\_id**, npc\_name, **building\_id**, job\_name, **quest\_id**)

Enemies (**enemy\_id**, enemy\_name, HP, attack, level)

Buildings (**building\_id**, building\_name, level, type, **world\_id**)

Quests (**quest\_id**, quest\_name, description, IsMainStory)

QuestImprovements (**quest\_id**, **player\_id**, IsCompleted)

Items (**item\_id**, **itemStat\_id**)

ItemStats (item\_attack, item\_level, **itemStat\_id**)

### Hol lesz szükség az adatra?

- A bejelentkezésnél
- A szörnyek legenerálásakor
- Épület fejlesztésekor
- Amikor a játékos tárgyat szerez, vagy veszít el
- A küldetések felvételekor, teljesítésekor

### Milyen adatokat és információkat akarunk megjeleníteni?

- Az épületek jelenlegi szintjét
- A játékos küldetéseinek jelenlegi állapota
- A játékosnak a meglévő itemjeit

### Milyen gyakran kérjük le az adatokat?

- Bejelentkezéskor

- Épület fejlesztésekor
- Küldetések teljesítésekor, felvételekor
- amikor a játékos itemjei módosulnak, sebződik, sebez, meghal

### **Milyen gyakran írjuk vagy változtatjuk az adatokat?**

- Attól függ, hogy a játékos milyen gyorsan halad (küldetések teljesítése, felvétele, épületek fejlesztése, tárgyak szerzése, elvesztése, kard fejlesztése), mert ezeket akkor frissíteni kell az adatbázisban
- Regisztráció