

Dijital Oyun Dağıtım Platformu

A. Giriş

Bir yazılım şirketinin veritabanı tasarım uzmanı olarak size, Steam'e benzer bir dijital oyun dağıtım hizmeti için aşağıdaki gereksinimler verilmektedir. Steam, üçüncü taraf geliştiricilerin bu sistem tarafından sunulan özel sunucular, mikro-işlemler, oyun içi başarılar gibi işlevlerden yararlanmak için ürünlerini entegre etmelerine olanak tanıyan, PC oyunları için dünyanın en büyük dijital dağıtım platformudur.

B. Özellikler

Hazırlayacağımız bu dijital oyun dağıtım hizmetinde aşağıdaki özelliklerin olmasını istiyoruz:

1. Her kullanıcının benzersiz bir "kullaniciID", "takmaAdi", "eposta" ve "şifre" bilgisi olmalıdır.
2. Her grubun benzersiz bir "grupID", "grupAdi" ve "bilgi" bilgisi olmalıdır.
3. Her ürünün benzersiz bir "urunID", "aciklama" ve "fiyat" bilgisi olmalıdır.
4. Ürün, bir oyun veya yazılımdır. Her oyunla birlikte, "tarz" (genre kelimesi de tür olarak geçebildiği için burada tarz kelimesini kullandık) bilgisi tanımlanmalıdır. Ayrıca, her yazılımla birlikte, "tur" ve "uyumluluk" bilgileri kaydedilmelidir.
5. Her stüdyonun benzersiz bir "stdAdi", "eposta" ve "adres" bilgisi olmalıdır.
6. Her kullanıcının üyesi olduğu farklı gruplar olabilir veya hiçbir gruba üye olmadan da platformu kullanabilir ve bir grup birçok üye içerebilir. Sistemdeki her üyenin "uyelikTarihi" bilgisi kaydedilmelidir.
7. Her kullanıcı en az bir ürüne sahip olmalıdır ve birkaç kullanıcı aynı ürünü satın alabilir. Sahiplik "alimTarihi" bilgisi olarak kaydedilmelidir.
8. Her oyun bir veya daha fazla stüdyo tarafından geliştirilmelidir. Bir stüdyo, birkaç oyunun geliştirilmesine dahil olabilir. Her bir yayının "cikisTarihi" bilgisi kaydedilmelidir.
9. Bir başarının (bu Steam gibi platformlarda 'achievement' olarak geçer, 'A' oyunundaki ilk görevi tamamlamak olarak düşünebilirsiniz) "basariAdi" ve "basariAciklamasi" bilgisi olmalıdır. "basariAdi" her oyunun kendi başarı listesi içinde benzersizdir. Farklı oyunların aynı "basariAdi" bilgisine sahip başarıları olabilir. ('A' oyunu 'Winner' kelimesini birden fazla başarı ismi için kullanamaz, ancak 'B' oyunundaki bir başarının ismi de "Winner" olabilir.)
10. Bir oyunun birden çok başarısı (yine oyun içindeki achievementlar) olabilir veya hiçbir başarı seviyesi sunmayabilir. Her başarı belirli bir oyuna ait olmalıdır.
11. Bir kullanıcı birkaç prodüksiyonu beğenebilir (bunlar stüdyo (lar) tarafından geliştirilen oyunlar); ve bir prodüksiyon birkaç kullanıcı tarafından beğenilebilir.

C. İstenilenler

1. Yukarıda verilen özelliklere karşılık gelen ER diyagramını çizin. ER diyagramında nesne tipleri arasındaki ilişki tiplerini (örnek: 1-1, n-m, m-m gibi) gösteriniz.

2. ER diyagramını çizmek için lütfen Lucidchart (<https://www.lucidchart.com/pages/>), Creately (<https://creately.com/>), PowerPoint vb uygulamalar kullanıp, çıktısını PDF ya da JPG formatlarında yollayınız. Yollayacağınız dosyanın isminin s24xyz.pdf ya da s24xyz.jpg olmasına dikkat ediniz. (24xyz yerine IDEA öğrenci numaranız gelecektir)
3. Verilen ödevin bireysel olarak yapılması gerekmektedir. Grup olarak ödev gönderildiğinin tespit edilmesi halinde gruptaki bütün herkesin notu 0 olacaktır.
4. Sorularınız ve karşılaştığınız problemler için lütfen tartışma grubunu kullanınız.