В данном отчете представлены все сущности и их атрибуты, используемые в приложении Angry Birds. Рассмотрены основные сущности, а также их атрибуты, с которыми взаимодействует приложение. В конце отчета приведены связи между сущностями.

Рассмотрим сущность Игрок:

|  |  |
| --- | --- |
| Атрибуты | Ключи |
| Имя  Уровень | Id пользователя |

Приложению достаточно данных об имени и уровне игрока, а также уникального идентификатора, который позволяет отслеживать прогресс. Все остальные данные могут быть записаны в профиле игрока, если это необходимо для других функций приложения.

Рассмотрим сущность Уровень:

|  |  |
| --- | --- |
| Атрибуты | Ключи |
| Название | Номер |

Каждый уровень имеет уникальные атрибуты, такие как название и номер уровня. Это необходимо для сохранения прогресса игрока и загрузки соответствующих данных.

Рассмотрим сущность Снаряд:

|  |  |
| --- | --- |
| Атрибуты | Ключи |
| Тип Размер Урон | Номер |

Снаряды являются одним из главных игровых элементов. У каждого снаряда есть уникальные атрибуты, такие как тип и способность, что позволяет различать их действия и взаимодействия в игровом процессе.

Рассмотрим сущность Строение:

|  |  |
| --- | --- |
| Атрибуты | Ключи |
| Сложность Размер | Номер |

Строения генерируются на уровнях и определяют его сложность. Также различаются по размеру.

Рассмотрим сущность Траектория:

|  |  |
| --- | --- |
| Атрибуты | Ключи |
| Скорость Направление | Номер |

Траектория описывает направления и скорость движения полета.

Игрок

Строение

Снаряд

Игрок

Траектория

Уровень

1

\*

1

1

1

1

\*

1

\*

1

\*

1

1

\*