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)

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

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

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

Materials (material\_id, material\_name)

Weapons (weapon\_id, weapon\_name, power)

Armors (armor\_id, armor\_name, protection)

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Alapanyagok (Itemek)** | | | **Épület típusok** |
| **Szerzsámok** | **Armor** | **Nyersanyagok** |
| * Csákány * Kard * Lándzsa * Kapa   A nyersanyag alapján van többfajta mindegyikből | * Sisak * Páncél * Nadrág * Cipő   A nyersanyag alapján van többfajta mindegyikből | * Kő * Fa * Szén * Vas * Réz * Arany * Gyémánt * Búza * Répa * Burgonya | * Kovács * Farmer * Bányász * Favágó * Katonák |



**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)

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

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

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

Materials (material\_id, material\_name)

Weapons (weapon\_id, weapon\_name, power)

Armors (armor\_id, armor\_name, protection)

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

laknak

él

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  \* city\_id  \* building\_id | \* job-name  \* job\_id  o quest\_id  \* x  \* y |

Buildings

# building\_id

\* city\_id

\* building\_name

\* level

\* type

\* x

\* y