

## CP-1 Konceptuální model

Každé **herní studio** je identifikováno pomocí svého názvu. Samozřejmě má datum založení a svou webovou stránku. Takže herní studio má **hlavní kancelář** a může (ale nemusí) mít **pobočky** v různých městech / státech. Herní studio má **majitele**, a majitelů může být více než jeden.

**Akcie** jsou nedílnou součástí velké společnosti. Jsou slabou entitou, protože nemohou existovat bez samé společností. Ještě jedna slabá entita je **pracovní místa**.

Všichni **pracovníci** jsou identifikováni pomocí svého pracovního id. Pracovníky můžeme rozdělit na dva typy:

- **vývojáři** – všichni, kdo nějakým způsobem pracuje nad hrami,
- **ostatní pracovníci** – kdo taky je v této společnosti, ale nemá žádný vztah k vývoji her. Například nějaký personál, organizátoři, účetní atd.

Každý vývojář pracuje na jedné až několika hrách. A může na **hře** pracovat jeden až několik vývojářů.

Hru může hrát jak mnoho lidí nebo nehrát ani jeden. Hráč si může koupit mnoho her na svůj **account** nebo nekoupit ani jednu.

