

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Matematyki i Informatyki



Projekt baza danych <DDSession>

Maciej Konieczny
340904

Prowadzący zajęcia:
prof. dr hab. Marek Wiśła

Poznań, grudzień 2017

OPIS BAZY DANYCH

Baza danych służy do przechowywania danych ze stołowej sesji RPG. Każdy gracz posiada własną postać. Baza danych składa się z 10 tabel. 4 z nich (Slots, Factions, EnemyType, Classes) mają na celu zapobieganie wprowadzaniu nieodpowiednich danych do pozostałych tabel. W tabeli Slots przechowywane są informacje o możliwych slotach na które postać może założyć ekwipunek. Tabela Factions posiada informacje o frakcjach, EnemyType o możliwych typach przeciwników, a Classes o dostępnych klasach postaci. Kolejne 4 tabele (Characters, BaseItems, Attributes, Monsters) zawierają bardziej złożone informacje. Tabela Characters przechowuje informacje o postaciach graczy, jak kalasa postaci, jej poziom oraz ekwipunek który ma aktualnie na sobie. W tabeli BaseItems możemy znaleźć informacje o podstawowych typach ekwipunku (pancerze, buty, rekawice, bron) oraz o slotie na który można dany przedmiot założyć (kontrolowany przez tabelę Slots). Tabela Attributes posiada informacje o przedrostkach i przyrostkach jakie mogą zostać nadane wygenerowanemu przedmiotowi oraz jakie atrybuty w związku z tym ten przedmiot zyskuje. Tabela Monsters przechowuje dane o przeciwnikach jakich możemy spotkać na swojej drodze w grze i posiada podstawowe informacje takie jak nazwa przeciwnika, frakcja do jakiej należy oraz jego typ (kontrolowany przez tabelę EnemyType). Pozostałe 2 tabele (Prizes, Bounties) są tablicami dynamicznymi i przechowują informacje o zadaniach jakie wykonały postacie oraz przedmiotach jakie w nagrodę otrzymały. Tabela Prizes ukazuje przedmioty wygenerowane jako nagrody za zadania przy pomocy tabel Attributes i BaseItems. W tabeli Bounties przechowywane są informacje o zadaniach które postacie wykonały takie jak wymagana ilość pokonanych przeciwników ich nazwa i typ, oraz nagroda i postać która wykonała zadanie.

Raporty:

- Ilość pokonanych przeciwników z poszczególnych frakcji przez konkretnego Gracza

Faction	Total Kills
Aether Corruptions	125

- Ilość ataków na frakcje przez poszczególnych Graczy

Character	Attacks
Gyleon Caney	16

- Ekwipunek danej postaci

Name	Item Level	Slot
Warped Plated Gauntlets of the Flamecaller	72	HANDS

- Najlepszy przedmiot postaci w danym slotcie

Name	Item Level
Runecaster's Combat Trenchcoat of Shattering	47

- 10 Najczęściej pokonywanych przeciwników

Enemy	Deaths
Guardian of Bysmiel	145

- 10 Najczesciej wykonywanych misji

Enemy	Missions
Ekket'Anatu	6

- Sredni poziom przedmiotow posiadanych przez Graczy

Level	Character	Avg iLvl
100	Beatra Lyone	51

- Ilosc wszystkich pokonanych przeciwnikow przez poszczegolnych graczy

Level	Character	Total Kills
96	Rewill Drighte	1241

OPIS TABEL

Tabela **Slots**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
Name	Nazwa slotu	VARCHAR(20)	NIE		PK

Tabela **Factions**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
Name	Nazwa slotu	VARCHAR(20)	NIE		PK

Tabela **EnemyType**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
Name	Nazwa slotu	VARCHAR(20)	NIE		PK

Tabela **Classes**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
Name	Nazwa slotu	VARCHAR(20)	NIE		PK

Tabela **BaseItems**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
ID	Identyfikator	INT	NIE		PK
Name	Nazwa przedmiotu	VARCHAR(50)	NIE		
Slot	Slot w ekwipunku na który moza zalozyc przedmiot	VARCHAR(20)	NIE		FK

Tabela **Attributes**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
ID	Identyfikator	INT	NIE		PK
Type	Typ atrybutu	VARCHAR(20)	NIE		
Name	Nazwa atrybutu	VARCHAR(20)	NIE		
Base	Podstawowa moc atrybutu	FLOAT	NIE		
Descr	Opis atrybutu	VARCHAR(100)	NIE		

Tabela **Monsters**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
ID	Identyfikator	INT	NIE		PK
Name	Nazwa przeciwnika	VARCHAR(50)	NIE		
Faction	Frakcja przeciwnika	VARCHAR(20)	NIE		FK
Type	Typ przeciwnika	VARCHAR(20)	NIE		FK

Tabela **Prizes**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
ID	Identyfikator	INT	NIE		PK
Prefix	ID przedrostka przedmiotu	INT	NIE		FK
Namee	ID nazwy przedmiotu	INT	NIE		FK
Suffix	ID przyrostka przedmiotu	INT	NIE		FK
Item Level	Poziom przedmiotu	INT	NIE		
Slot	Slot w ekwipunku na który można założyć przedmiot	VARCHAR(20)	NIE		FK
Owner	Właściciel przedmiotu	INT	TAK		

Tabela **Characters**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
ID	Identyfikator	INT	NIE		PK
Name	Imię postaci	VARCHAR(100)	NIE		
Class	Klasa postaci	VARCHAR(20)	NIE		FK
Level	Poziom postaci	INT	NIE	1	
WEAPON	Slot w ekwipunku na który można założyć przedmiot	INT	TAK		FK
OFFHAND	Slot w ekwipunku na który można założyć przedmiot	INT	TAK		FK
HEAD	Slot w ekwipunku na który można założyć przedmiot	INT	TAK		FK
SHOULDERS	Slot w ekwipunku na który można założyć przedmiot	INT	TAK		FK
CHEST	Slot w ekwipunku na który można założyć przedmiot	INT	TAK		FK
HANDS	Slot w ekwipunku na który można założyć przedmiot	INT	TAK		FK
FEET	Slot w ekwipunku na który można załozyc przedmiot	INT	TAK		FK
LEGS	Slot w ekwipunku na który można założyć przedmiot	INT	TAK		FK

Tabela **Bounties**

Kolumna	Opis	Typ	Pusta Wartość	Standardowa Wartość	Powiązania
ID	Identyfikator	INT	NIE	Automatycznie zwiększany licznik	PK
Goal	Ilość przeciwników do pokonania	INT	NIE		
Enemy	Nazwa przeciwników do pokonania	VARCHAR(50)	NIE		FK
Difficulty	Typ przeciwników do pokonania	VARCHAR(20)	NIE		FK
Prize	Przedmiot, który jest nagrodą	INT	NIE		FK
Assigned	Postać przydzielona do zadania	INT	TAK		FK