

- Projekt stanowi implementację gry, w której każdy gracz zarządza cywilizacją. Ma możliwość budowania miast, wybierania ich lokalizacji na mapie oraz ustalania stolicy swojego państwa. Gracze mogą tworzyć i wymieniać wojowników, którzy żyją w koszarach i mogą bronić miasta lub przemieszczać się między nimi w celu podboju sąsiadów. W grze zaimplementowano także handlarzy i rynek, odpowiadające za dobrobyt cywilizacji. Baza danych zawiera mechanizm rozgrywki i rejestrację graczy. Uczestnicy mogą wybrać mapę, na której będą rywalizować, a w przyszłości planowane jest dodanie możliwości tworzenia własnych map. Projekt przewiduje również rozwój nauki, kreatywności i handlu, choć te aspekty wymagają jeszcze dopracowania. Koncepcja jest już obecna w tabelach bazy danych.
- Internetowa gra strategiczna powinna zapewniać ochronę przed utratą danych graczy, gdyż ich ewentualna strata mogłaby mieć poważne konsekwencje, szczególnie jeśli serwis zdobyłby dużą popularność i straty danych byłyby znaczące. Zaleca się, aby w regularnych odstępach czasu (na przykład co tydzień) wykonywać pełne kopie zapasowe danych.
- W bazie danych Microsoft SQL Server dostępne jest narzędzie Continuous Data Protection, umożliwiające realizację mechanizmu Point-in-Time Recovery. Jest to mechanizm archiwizacji danych, który pozwala na przywrócenie bazy danych do stanu z określonego, niedalekiego momentu w przeszłości, w przypadku wystąpienia błędu lub awarii.

Utworzone Indeksy:

[Game Session]:

[SessionID]

[SaveName], [CreatorID]

[User]:

[UserID],

[Login],

[Email]

[Player]:

[PlayerID],

[UserID], [SessionID]

[Civilization]:

[CivilizationID],

[CapitalCityID]

[DiplomaticStates]:

[DiplomaticStateID],

[Name]

[Diplomacy]:

[Civilization1ID], [Civilization2ID]

[Province]:

[ProvinceID],

[MapID], [CoordinateX], [CoordinateY]

[Region]:

[RegionID],

[MainCityID]

[MutableProvinces]:

[ID],

[ProvinceID], [GameSessionID]

[Map]:

[MapID],

[Name]

[Terrain]:

[TerrainID],

[Name]

[River]:

[RiverID],

[ProvinceID], [FromID], [ToID]

[City]:

[CityID]

[ConstructCity]:

[ConstructionID],

[MutableProvinceID]

[Road]:

[RoadID],

[City1ID], [City2ID]

[Barrack]:

[BarrackID],

[BuildingID]

[Military_Unit_type]:

[MilitaryUnitTypeID]

[Military_Unit]:

[MilitaryUnitID]

[BuildingType]:

[BuildingTypeID],

[TypeName]

[Building]:

[BuildingID],

[BuildingTypeID], [CityID]

[ConstructionTime]:

[ConstructionTimeID],

[BuildingTypeID]

[Construction]:

[ConstructionID],

[CityID], [BuildingTypeID]

[Resource]:

[ResourceID],

[Name]

[StorageItem]:

[StorageItemID]

[Storage]:

[StorageID],

[BuildingID]

[Market]:

[MarketID],

[BuildingID]

[Trader]:

[TraderID]

[Cultural_Unit]:

[CulturalUnitID]

[Theatre_Square]:

[TheatreID]

[Masterpiece]:

[MasterpieceID]

Opis Widoków:

dbo.[DefaultCivilizationAndProvince] - Widok wiążący cywilizacje z domyślnymi prowincjami ich stolicy

Opis Procedur:

dbo.[AddNewUser] - procedura tworząca nowego użytkownika

dbo.[Login] - procedura służąca do logowania, wypisanie ID użytkownika jest równoznaczne z zalogowaniem

dbo.[ShowUsers] - procedura pokazująca n-tą dziesiątkę użytkowników

dbo.[DeleteUserById] - procedura usuwająca użytkownika

dbo.[CreateGameSession] - procedura tworząca nową sesję gry

dbo.[GetGameSessionID] - procedura znajdujący ID sesji o danej nazwie danego użytkownika

dbo.[ShowGameSessions] - procedura pokazująca n-tą dziesiątkę sesji danego użytkownika

dbo.[GetTerrainCount] - procedura wyświetlająca liczbę terenów znajdujących się w bazie

dbo.[GetTerrain] - procedura wyświetlająca nazwy typów terenów wraz z ich identyfikatorem

dbo.[GetProvinces] - procedura informacja o wszystkich prowincjach i ich terenie na danej mapie

dbo.[GetSessionProvinces] - procedura informacja o wszystkich prowincjach i ich terenie w danej sesji

dbo.[CreateDefaultCity] - procedura tworząca miasto na mapie

dbo.[CreateCivilization] - procedura tworząca cywilizację na mapie

dbo.[AddProvinceToRegion] - procedura dodająca prowincję do regionu

dbo.[CountCivilizations] - procedura zliczająca cywilizacje na mapie

dbo.[GetCivilizations] - procedura wyświetlająca cywilizacje będące na konkretnej mapie

dbo.[CountSessionCivilizations] - procedura zliczająca cywilizacje w sesji

dbo.[GetSessionCivilizations] - procedura wyświetlająca cywilizacje będące w konkretnej sesji

dbo.[GetPoliticalDivision] - procedura wyświetlająca przynależność polityczną prowincji na mapie

dbo.[GetSessionPoliticalDivision] - procedura wyświetlająca przynależność polityczną prowincji w sesji

dbo.[GetMaps] - procedura wyświetlająca n-tą dziesiątkę map

dbo.[ShowPlayer] - procedura wyświetlająca graczy w sesji

dbo.[AddPlayer] - procedura dodająca gracza do sesji

dbo.[AssignCivilization] - procedura przypisująca graczowi cywilizację

dbo.[GetSessionDimensions] - procedura wyświetlająca rozmiar mapy używanej w sesji

dbo.[GetMapDimensions] - procedura wyświetlająca rozmiar mapy

dbo.[CheckIfEveryoneIsReady] - procedura wyświetlająca graczy którzy nie są jeszcze gotowi

dbo.[RemovePlayer] - procedura usuwająca gracza

dbo.[GetProvinceInformation] - procedura wyświetlająca informacje o prowincji w sesji

dbo.[GetCurrentDate] - procedura wyświetlająca informację o obecnej dacie w sesji

dbo.[UpdateCurrentDate] - procedura aktualizująca datę w sesji (o jeden)

dbo.[BuildCity] - procedura budująca miasto w sesji

dbo.[GetCityConstructionDate] - procedura wyświetlająca datę ukończenia budowy miasta które jest w budowie

dbo.[GetBuildingsInformation] - procedura wyświetlająca informację o budynkach

dbo.[GetBuildingType] - procedura wyświetlająca informację o każdym typie budynku w mieście

dbo.[GetCivilizationInformations] - procedura wyświetlająca informacje o cywilizacji innego gracza

Opis Wyzwalaczy:

dbo.[CreateMutableProvinces] - wyzwalacz ustawiający obecną datę w sesji, wstawiająca twórcę sesji na listę graczy

oraz tworząca "instancje prowincji ze zmiennymi danymi" (Mutable Provinces)

dbo.[RecreateRegionAndCivilization] - wyzwalacz tworzący nowe miasta, cywilizacje i regiony podczas tworzenia Mutable Provinces

dbo.[SetDiplomaticStates] - wyzwalacz ustawiający domyślne relacje dyplomatyczne

dbo.[CreateSpecialBuildingTables] - wyzwalacz rekordy w tabelach powiązanych z tabelą Building w celu reprezentacji budynków

dbo.[GetMonthlyTaxes] - wyzwalacz zbierający podatki :>

dbo.[CreateCity] - wyzwalacz budujący miasto gdy budowa dobiegnie końca



