

Semestrální práce **“RPG Hra”**

CP-01

Konceptuální model

• **Entity:**

- „User” – uživatel
 - Uživatel je osoba, užívající hru
 - Uživatelem může být hráč (Player) nebo vývojář (Developer), ale vývojář může být i hráčem. Vývojář má speciální přístupy ke světu hry.
 - User identifikován uživatelským jménem (Username) a identifikačním číslem (ID).
 - Hráč může mít neomezený počet postav.
- „Player“ – hráč
 - může ovlivnit herní svět jen podle pravidel hry
- „Developer“ – vývojář
 - může měnit herní svět podle speciálních přístupů.
- „Character“ – postava
 - Postava je identifikována jménem (Name) a identifikačním číslem (ID).
 - Postava může mít dovednosti (Skills) a může jí nemít.
 - Postava má parametry (Stats). Parametry jsou:
 - *Ráznost (Vigor)*
 - *Vytrvalost (Endurance)*
 - *Mysl (Mind)*

- *Síla(Strength)*
- *Šikovnost(Dexterity)*
 - Postava může mít různé předměty(Items), a může jejich nemít.
 - Postava může patřit ke smlouvě(Covenant).
- „Items“ – předměty
 - Předměty identifikovány jménem(Name) pokud postava jejich má. Předměty děleny na zbraň(Weapon) a brnění(Armor).
- „Weapon“ – zbraň
 - Zbraň má různé typy zbraní(Type) a různé typy poškození(Damage), ale jsou identifikovány jako rodič (Items) jménem(Name).
- „Armor“ – brnění
 - Brnění identifikováno stejně jako rodič.
 - Brnění má různé indikátory ochrany(Defense), různé typy(Type) např.: helma, rukavice a podobné.
 - Brnění může mít pasivní dovednost(Passive skill).
 - Postava může se účastnit(Participate in) v bojích(Fights).
- „Fights“ - boje
 - Boje jsou identifikovány třemi parametry:
 - Nepřítel(Enemy)
 - Místo(Place) | lokace ve světě hry
 - Čas(Time) | čas od začátku existence postavy
- „Covenant“ – smlouva
 - Součástí herního světa. Skupina s jejími principy. Smlouv může být libovolný počet.
 - Smlouva identifikována svým praporem(Banner) a svým jménem(Name). Skupina má místo(Location) kde je umístěná v herním světě.

- Skupina může mít úhlavní nepřítele(Hostile) a taky může být úhlavním nepřítelem k jiné smlouvě.

Obrázek modelu:

