**WEGAS**

**(title in progress)**

WeGaS:

* > joc de strategie
* > turn-based(fiecare jucator isi executa miscarile cat timp este randul lui)
* > fiecare jucator are un steag in baza lui care trebuie aparat
* > obiectivul jocului este capturarea steagului din baza inamica si aducerea sa in baza proprie, fara a pierde steagul propriu

Fiecare jucator dispune in a-si alege un anumit numar de trupe(nestabilit) la inceputul jocului, le plaseaza in functie de strategia si preferinta personala(cu anumite restrictii de perimetru) si ramane cu aceasta formatie pana la sfarsitul jocului(cu eventuale posibilitati de respawn).

Tabele:

1.Player: reprezinta un user al aplicatiei cu campurile aferente:

-id(fiecare user are un id unic)

-username

-password(pentru autentificare)

-currentLoadout(la inceputul fiecarui meci, jucatorul are posibilitatea de a alege un loadout existent sau sa creeze unul nou, permanent sau temporar)

-inMatch(variabila, care sa specifice daca jucatorul este sau nu in meci, pentru a Evita logari multiple pe acelasi cont si a strica munca noastra)

-MMR – Match Making Rating(folosit pentru a calcula un scor, overall, al jucatorului, pentru a se putea face ulterior un ranking si pentru satisfactia proprie a userului)

-playerLevel(jocul va avea si anumite upgrade-uri/game goodies care pot fi obtinute doar cu avansarea in nivel)

2. TroopClass: Tabela ce retine trupele de baza

-id(cheie primara/identificator unic)

-name

-description(putin flavor text pentru o experienta mai buna a utilizatorului si explicarea jocului)

-maxHp(unul din atributele/stats unei trupe)

-dmg(cat de tare te poate pali)

-atkrange

-moverange

-minlevel(nivelul minim la care poate fi obtinuta)

3. Modifier: Tabela de modificatori ce contin combinatii de abilitati pentru fiecare trupa care(like upgrades) care pot fi alese de utilizator pentru a-si imbunatatii armata

-contine aceleasi campuri ca TroopClass, mai putin description.

4. Loadout: Tabela ce contine, posibilele set-up-uri de trupe pe care le poate construe utilizatorul

-id(cheie primara/identificator unic)

-playerId(referinta la playerul care il detine)

5. Troop: Sunt efectiv trupele create de player pentru a fi introduce ulterior in joc

-id(cheie primara/identificator unic)

-classId(tipul de trupa pe care il reprezinta)

-playerId(referinta la playerul care o detine)

-loadoutId(referinta la loadout-ul din care face parte, poate fi null)

-maxHp

-dmg

-atkRange

-moveRange

-skinId(referinta la tabela skin)

6. TroopModifier: Tabela ce face legatura intre tabela troop si tabela modifier

-TroopId(referinta spre troop)

-ModifierId(referinta la modifier)

7. Skin: Dat fiind ca cu cresterea in nivel, jucatorul trebuie sa primeasca “stuff”, aceasta tabela contine skin-uri ce pot fi atribuite trupelor

-id(cheie primara)

-classId(tipul de trupa)

-fileName(path catre fisierul cu skinul respective)

8. Match: (Some kind of cache) Tabela ce contine date despre fiecare meci de la inceput si pana la sfarsitul sau

-id(cheie primara/identificator unic)

-player1(referinta la id la unul din jucatori)

-player2(referinta la id la alt jucator)

-turn(numarul turului in care se afla jocul)

-score1(scorul primului jucator)

-score2(scorul la al doilea jucator)

-mapId(referinta la tabela MaP)

-timeStarted(timpul cand a inceput meciul)

9. MatchHistory: Tabela ce preia datele la finalul fiecarui meci pentru a tine o evidenta

-campurile din Match, unde timeStarted se transforma in duration)

10. MatchTroop: Tabela ce tine evidenta trupelor din meciul actual

-id(cheie primara/identificator unic)

-matchId(referinta la tabela Match)

-troopId(referinta la tabela Troop)

-xAxis

-yAxis(coordonatele trupei pe harta)

-hp(retine cu cat mai rezista trupa)

-respawnTime(dat fiind ca a doua sansa e cheia, campul retine timpul in care jucatorul isi poate recupera trupa)

11. Map: Tabela ce contine diferite mape pe care se poate desfasura un meci

-id(cheie primara/identificator unic)

-sourceFile(path catre fisierul sursa)

12. Queue: Dat fiind ca milioane de utilizatori vor accesa aplicatia, tabela ii pune la asteptare intr-o coada

-playerId(referinta la Player)

-timeStarted(timpul cand a inceput meciul)