

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

