**WEGAS**

**(working title)**

WeGaS:

* joc de strategie
* turn-based(fiecare jucator isi executa miscarile cat timp este randul lui)
* jucatorii se pot ataca intre ei
* 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 isi poate alege un anumit numar de trupe (nestabilit deocamdata) 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; vor fi stocate ca salted hash)
     + currentLoadout (la inceputul fiecarui meci, jucatorul are posibilitatea de a alege un loadout existent sau sa creeze unul nou)
     + inMatch (variabila care sa specifice daca jucatorul este sau nu in meci, pentru a evita modificarea anumitor tabele din baza de date in timpul meciului)
     + MMR – Match Making Rating (folosit pentru a calcula un scor pe termen lung al jucatorului, pentru generarea meciurilor noi in functie de abilitatile jucatorilor si pentru satisfactia proprie a acestora)
     + 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 (cat de mult poate fi o trupa lovita inainte de a muri)
     + dmg (cat de tare poate lovi o trupa)
     + atkRange (cat de departe poate ataca)
     + moveRange (cat de mult se poate misca intr-o tura)
     + 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; valorile din aceste campuri semnifica plusuri/minusuri procentuale fata de valoarea de baza
  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 (valori precalculate din TroopClass + modificatori; salvate pentru eficienta)
     + 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: aceasta tabela contine skin-uri (imagini diferite) ce pot fi atribuite trupelor – in principal pentru diferentierea trupelor pe harta
     + id (cheie primara)
     + classId (tipul de trupa la care se poate aplica)
     + fileName (path catre fisierul cu skinul respective)
  8. Match: Tabela ce contine date despre fiecare meci in desfasurare; acestea se sterg la finalul meciurilor.
     + id (cheie primara/identificator unic)
     + player1 (referinta la id-l unuia din jucatori)
     + player2 (referinta la id-ul celuilalt jucator)
     + turn (numarul turei in care se afla jocul; in functie de paritatea acesteia, se determina jucatorul curent)
     + score1 (scorul primului jucator)
     + score2 (scorul celui de-al doilea jucator)
     + mapId (referinta la tabela Map; harta pe care se joaca meciul)
     + 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 cat mai rezista trupa)
      + respawnTime (dat fiind ca a doua sansa e cheia, campul retine timpul, in numar de ture, 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 din care serverul va citi harta)
  12. Queue: Folosit de server pentru a tine cont de jucatorii care asteapta sa intre intr-un meci.
      + playerId (referinta la Player)
      + timeStarted (timpul cand a inceput meciul)