

Vysoké učení technické v Brně

Fakulta informačních technologií



Databázové systémy

2016/2017

Konceptuální model

Informační systém hráčů Dračího Doupe

Martin Bobčík (xbobci00)

Martin Lacika (xlacik02)

1.5.2017

Zadání

Fanoušci dračího doupěte si založili portál pro sdružení hráčské komunity. Systém umožňuje plánovat a evidovat jednotlivé sezení, základní informace o hráčích, jejich postavách a dobrodružstvích. Hráče charakterizují základní běžné informace o jeho osobě, postavy, které vlastní, či sezení a dobrodružství, kterých se v minulosti účastnil. Hráči mohou vlastnit několik postav, ze které vystupuje v konkrétních dobrodružstvích, přičemž v každém dobrodružství může vystupovat jako několik postav zároveň. Postavy mají určitou úroveň, různé rasy (ork, elf, půlelf, poloorc, půlčik,..), povolání (válečník, mág, alchemista,..) a vybavení, které buď zakoupila ve městě v obchodech nebo obržela během konkrétního dobrodružství o různé kvantitě a různých typů (zbraň, provize, šípy, apod.). Evidujte rovněž smrti jednotlivých postav, i lokaci, kde postava skonala (uvažujeme, že nelze postavy nijak oživit). Dobrodružství se konají v různých lokalitách, mají různé obtížnosti, soubory map a nepřátel, jednoho i více autorů a slouží jako předlohy pro konkrétní instance hry, které jsou personalizovány herními postavami, vedeny různými PJemi a mít různá jména. Některé dobrodružství mohou být součástí tažení, které se odehrávají na celých kontinentech a sestávat z desítek menších dobrodružství. Každé tažení a dobrodružství má určitý cíl, jako například dobytí bašty, zabití monstra, nebo jen prozkoumání oblasti. Řada, z těchto dobrodružství je však příliš rozsáhlá, a tak jsou členěna do několika sezení, které se konají buď v dedikovaných hernách nebo u hráčů doma. Systém pochopitelně poskytuje informaci o počtu zúčastněných hráčů. Jeden z hráčů je pak Pánem Jeskyně a vede dobrodružství, přičemž systém umožňuje PJovi zaslat pozvánky ostatním hráčům. Hráči si navíc mohou vytisknout statistiku o svých úspěších, počet zabití, počet ob

Implementace

Skript nejprve vytvoří tabulky a trigger. Poté nastaví přístupová práva pro hráče a naplní tabulky ukázkovými daty. Nakonec se vytvoří dvě procedury a materializovaný pohled.

Trigger

Ve skriptu jsme implementovali dva trigger, a to na automatické generování primárního klíče hráčů a na doplňování data do sezení. V obou případech se trigger zavolají, když uživatel nepřidá zmíněné údaje do záznamu. Do data sezení se zadá aktuální datum.

Procedury

První procedura mění kontakt na hráče. Hráče najde pomocí ID. Pokud hráč se zadaným ID neexistuje, vypíše se chybová hláška.

Druhá procedura umožňuje změnit vlastníka postavy. Opět se hráč i postava hledají podle zadaného ID.

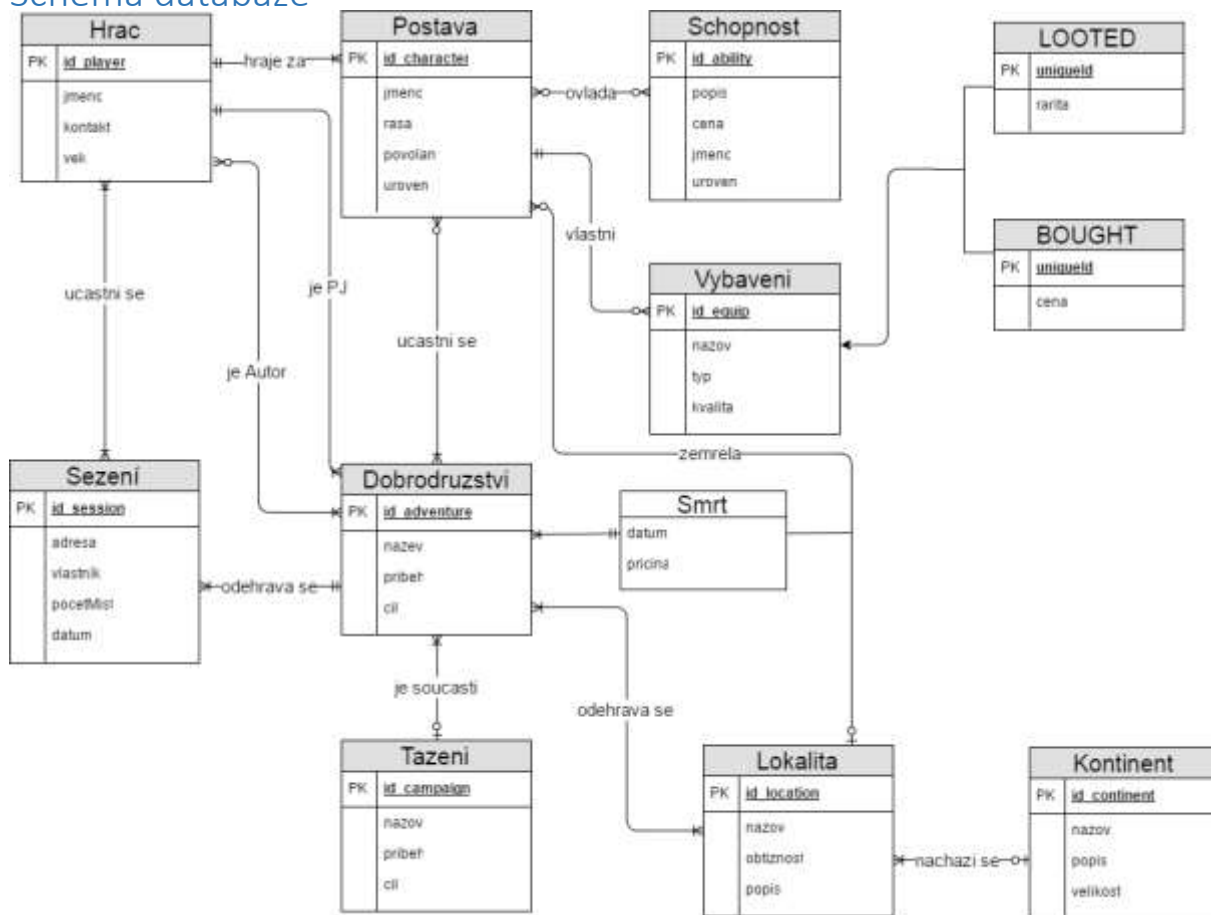
Přístupová práva

Přístupová práva druhého člena týmu simulují přístupová práva hráče. Tento hráč má plný přístup k postavám, jejich vybavením, schopnostem apod. Dále má možnost si prohlédnout, nebo vytvořit novou smrt a sezení, jelikož by hráč neměl sám od sebe z těchto tabulek mazat záznamy. Do zbylých tabulek se může hráč jen podívat, protože by neměl mít možnost měnit například příběh dobrodružství.

Materializovaný pohled

Materializovaný pohled zobrazí všechny postavy hráčů.

Schéma databáze



Generalize/Specialize

Generalizaci/specializaci jsme v naší databázi implementovali jako rozlišení pro předměty postavy. Ty mohla postava buď koupit, a tedy ukládáme její cenu. Nebo jej mohla postava získat například z úkolu, a tedy ukládáme její raritu.