
BO

Here to Slay

Model podataka i Model perzistencije

Here to Slay	Verzija: 1.0
Model podataka i Model perzistencije	Datum: 28.12.2023.

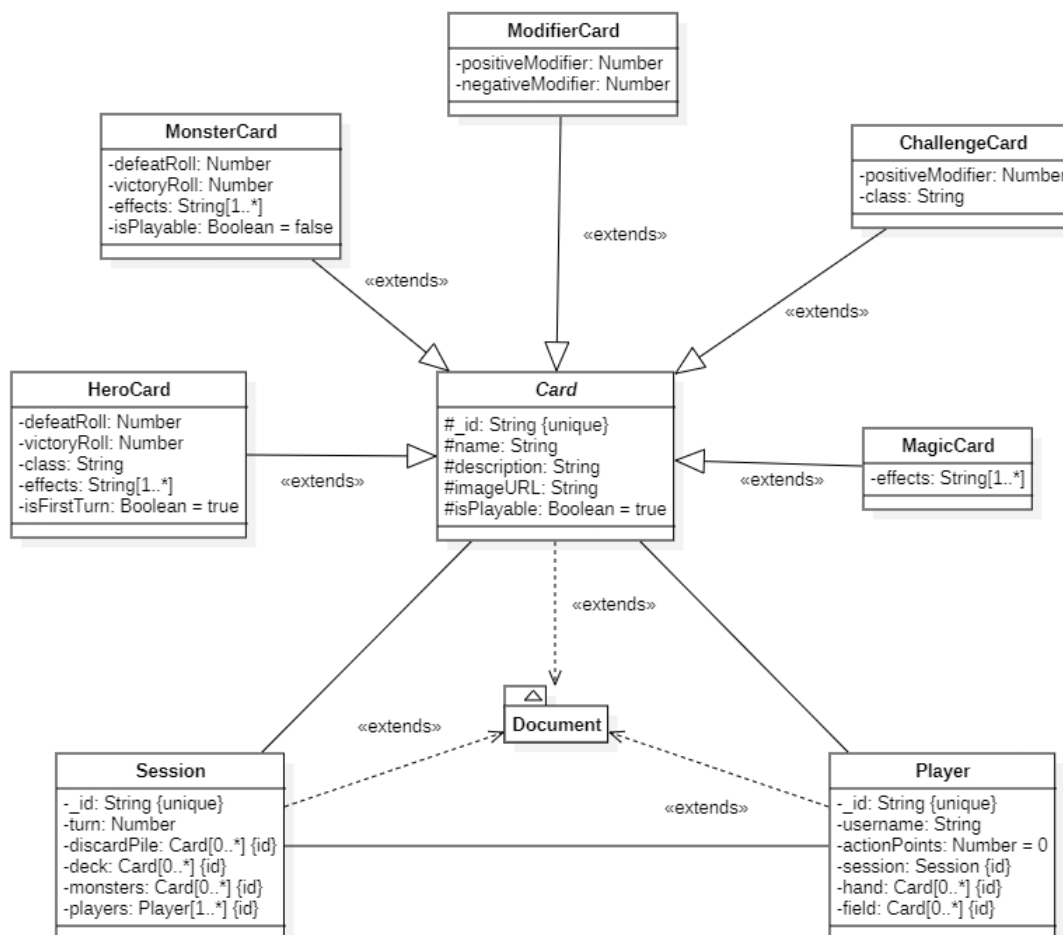
Sadržaj

1. Model podataka.....	3
2. Model perzistencije.....	4
3. Mehanizmi mapiranja.....	5

Here to Slay	Verzija: 1.0
Model podataka i Model perzistencije	Datum: 28.12.2023.

1. Model podataka

Model podataka u aplikaciji HereToSlay predstavljen je sledeim klasnim dijagramom:



Card je apstraktna klasa preko koje se predstavlja karta, karta može biti Monster, Magic, Modifier, Hero i Challenge.

Player predstavlja igrača koji u ruci drži karte(hand), ima karte koje je izbacio na tablu(field) i u actionPoints se broji koliko mu je akcija preostalo.

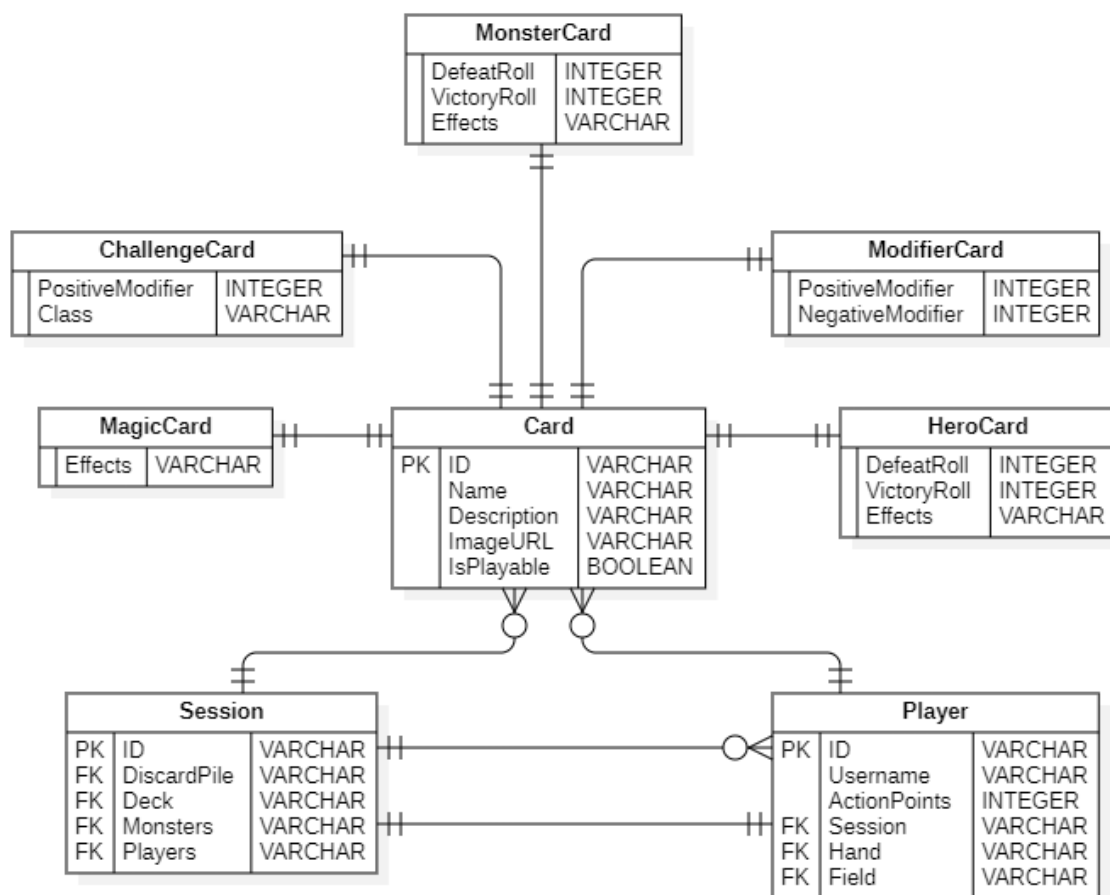
Session služi za kontrolu trenutne igre, odnosno prati igrača, špil i ko je na potezu.

Dokument predstavlja instancu modela definisanog pomoću Mongoose šema. Klase ga nasleđuju da bi se olakšao rad sa dokumentima u bazi podataka.

Here to Slay	Verzija: 1.0
Model podataka i Model perzistencije	Datum: 28.12.2023.

2. Model perzistencije

Prethodno predstavljani model podataka u vidu modela perzistencije:



Here to Slay	Verzija: 1.0
Model podataka i Model perzistencije	Datum: 28.12.2023.

3. Mehanizmi mapiranja

Za mapiranje business data modela na MongoDB entitete koristi se Mongoose, ODM (Object-Document Mapping) biblioteka za Node.js. Data Layer paterni, posebno Repository i Data Mapper paterni, pomažu u organizaciji pristupa podacima.

Definišemo klase koje predstavljaju entitete u našem modelu podataka, kao što su "Card", "Player" i "Session", sa odgovarajućim atributima.

Za povezivanje entiteta, koristimo referencu.