

Case study - baza danych turniejów League of Legends

Maxymilian Kowalski 307411

Cel projektu

Celem projektu jest opracowanie zaawansowanej bazy danych, która umożliwi pełną analizę oraz zarządzanie danymi związanymi z grą League of Legends (LoL). W skrócie, projekt ma na celu stworzenie kompleksowego narzędzia wspierającego społeczność graczy oraz dostarczającego informacji i statystyk związanych z rozgrywką turniejową.

Potrzeba bazy danych

League of Legends jest jedną z najpopularniejszych gier na świecie, przyciągającą miliony graczy z różnych zakątków globu. Rozgrywka opiera się na dynamicznej rywalizacji drużynowej, gdzie gracze wybierają postacie (championów) do walki. Wyniki meczów, strategie, umiejętności graczy i wiele innych aspektów stanowią istotne elementy gry. W związku z tym, istnieje potrzeba gromadzenia, przechowywania i analizy danych związanych z rozgrywką w celu zrozumienia i poprawy doświadczenia graczy.

Podsumowanie

Projekt bazy danych League of Legends ma na celu dostarczenie narzędzia, które będzie wspierać zarówno graczy, jak i analityków w analizie, monitorowaniu i udoskonalaniu rozgrywki. Baza danych będzie stanowiła fundamentalne źródło informacji, które przyczyni się do dalszego rozwoju tej popularnej gry i zwiększy satysfakcję jej użytkowników.

Użytkownicy

- Administratorzy - możliwość modyfikowania tabel
- Analitycy i gracze - możliwość generowania raportów z bazy danych
- Zewnętrzne aplikacje - dostęp do przeglądania zawartości tabel

Wybór SZBD

Jako SZBD wybrałem MySQL. MySQL jest jednym z najbardziej popularnych systemów zarządzania bazą danych na świecie. To oznacza, że istnieje duża społeczność użytkowników, a także dostępność wielu zasobów, tutoriali i narzędzi wspierających korzystanie z MySQL. MySQL jest dostępny w wersji open-source, co oznacza, że nie wiąże się z kosztami licencji. To atrakcyjna opcja dla projektów budżetowych lub edukacyjnych.

Diagram ERD

