# Adatbázis terv

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

# 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

# Soós beadandó



**Az alkalmazásnak milyen adatokra van szüksége?**

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

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

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

Item (**item\_id**, **itemLevel\_id**)

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

**Hol lesz szükség az adatra?**

* A bejelentkezésnél
* Épület fejlesztésekor
* Amikor a játékos tárgyat szerez, vagy veszít el
* A küldetéseknél

**Milyen adatokat és információkat akarunk megjeleníteni?**

* Az épületek jelenlegi szintjét
* A játékos által felvett, és kész küldetéseket
* A játékos inventoryját

**Milyen gyakran kérjük le az adatokat?**

* Bejelentkezéskor – gyakran sok adatot (épületek helye, szintje, küldetések állapota, imventory)

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

* Attól függ, hogy a játékos milyen gyorsan halad (küldetések teljesítése, épültek fejlesztése, tárgyak szerzése, elveszítése, kard fejlesztése), mert ezeket akkor frissíteni kell az adatbázisban

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