

Izveštaj druge faze projekta - Sails in Flames

Mirko Bojanić - 18087

Bogdan Micić - 18292

Model podataka

Table igraci

UserID - prim key

DisplayName - ime koje će da se vidi u client-side aplikaciji

CurrentGame - foreign key od trenutnu igru, nista/0 ako nije u igru

Table igre

GameID - prim key

Player1 - foreign key od prvog igraca

Player2 - foreign key od drugog igraca

GameState - 0 za inactive game, 1 za potez prvog, 2 za potez drugog

BoardState1 - matrica/string - 0 za prazno, 1 za prazno i pogodeno, 2 za brod, 3 za pogoden brod

BoardState2 - matrica/string - 0 za prazno, 1 za prazno i pogodeno, 2 za brod, 3 za pogoden brod

Weapons1 - string sa preostalim weapons od igrača jedan

Weapons2 - string sa preostalim weapons od igrača dva

Model perzistencije

Za perzistenciju i komunikaciju između naše sqllite baze podataka i server-side aplikacije smo iskoristili ORM pod nazivom Dapper i Data Layer pattern koji smo ispoštovali jeste Repository.