# База данных <Игра живого действия>

## Описание предметной области.

Игра живого действия - это это театральная постановка в реальной жизни без сценария.

Как и любая ролевая игра, игра живого действия строится на том, что мастера хотят поставить какую-нибудь ситуацию (и посмотреть на результаты), а игроки, заявившиеся на эту игру, хотят поучаствовать в этой ситуации в роли одного из персонажей.

В играх люди делятся на 3 класса: мастера, игротехники и игроки.   
Мастера - это те, кто придумывает сюжетную ситуацию, персонажей, готовит полигон к игре.

Игротехники выполняют роль NPC в реальной жизни. У них либо есть персонаж без целей, созданный, только чтобы история для игроков была ярче и интереснее.

Игроки - люди, которые создают историю с исходными данными от мастеров. У них есть персонаж, цели персонажа и инструменты, чтобы влиять на мир игры.

В игре есть инструменты, призванные моделировать то, что нельзя сделать “по-настоящему” - механики. Например, на игре про мир магии всегда будет механика магии и, скорее всего, механика боя. Можно сказать, что механика - это набор действий, созданный для моделирования того, что нельзя отыграть.

Для проведения игры живого действия необходима не только сюжетная подготовка (создание персонажей, сюжетов, костюмов и механик), но и административно-хозяйственная часть. Необходимо найти пространство, где будет проходить игра, создать\купить декорации, обеспечить всех участников едой, водой и местом для сна. Также, конечно, мастера собирают с игроков взносы - они идут на оплату всего вышеперечисленного.

## Преимущества базы данных.

Как можно понять, для создания игры живого действия нужно учитывать огромное количество факторов. Наличие удобной в использовании базы данных, где вся информация будет собрана в одном месте позволит избежать финансовых и временных трудностей, таких как: неправильный подсчет сметы и потеря денег мастерской группой, неверное распределение игроков по персонажам и как результат невозможность поиграть для одного или нескольких лиц и других возникающих сложностей.

## Требования к данным

Мастер - мастер делятся на 2 группы: человек, отвечающий за сюжетное направление игры - “сюжетник-персонажник”, а отвечающий за административно-хоз. часть - “ахч”. хранится такая информация как, имя, адрес, контактные данные..

Игротехник - хранится такая информация как имя, контактные данные, механика, за которую отвечает, имя NPC.

Игрок - хранится такая информация как имя, контактные данные, информация о взносе и имя закрепленного за игроком персонажа.

Персонаж -хранится такая информация как имя, механики, которые использует, возраст персонажа, мастер, которых за него отвечает.

Механика -хранится информация о необходимых для механики предметах и степень ее готовность к применению(доработана она или нет)

Взнос - общая информация о денежных поступлениях

Полигон - кол-во человек, которых можно разместить, наличие водоема, питания. Насколько далеко расположен от Москвы.

## Требования к транзакциям

### Ввод данных

Ввести сведения о новом мастере

Ввести сведения о новом игротехнике

Ввести сведения о новом игроке

Ввести сведения о полигоне для игры

Ввести сведения о сопутствующих расходах (Еда, проживание…)

Ввести данные о механике

Ввести данные о взносе игрока

Ввести данные персонажа

### Обновление\удаление данных

Обновить\удалить сведения о мастере\игротехнике\игроке\персонаже

Обновить\удалить данные о механике

Обновить\удалить данные о полигоне

Обновить\удалить данные о взносе игрока.

### Запросы к данным

* Выбрать самые дешевый из всех возможных полигонов.
* Составить список персонажей, на которых пока нет игроков.
* Составить список с именами игроков, которые не заплатили взнос полностью.
* Определить количество игротехников, отвечающих за конкретную механику.
* Определить мастеров, которые отвечают за 2 и более персонажей.

## Первая версия базы:

