Players (player\_id, player\_name, email, password, city\_id, item\_id, HP, kő\_count, fa\_count, szen\_count, vas\_count, buza\_count, hal\_count, penz\_count)

Cities (city\_id, city\_name, population)

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

Buildings (building\_id, building\_name, level, type, city\_id)

Market (offer\_id, player\_id, material\_name, priceMaterial\_name)

Quest (quest\_id, quest\_name, description)

QuestImprovement (quest\_id, player\_id, IsCompleted)

Item (item\_id, itemLevel\_id)

IitemLevel (item\_attack, item\_level, itemlevel\_id)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Alapanyagok (Itemek)** | | | **Player munkák** |
| **Szerzsámok** | **Armor** | **Nyersanyagok** |
| * Kard |  | * Kő * Fa * Szén * Vas * Búza * hal * pénz | * fát vágni * bányászni * horgászni * farmolás |

mi fogjuk adni a fő küldiket

random npc-k fognak adni egyszerű küldiket (fa vágás, bányászás, horgászás, farmolás) --🡪 pénz

pénzbe fog kerülni az épületek kinézet változás

fegyver lvl up (sebzés növekszik)🡪 különböző nehézségű szörnyes területek

5 féle mindenből (épület, fegyver, szörny)

Épületek: vár, civil épületek, horgász tó, fa vágó terület házzal, bánya bejárat, farm mező házzal,

mobil app--->statisztika



**Az alkalmazásnak milyen adatokra van szüksége?**

Players (player\_id, player\_name, email, password, city\_id, inventory\_id, HP)

Cities (city\_id, city\_name, population)

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

Buildings (building\_id, building\_name, level, type, city\_id)

Quest (quest\_id, quest\_name, description)

QuestImprovement (quest\_id, player\_id, IsCompleted)

Materials (material\_id, material\_name)

Invenotry (invenotry\_id, material\_id, material\_count, weapon\_id, weapon\_count, armor\_id, armor\_count)

**Hol lesz szükség az adatra?**

* A bejelentkezésnél
* A piacnál amikor a játkosok csereberélnek
* Épület fejlesztésekor
* A játékos inventoryja
* Küldetéseknél az éppen generált szörnyek
* A küldetésnél nyilvántartani melyik játékos melyiket csinálta meg

**Milyen adatokat és információkat akarunk megjeleníteni?**

* A piacon más játékosok által kínált alapanyagok
* Az épületek jelenlegi szintjét
* A játékos által felvett küldetéseket
* Meg lehet látogatni más játékosok városát, ilyenkor a városban található teljes épületek, és azok elrendezését le kell kérni

**Milyen gyakran kérjük le az adatokat?**

* Bejelentkezéskor – gyakran sok adatot (épületek helye, szintje, küldetések állapota, imventory)
* Piacon – gyakran (Eladásra kínált alapanyagok)
* Más városának meglátogatása – játékosoktól függ

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

* Attól függ, hogy a játékos milyen gyorsan halad (küldetések teljesítése, épültek fejlesztése), mert ezeket akkor frissíteni kell az adatbázisban
* Piacon amikor valaki megvesz, vagy feltesz egy eladó alapanyagot, ilyenkor a játékosok inventoryját is frissíteni kell

Market

# offer\_id

\* player\_id

\* material\_name

\* priceMaterial\_name

QuestImprovement

# quest\_id

\* player\_id

\* IsCompleted

helyezkedik

van

Quests

# quest\_id

\* quest\_name

\* description

Van (tulajdonos)

lakik

rendelkezik

van

Cities

# city\_id

\* player\_id

\* city\_name

\* population

Players

|  |  |
| --- | --- |
| # player\_id  \* player\_name  \* email  \* password | \* city\_id  \* inventoryList  \* HP  \* x  \* y |

Residents

|  |  |
| --- | --- |
| # npc\_id  \* npc\_name  \* building\_id | \* job-name  \* job\_id  o quest\_id  \* x  \* y |

Buildings

# building\_id

\* city\_id

\* building\_name

\* level

\* type

\* x

\* y