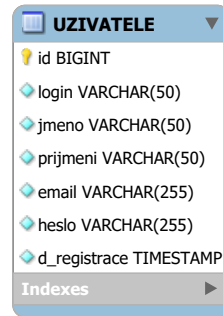
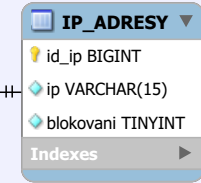
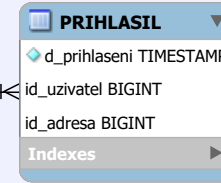


Původně jsem myslel, že bych mezi tabulkami UZIVATELE a HRACI relaci 1:1, abych oddělil technickou část od té herní. Každopádně jak známe z podobných online her, tak se mohou hry vyvíjet ve vlastních liniích (světech). Světy sice implementované nemám, ale pro případné rozšíření rovnou vkládám mezi zmíněné tabulky relaci 1:N.

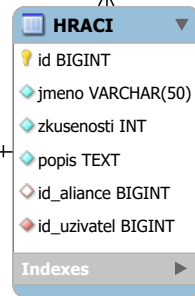
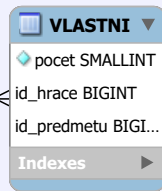
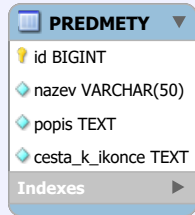


#### Záznamy o přihlašování

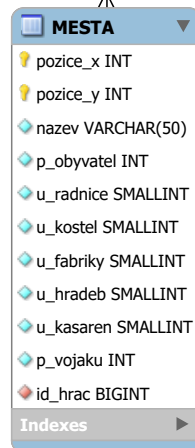
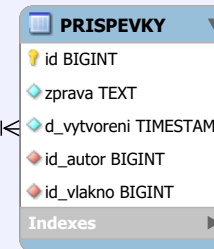
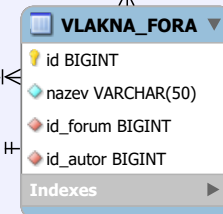
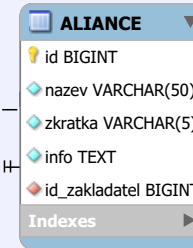


#### Inventář

Tabulka VLASTNI identifikuje, které předměty hry (řádky v tabulce PREDMETY) hráč vlastní. Tím vlastně označujeme, který předmět má hráč v inventáři.



#### Aliance



Mezi tabulkou HRACI a MESTA je relace 1:N, protože 1 hráč může spravovat víc měst. To je umožněno tak, že může dobývat města ostatních hráčů nebo již opuštěná města. Dále města budou rozmístěná po "bitmapě", kde tedy pozice\_x a pozice\_y jednoznačně určuje konkrétní město. Každopádně si nemyslím, že je vhodné užít tyto dva identifikátory jako primární klíč, protože v případě rozšíření na zmíněné "světy" už by se jednoznačnost ztrácela pokud by nebyl atribut svět přidán do primárního klíče a stal by se již moc složitým.