ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΉ ΣΧΟΛΗ, ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΉΣ



FitQuest

Domain Model

Domain-model-v0.1

Μέλη ομάδας

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

Αλλαγές από προηγούμενη έκδοση

Πρώτη έκδοση.

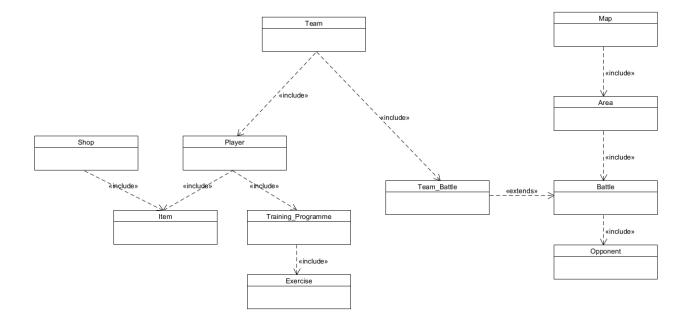
FitQuest $\Sigma \epsilon \lambda i \, \delta \alpha \, 1/3$

1. Όροι & αντικείμενα

- Player (Παίκτης): Είναι απλός χρήστης του συστήματος. Ο κάθε παίκτης έχει φίλους, αντικέιμενα, προγράμματα εκγύμνασης και μπορεί να ανήκει σε ομάδα.
- Item (Αντικείμενο): Τα αντικείμενα είναι οντότητες που μπορούν να αγοραστούν ή αποκτηθούν από τον 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 γυμναστικής): 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 ασκήση 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.
- 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.
- **Opponent** (**Εχθρός**): Ο εχθρός είναι ένας χαραχτήρας του παιχνιδιού, ο οποίος αντιπροσωπεύει τον αντίπαλο του παίχτη σε μια μάχη. Ο χρήστης πρέπει να τον νιχήσει εχτελώντας ασχήσεις με την υποβοήθεια της χάμερας.
- Μαρ (Χάρτης): Ο χάρτης αντιπροσωπεύει την πρόοδο του παίχτη στο παιχνίδι. Περιέχει περιοχές.
- Area (Περιοχή): Κάθε περιοχή αντιπροσωπεύει πιο συγκεκριμένα την πρόοδο του παίκτη. Μπορεί να έχει διάφορες επιρρόες στις ασκήσεις του παίκτη και περιέχει πολλαπλές μάχες.

FitQuest Σελίδα 2/3

2. Διάγραμμα Domain Model



FitQuest $\Sigma \epsilon \lambda i \, \delta \alpha \, \, 3/3$