

Domain-model-v1.0

# Dicesions

Στη τελική version(v1.0) του Domain model δεν υπήρξαν αλλαγές σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση.

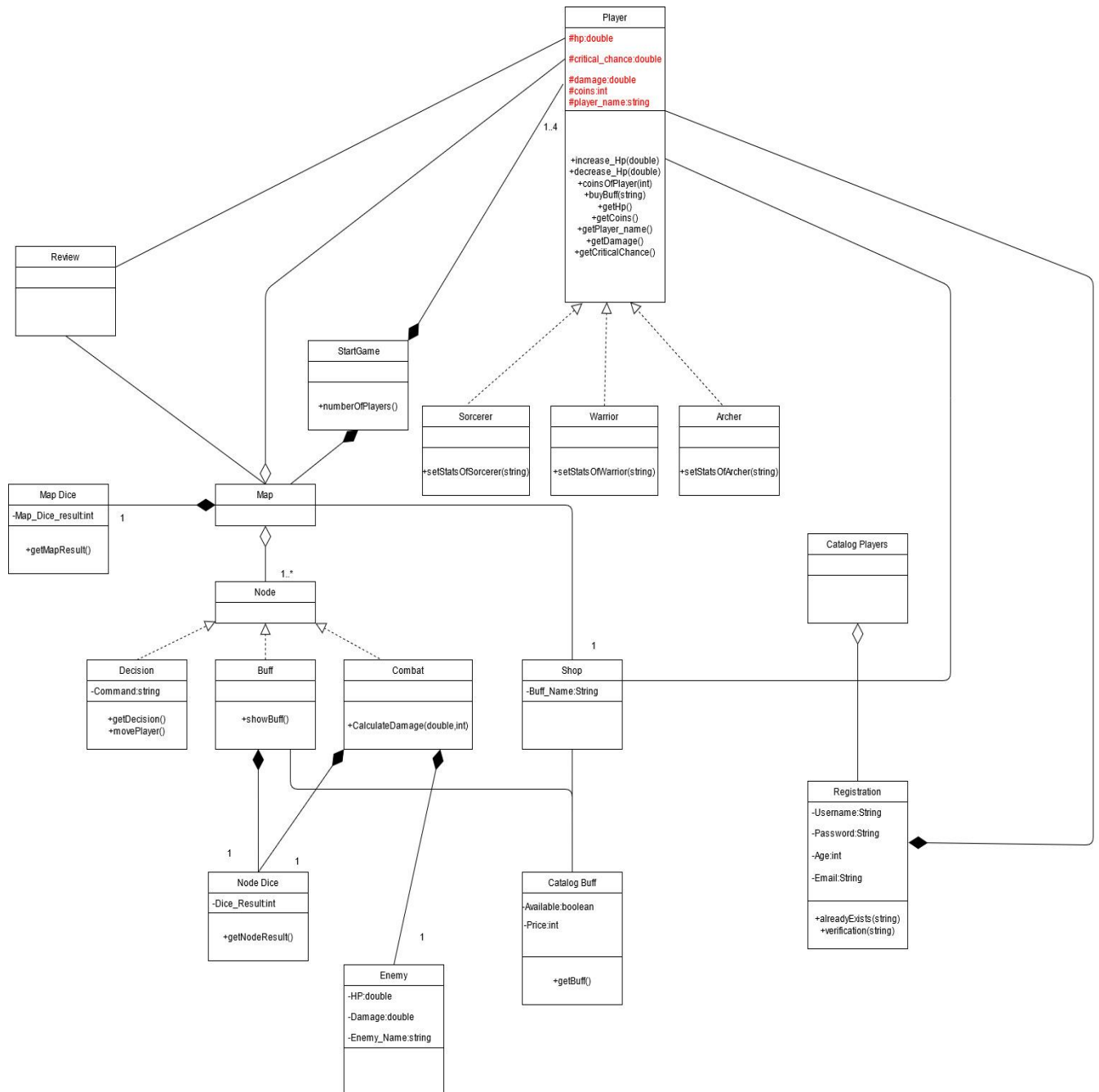
### Μέλη Ομάδας

- Σόλων Παπαβασιλόπουλος, [AM:1041575](#) (235863), Έτος: 8<sup>ο</sup>
- Δημήτρης Ασημακόπουλος, [AM:1041697](#) (235996), Έτος: 7<sup>ο</sup>
- Κυρατσός Κωνσταντίνος, [AM:1043791](#) (236315), Έτος: 7<sup>ο</sup>
- Γιασιράνης Σάββας, [AM:1043764](#) (236284), Έτος: 7<sup>ο</sup>

### Ρόλοι Μελών (Use-cases-v1.0)

[Δημήτρης Ασημακόπουλος](#), [Σόλων Παπαβασιλόπουλος](#): Δημιουργία διαγράμματος domain model, περιγραφή κλάσεων και σύνταξη τεχνικού κειμένου.

# Διάγραμμα Domain Model



## Περιγραφή Κλάσεων

**Player:** Οντότητα που περιλαμβάνει 3 classes και συμπεριλαμβάνει τις ιδιότητες του πραγματικού παίκτη που συμμετέχει στο παιχνίδι.

**Map Dice:** Οντότητα που καθορίζει την κίνηση του παίκτη στον χάρτη και αριθμείται από το 1 έως το 6.

**Node Dice:** Οντότητα που καθορίζει την μονομαχία, ενίσχυση και αριθμείται από το 1 έως το 20.

**Warrior:** Μια εκ των classes της οντότητας "Player" με ξεχωριστά χαρακτηριστικά.

**Archer:** Μια εκ των classes της οντότητας "Player" με ξεχωριστά χαρακτηριστικά.

**Sorcerer:** Μια εκ των classes της οντότητας "Player" με ξεχωριστά χαρακτηριστικά.

**Map:** Οντότητα που περιέχει διαδρομές από κόμβους και είναι το κύριο περιβάλλον του παιχνιδιού.

**Node:** Η γενική οντότητα που αναφέρεται στους κόμβους και η ιδιότητα του χαρακτηρίζεται από την θέση της στον χάρτη. Σε περίπτωση που σε οποιονδήποτε κόμβο συμπέσουν 2 διαφορετικοί παίκτες θα ακολουθεί διαδικασία μονομαχίας.

**Combat:** Μια υποκατηγορία κόμβου, με χαρακτηριστικό την αντιμετώπιση αντιπάλων συστήματος.

**Buff:** Μια υποκατηγορία κόμβου, με χαρακτηριστικό την ενίσχυση του παίκτη στα ξεχωριστά χαρακτηριστικά του.

**Decision:** Μια υποκατηγορία κόμβου, με χαρακτηριστικό την επιλογή του παίκτη για την συνέχεια της πορείας του στο παιχνίδι.

**Shop:** Οντότητα ξεχωριστή του χάρτη όπου επιτρέπει στον παίκτη την ενίσχυση του καθ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού.

**Review:** Οντότητα που επιτρέπει στον τρέχων παίκτη να κάνει ανασκόπηση την κατάσταση όλων των παικτών του παιχνιδιού.

**Enemy:** Οντότητα αντιπάλων που ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει και συμπεριλαμβάνεται στους Κόμβους Μάχης.

**Catalog Players:** Οντότητα που εμπεριέχει όλους τους εγγεγραμμένους παίκτες που έχουν προέλθει από την διαδικασία Registration.

**Catalog Buff:** Οντότητα που εμπεριέχει όλες τις διαθέσιμες “ενισχύσεις” για τον τρέχοντα παίκτη.

**Registration:** Οντότητα που αποτελεί την διαδικασία εγγραφής του παίκτη στο σύστημα του παιχνιδιού. Απαιτεί από τον παίκτη να εισάγει username, password, age και email.

**Start Game:** Οντότητα για την περιγραφή της έναρξης του παιχνιδιού.

Κειμενογράφος: Word

Δημιουργία διαγράμματος domain model: <https://app.diagrams.net>