

## Turnaj v počítačové hře

### Entity:

- **Turnaj:** název je unikátní identifikátor, turnajů může být i více, má i strukturovaný atribut. Může mít jednoho či více organizátorů.
- **Zápas:** složený identifikátor ze čtyř atributů namísto umělého ID, má i další atributy. Vítěz zápasu je spočítán podle toho, kdo vyhrál více kol.
- **Kolo:** slabá entitní vazba na zápas s pořadovým číslem kola. Kolo je závislé na konkrétním zápasu, má více atributů včetně strukturovaného atributu.
- **Cena:** složený identifikátor názvu a datumu udělení, poté má ještě jeden jednoduchý atribut.
- **Tým:** název týmu je identifikátorem, má ještě další atributy. Hodnocení týmu je na základě výher ku proher v zápasech v jeho historii.
- **Profesionál:** identifikátor je číslo smlouvy nebo složený identifikátor jména a přezdívky ve hře. Dále má ještě další atributy.
- **Trenér:** dědičnost od profesionála, má dva atributy. Specializace znamená taktiky, podle kterých vede tým v zápasu. Může jich být více.
- **Hráč:** dědičnost od profesionála, má dva atributy. Hodnocení je počet zabití ku smrtím ve hře v jeho historii závodního hraní. Strategie znamená jeho používané způsoby boje ve hře. Může jich být i více. Je zde rekurzivní vazba ohledně spoluhráčů.

### Vazby:

- Cena je udělena v Turnaji - 1:N
- Cena je získána Týmem - 1:1
- Tým se účastní Turnaje - N:M
- Zápas je součástí Turnaje - 1:N
- Zápas má Kola - 1:N
- Tým soupeří v Zápase - N:M
- Profesionál je členem Týmu - 1:N
- Trenér koučuje Hráče - 1:N
- Hráč hraje Kola - N:M
- Hráč je spoluhráčem a má spoluhráče - N:M

Obrázek modelu:

