*Elektronski fakultet Niš*



**Arhitektura i projektovanje softvera**

**UNO INFINITY WAR**

****

DRUGA FAZA  
Model podataka i perzistencije

Naš projekat UNO – Infinity War koristi mongodb kao primarnu bazu podataka, u kojoj se čuvaju osnovne informacije o korisnicima, kao i o igrama koje se trenutno igraju ili su završene. Za komunikaciju sa bazom i modeliranje objekata koristimo mongoose. Za čuvanje informacija koje su potrebne za logovanje korisnika (kao što su email i šifra) koristimo google-ov servis za autentifikaciju „firebase“.  
Kroz mongoose smo definisali sledeće šeme objekata : Igra, Korisnik, Igrač, Karta, OdigranaKarta i Chat.

* Igra – pamti podatke vezane za igru
  + \_id – jedinstveni identifikator tipa String
  + igraci – niz igrača koji trenutno učestvuju u partiji
  + igracNaPotezu – indeks igrača koji treba sledeći da odigra potez
  + trenutnaKarta – sadrži atribute koji opisuju trenutnu kartu na tabli
  + trenutnaBoja – trenutna važeća boja na tabli
  + obrnutRedosled – opisuje u kom smeru trenutno ide tok igre, tipa Boolean
  + pocelaIgra – opisuje da li je igra startovana
  + zavrsenaIgra – opisuje da li je igra završena
  + brojIgraca – trenutni broj igrača u partiji
  + chat – sadrži poruke prosleđene tokom igre
  + karte – sadrži atribute vezane za sve dosadašnje odigrane karte
  + datum – datum kad je partija započeta