



# FitQuest

---

## Domain Model

Domain-model-v0.1

---



## Μέλη ομάδας

Όνομα	A.M.	Ρόλος στο παρών κείμενο
Χάλλας Χαράλαμπος - Μάριος	1084589	Ελεγκτής ποιότητας(v0.1)
Πλάτωνας Θεόδωρος	1090073	-
Μπαρδάκης Βασίλειος	1088098	-
Βιλιώτης Αχιλλέας	1084567	Σύνταξη τεχνικού κειμένου και δημιουργία διαγραμμάτων

## Αλλαγές από προηγούμενη έκδοση

- Έγινε η μετάβαση σε ανανεωμένο domain model.
- Προστέθηκε το φίλτρο ως αντικείμενο του καταστήματος
- Προστέθηκε το σακίδιο αντικειμένων ως αντικείμενο του παίκτη. Πλέον ο παίκτης έχει ένα σακίδιο με αντικείμενα, αντί για πολλά αντικείμενα.
- Προστέθηκε η λίστα φίλων ως αντικείμενο.
- Προστέθηκε η συνεδρία ως αντικείμενο.
- Προστέθηκε η φόρμα δημιουργίας ομάδας ως αντικείμενο.
- Προστέθηκε η επιλογή εχθρού στη μάχη ομάδας ως αντικείμενο.
- Προστέθηκε η επικοινωνία με την βάση δεδομένων ως αντικείμενο.
- Μετονομάστηκε το "Area" σε Level".
- Μετονομάστηκε το "Opponent" σε "Enemy".
- Προστέθηκαν ένα βασικό παράθυρο μηνύματος καθώς και μερικές υποκλάσεις ως αντικείμενα.



## 1. Όροι & αντικείμενα

- **Player (Παίκτης):** Είναι απλός χρήστης του συστήματος. Ο κάθε παίκτης έχει μια λίστα φίλων, σακίδιο αντικειμένων, πρόγραμμα εκγύμνασης, συνεδρία και μπορεί να ανήκει σε ομάδα.
- **Friend\_List Λίστα Φίλων:** Περιέχει τους φίλους ενός παίκτη.
- **Inventory (Σακίδιο Αντικειμένων):** Το σακίδιο αντικειμένων είναι η οντότητα που περιέχει τα αντικείμενα που έχει αποκτήσει ο παίκτης.
- **Session (Συνεδρία):** Το αντικείμενο αντιπροσωπεύει την τρέχουσα συνεδρία του παίκτη. Περιέχει πληροφορίες σχετικά με την συνδεσιμότητα του παίκτη με το σύστημα/διαδίκτυο.
- **Item (Αντικείμενο):** Τα αντικείμενα είναι οντότητες που μπορούν να αγοραστούν από το κατάστημα ή αποκτηθούν από διάφορα επιτεύγματα του παίκτη και τον βοηθούν στην πρόοδο του.
- **Shop (Κατάστημα):** Το κατάστημα είναι η οντότητα που περιέχει τα αντικείμενα που μπορεί να αγοράσει/πουλήσει ο παίκτης.
- **Training\_Programme (Πρόγραμμα εκγύμνασης):** Μία συλλογή ασκήσεων που έχει ο κάθε παίκτης και χρησιμοποιείται κατά τις μάχες. Μία άσκηση μπορεί να περιέχεται περισσότερες από μία φορές σε ένα πρόγραμμα (πολλά σετ της άσκησης).
- **Exercise (Άσκηση):** Κάθε άσκηση αντιπροσωπεύει μία ενέργεια που πρέπει να εκτελέσει ο παίκτης για να νικήσει έναν εχθρό.
- **Team (Ομάδα):** Αποτελείται από πολλούς παίκτες, οι οποίοι συνεργάζονται στις ομαδικές μάχες.
- **Team Form (Φόρμα Δημιουργίας Ομάδας):** Χρησιμοποιείται κατά την δημιουργία μιας ομάδας.
- **Battle (Μάχη):** Μια λειτουργία κατά την οποία ο χρήστης εκγυμνάζεται ώστε να κερδίσει έναν εχθρό του συστήματος (όχι παίκτη).
- **Team\_Battle (Ομαδική Μάχη):** Όπως σε μία απλή μάχη, μόνο που σε αυτήν συμμετέχουν πολλοί παίκτες της ίδιας ομάδας.
- **Enemy (Εχθρός):** Ο εχθρός είναι ένας χαρακτήρας του παιχνιδιού, ο οποίος αντιπροσωπεύει τον αντίπαλο του παίκτη σε μια μάχη. Ο χρήστης πρέπει να τον νικήσει εκτελώντας ασκήσεις με την υποβοήθεια της κάμερας.
- **Map (Χάρτης):** Ο χάρτης αντιπροσωπεύει την πρόοδο του παίκτη στο παιχνίδι. Περιέχει περιοχές.
- **Level (Περιοχή):** Κάθε περιοχή αντιπροσωπεύει πιο συγκεκριμένα την πρόοδο του παίκτη. Μπορεί να έχει διάφορες επιρροές στις ασκήσεις του παίκτη και περιέχει πολλαπλές μάχες.
- **Database\_Communcation (Επικοινωνία με την Βάση Δεδομένων):** Χρησιμοποιείται για την αποθήκευση και ανάκτηση δεδομένων από την βάση δεδομένων.
- **Message\_Window (Παράθυρο Μηνύματος):** Μαζί με τις υποκλάσεις, αποτελούν μερικές οντότητες που χρειάζονται για την μετάβαση πληροφορίας από και προς τον παίκτη



## 2. Διάγραμμα Domain Model

