

# Adatbázis terv

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

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

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

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

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

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

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

Tools (**tool\_id**, tool\_attack, tool\_level)

# Játék mechanikája

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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

# Programozási terv

**Main.js** → Entry point, itt hívjuk meg az összes függvényt requestanimationframe animációs függvénnyel

**Objects.js** → Itt tároljuk az összes objektumot és adataikat, player, enemies, npcs, buildings

**PlayerInteractions.js** → Itt kezeljük azokat az eseményeket, amikor a player interakcióba lép vagy szeretne valamelyik másik objektummal

**DrawObjects.js** → A Canvas rétegeket itt frissítjük, hogy folyamatosan az aktuális állapotot mutassák

**PathNPCs.js** → A lakosok mozgását kezeljük le, hogy ne menjen bele épületbe, illetve frissítjük a koordinátájukat

**PathEnemies.js** → A szörnyek mozgását kezeljük le, hogy folyamatosan a játékost kövessék