E/R-Modellierung

Inhalt

[Änderungsverlauf 2](#_Toc38195314)

[1. Legende 3](#_Toc38195315)

[2. Gesamtübersicht Daten 3](#_Toc38195316)

[3. Accountdaten 4](#_Toc38195317)

[3.1 E/R-Modell 4](#_Toc38195318)

[3.2 Domäne 4](#_Toc38195319)

[3.3 Constraints 4](#_Toc38195320)

[4. Session 5](#_Toc38195321)

[4.1 E/R-Modell 5](#_Toc38195322)

[4.2 Domäne 5](#_Toc38195323)

[4.3 Constraints 5](#_Toc38195324)

[5. Spielstanddaten 6](#_Toc38195325)

[5.1 E/R-Modell 6](#_Toc38195326)

[5.2 Domäne 6](#_Toc38195327)

[5.3 Constraints 7](#_Toc38195328)

[6. Spiel 8](#_Toc38195329)

[6.1 E/R-Modell 8](#_Toc38195330)

[6.2 Domäne 8](#_Toc38195331)

[6.3 Constraints 10](#_Toc38195332)

[7. Quellen 10](#_Toc38195333)

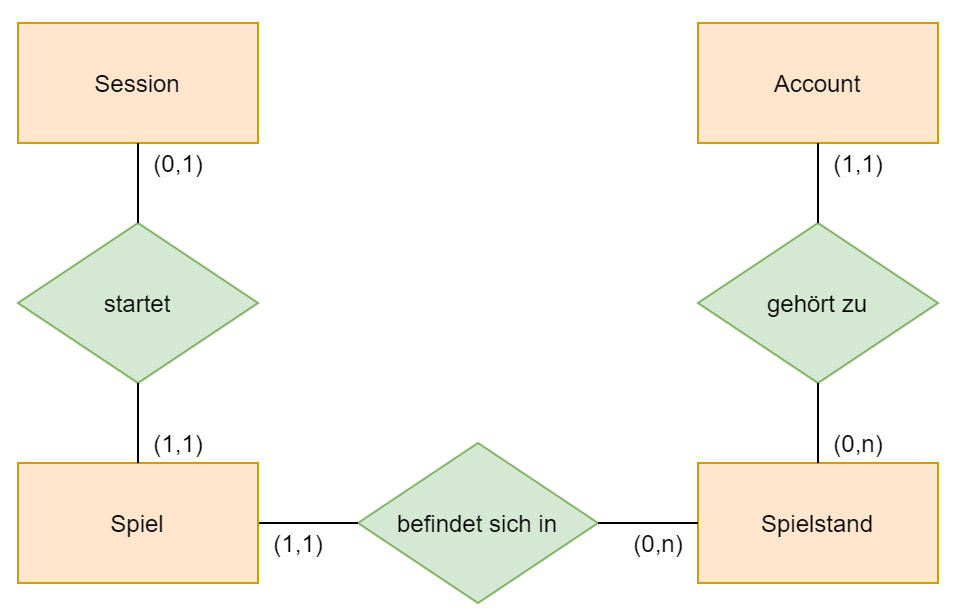
# Änderungsverlauf

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Geänderte Kapitel | Autor | Status |
| 18.04.2020 | 1.0 | Alle | Tobias Götz | Fertig |
| 18.04.2020 | 1.1 | Alle | Nils Becker | Fertig |
| 18.04.2020 | 1.2 | 4, 6, 7 | Tobias Götz | Fertig |
| 18.04.2020 | 1.3 | 3, 5 | Nils Becker | Fertig |
| 19.04.2020 | 2.0 | 1 | Tobias Götz | Fertig |
| 19.04.2020 | 2.1 | 1, 6 | Nils Becker | Fertig |
| 19.04.2020 | 2.2 |  | Tobias Götz | Fertig |

# 1. Legende

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Farbe:** | **RGB-Werte:** | **Bedeutung:** |
| Orange | 255,230,204 | Entity / Entität |
| Blau | 218,232,252 | Atomares Attribut |
| Lila | 225,213,231 | Zusammengesetztes Attribut |
| Grün | 213,232,212 | Relationship / Beziehung |
| Grau | 245,245,245 | Optionales Attribut. Beim Erreichen des zugehörigen Wunschkriterium wird sich das Attribut in der finalen Datenbank wiederfinden. |

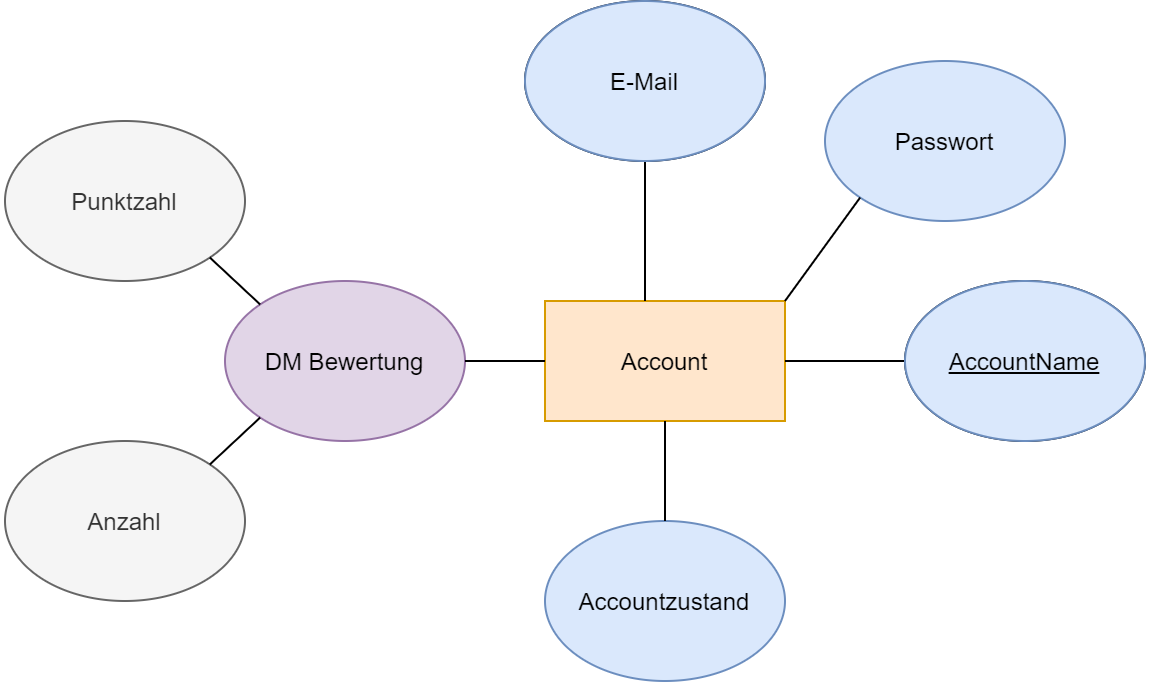
# 2. Gesamtübersicht Daten



In dieser Übersicht wird der Zusammenhang der Datenverwaltung erkennbar… BLABLABLA (Übersicht gesamt)

# 3. Accountdaten

3.1 E/R-Modell



3.2 Domäne

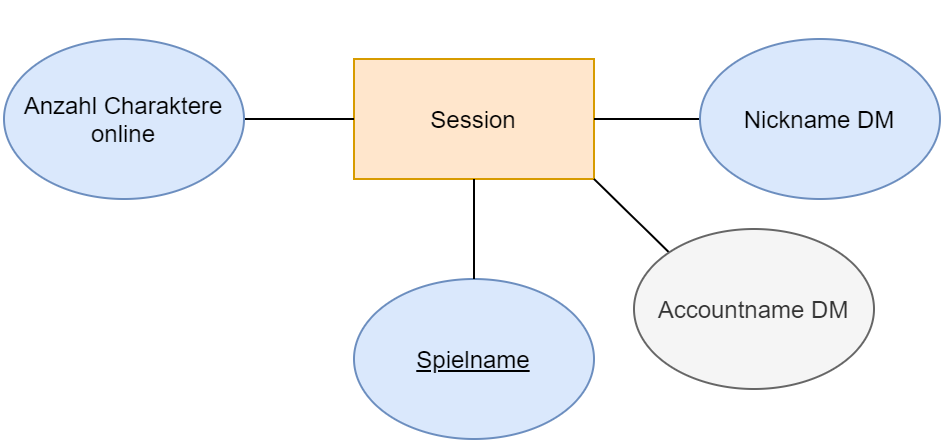
|  |  |
| --- | --- |
| Accountname | String; max. 15 Zeichen |
| E-Mail | String; max. 64 Zeichen |
| Passwort | Hashwert; max. 16 Zeichen |
| Accountzustand | String; max. 15 Zeichen |
| DM Bewertung: |  |
| Punktzahl | Integer |
| Anzahl | Integer |

3.3 Constraints

* 5 ≥ Punktzahl ≥ 0
* Der Wert von *E-Mail* entspricht einer validen E-Mail-Adresse
* Der Wert NULL darf von keinem Attribut angenommen werden.

# 4. Session

4.1 E/R-Modell



4.2 Domäne

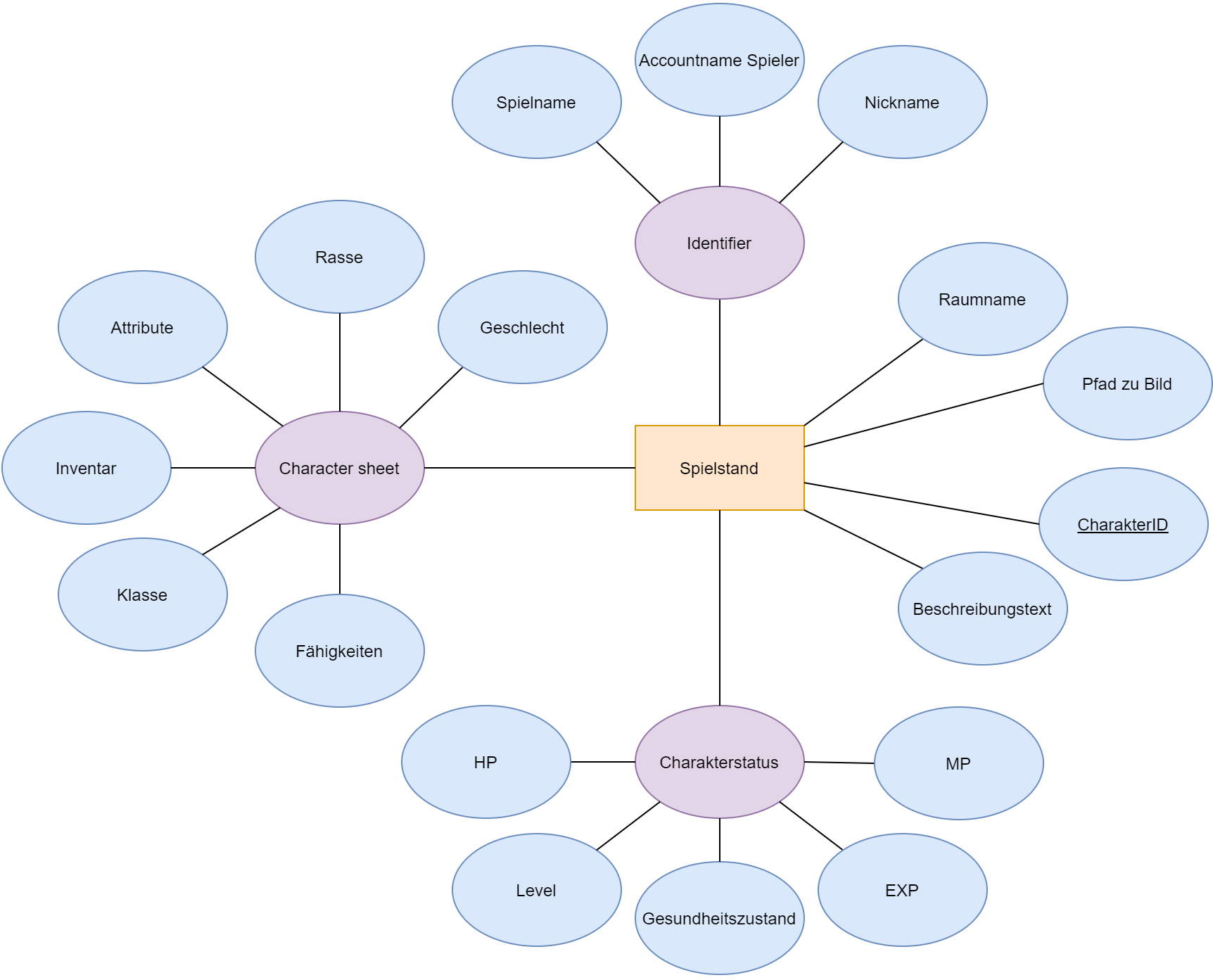
|  |  |
| --- | --- |
| Spielname | String; max. 15 Zeichen |
| Anzahl Charaktere online | Integer |
| Nickname DM | String; max. 15 Zeichen |
| Accountname DM | String, max. 15 Zeichen |

4.3 Constraints

* Anzahl Charaktere online ≥ 0
* Der Wert NULL darf von keinem Attribut angenommen werden.

# 5. Spielstanddaten

5.1 E/R-Modell



5.2 Domäne

|  |  |
| --- | --- |
| CharakterID | String; max. 50 Zeichen |
| Raumname | String; max. 50 Zeichen |
| Beschreibungstext | String; max. 500 Zeichen |
| Pfad zu Bild | String; max. 255 Zeichen |
| Identifier: |  |
| Spielname | String; max. 50 Zeichen |
| Nickname | String; max. 15 Zeichen |
| Accountname Spieler | String; max. 15 Zeichen |
| Character sheet: |  |
| Rasse | String; max. 15 Zeichen |
| Klasse | String; max. 15 Zeichen |
| Geschlecht | String; max. 15 Zeichen |
| Fähigkeiten | Array aus Strings mit maximal 50 Zeichen |
| Attribute | Array aus Strings mit maximal 15 Zeichen |
| Inventar | Array aus Strings mit maximal 50 Zeichen |
| Charakterstatus: |  |
| HP | Integer |
| MP | Integer |
| Level | Integer |
| EXP | Integer |
| Gesundheitszustand | String; max. 15 Zeichen |

5.3 Constraints

* HP, MP, Level ≥ 1
* Anzahl mögliche Geschlechter ≥ 1
* Es befinden sich 6 Elemente im Integer Array der *Attribute*.
* Der Wert NULL darf von keinem Attribut angenommen werden.

# 6. Spiel

6.1 E/R-Modell



6.2 Domäne

|  |  |
| --- | --- |
| Name | String; max. 50 Zeichen |
| Beschreibungstext | String; max. 500 Zeichen |
| Pfad zu Beschreibungsbild | String; max. 255 Zeichen |
| Accountname DM | String; max. 15 Zeichen |
| Maximales Level | Integer |
| Mögliche Geschlechter | Array aus Strings mit maximal 15 Zeichen |
| **Rasse:** |  |
| Name | String; max. 15 Zeichen |
| Beschreibungstext | String; max. 150 Zeichen |
| Attributsbonus | Array aus Integer |
| Fähigkeiten | Array aus Strings mit maximal 15 Zeichen |
| Körpergröße | String; max. 15 Zeichen |
| Mögliche Geschlechter | Array aus Strings mit maximal 15 Zeichen |
| **Klasse:** |  |
| Name | String; max. 15 Zeichen |
| Beschreibungstext | String; max. 150 Zeichen |
| Attributsbonus | Array aus Integer |
| Fähigkeiten | Array aus Strings mit maximal 15 Zeichen |
| Mögliche Geschlechter | Array aus Strings mit maximal 15 Zeichen |
| Mögliche Rassen | String; max. 15 Zeichen |
| **Raum:** |  |
| Name | String; max. 15 Zeichen |
| Beschreibungstext | String; max. 150 Zeichen |
| Pfad zu Bild | String; max. 255 Zeichen |
| Verbindungen zu anderen Räumen | Array aus Strings mit maximal 15 Zeichen |
| **NPC / Gegenstand:** |  |
| Name | String; max. 15 Zeichen |
| Beschreibungstext | String; max. 150 Zeichen |
| Loot: |  |
| EXP | Integer |
| Gegenstand | String; max. 15 Zeichen |

6.3 Constraints

* Maximales Level ≥ 1
* Anzahl mögliche Geschlechter ≥ 1
* Es befinden sich 6 Elemente im Integer Array der *Attributsboni*.
* Der Wert NULL darf von keinem Attribut angenommen werden.
* Die möglichen Geschlechter von Rasse bzw. Klasse sind eine Teilmenge von den möglichen Geschlechtern des Spiels insgesamt.

# 7. Quellen

<https://www.edv-buchversand.de/productinfo.php?replace=false&cnt=productinfo&mode=2&type=2&id=ep-20571&index=2&nr=0&art=Anleitung%7D&preload=false&page=1&view=fit&Toolbar=1&pagemode=none>  
Seite 48