



دانشگاه اصفهان

دانشکده مهندسی کامپیوتر

گروه مهندسی کامپیوتر

پروژه دوم درس پایگاه داده (پروژه طراحی نمودار E-R)

موضوع:

بازی ویدئویی

استاد:

دکتر مائده عاشوری

دستیاران آموزشی:

سیدعلی سادات خراسانی

عرفان نعمان

پاییز ۱۴۰۳



مقدمه:

در این پروژه، هدف ما طراحی پایگاه داده برای یک پلتفرم مدیریت بازی ویدئویی است که به کاربران این امکان را می‌دهد تا قبایل خود را مدیریت کنند، اطلاعات بازیکنان را ثبت نمایند و برنامه‌ریزی‌های استراتژیک خود را انجام دهند. این پلتفرم به بازیکنان کمک می‌کند تا عملکرد خود و قبیله‌شان را بهبود دهند، حملات و دفاع‌های خود را بهتر برنامه‌ریزی کنند و با سایر اعضای قبیله هماهنگی بیشتری داشته باشند. امکانات این پلتفرم شامل ثبت اطلاعات بازیکنان، مدیریت جنگ‌های قبیله‌ای، برنامه‌ریزی تاکتیکی، و تحلیل عملکرد است.

توضیحات پروژه:

ثبت نام و پروفایل بازیکنان:

بازیکنان در این پلتفرم شامل رهبران قبایل، معاونان، و اعضای معمولی قبیله هستند.

ثبت نام:

بازیکنان باید ابتدا در پلتفرم ثبت نام کنند. اطلاعات ثبت نام شامل:

نام کامل

ایمیل یا نام کاربری در بازی

سطح بازیکن (Level)

نقش در قبیله (رهبر، معاون، عضو)

رمز عبور

احراز هویت از طریق ایمیل یا شناسه بازی برای اطمینان از صحت اطلاعات انجام می شود.

پروفایل بازیکنان:

پس از ثبت نام، هر بازیکن یک پروفایل شخصی خواهد داشت که شامل اطلاعاتی مانند:

نام بازیکن

تصویر نمایه

لینک قبیله (Clan Tag)

آمار بازی (تعداد ستاره های کسب شده، تعداد حملات موفق، درصد تخریب)

نقش در قبیله

مدیریت قبایل:

ایجاد و مدیریت قبیله:

رهبران قبیله می توانند قبیله های جدید ایجاد کرده و اطلاعات مربوط به آن را مدیریت کنند، شامل:

نام قبیله

تگ قبیله (Clan Tag)

سطح قبیله

تعداد اعضا

قوانین و توضیحات قبیله

اطلاعات اعضا:

اطلاعات اعضای قبیله شامل نقش، سطح بازی، تعداد حملات و دفاعها، و درصد مشارکت در جنگها ذخیره می شود.

برنامه ریزی جنگ های قبیله ای:

امکان برنامه ریزی برای حملات جنگ های قبیله ای (War) و تخصیص اهداف به اعضا وجود دارد.

تحلیل و گزارش دهی:

تحلیل عملکرد:

سیستم، عملکرد بازیکنان را بر اساس معیارهایی مانند تعداد حملات موفق، درصد تخریب، و تعداد ستاره های کسب شده در جنگها تحلیل می کند.

گزارش دهی:

رهبران قبیله می توانند گزارش های هفتگی از عملکرد قبیله و اعضای آن دریافت کنند.

تنظیمات حریم خصوصی و امنیت اطلاعات:

حریم خصوصی بازیکنان و قبایل:

کاربران می توانند تعیین کنند که چه کسانی به اطلاعات قبیله، تاکتیکها و آمار دسترسی داشته باشند. دسترسی به اطلاعات می تواند عمومی، فقط برای اعضای قبیله، یا خصوصی باشد.

اعلان ها:

سیستم اعلان هایی برای رویدادهای مختلف ارسال می کند، مانند:

آماده شدن جنگ های قبیله ای

اتمام رویدادها

تغییرات در قوانین قبیله

وظایف:

در پایان شما باید relational schema و نمودار E-R مربوط به این پلتفرم را طراحی کنید. برای اینکار شما باید موجودیت‌ها (مثل کاربر، قبیله، اطلاعات تحلی شده و ...)، روابط بین آنها، ویژگی‌های (attributes) هر موجودیت و کلیدهای اصلی و خارجی را مشخص کنید.

نکات:

- گروه‌ها حداکثر می‌توانند 2 نفره باشند.
- هرگونه مشابهت بین پروژه‌ها، کسر نمره از طرفین را به همراه خواهد داشت.
- هرگونه اضافه کردن آپشن (که در توضیحات پروژه وجود ندارد) در صورت تایید TA ها دارای نمره اضافی خواهد بود (البته schema و نمودار E-R مربوط به آن باید درست باشد).
- تمامی افراد گروه باید به طراحی مسلط باشند و بتوانند به سوالات در روز ارایه پاسخ دهند.
- فایل حاوی طراحی‌های خود را بصورت ZIP شده و در مدت زمان تعیین شده، در کوئرا ارسال کنید.