

Proje Başlığı: Mobil Oyun Veri Tabanı Projesi

Proje Ekibindeki Kişiler: Yağmur Gür, Leyla Erdoğan, Bilal Tekin

1. Dönem Projesi Gereksinimleri

- Bu proje, oyuncuların seviyeleri geçip skor kazandığı, güçlendirici satın aldığı ve can hakkını yöneten bir oyun veri tabanı sistemidir.
- Kullanıcılar (Users) tablosunda user-id, user-name, email, password, created-at, last-login alanları bulunur ve her kullanıcı sisteme kayıt olabilir.
- Her kullanıcının bir can kaydı (Lives) vardır; life-id, user-id, remaining-life, last-life-given-at sütunlarından oluşur ve bu ilişki **1:1** türündedir.
- Kullanıcılar birçok seviye (Levels) oynayabilir; level-id, level-number, target-score, max-moves, created-at alanlarını içeren bu tabloda ilişki **1:N** şeklindedir.
- Her kullanıcı seviyelerde skorlar elde eder; Scores tablosunda score-id, user-id, level-id, moves-used, score, achieved-at alanları bulunur ve **Users–Scores** ile **Levels–Scores** ilişkileri **1:N**'dir.
- Kullanıcılar oyun içinde güçlendiriciler (Power up) satın alabilir; bu tablo powerup-id, powerup-name, description alanlarını içerir.
- Bir kullanıcı birçok güçlendiriciye sahip olabilir ve bir güçlendirici birçok kullanıcıya ait olabilir; bu **N:M** ilişki User-Powerups (id, user-id, powerup-id, quantity) tablosu üzerinden sağlanır.
- Ayrıca kullanıcılar oyun içi alışverişlerini Orders tablosu (order-id, user-id, powerup-id, quantity, ordered-at) aracılığıyla gerçekleştirir; burada ilişki **Users–Orders (1:N)** ve **Power up–Orders (1:N)** şeklindedir.
- İlişkiler genel olarak 1:1 (Users–Lives), 1:N (Users–Scores, Users–Orders, Levels–Scores) ve N:M (Users–Power up) biçimindedir.

2. E-R Diyagramı

