MODEL PODATAKA I MODEL PERZISTENCIJE

**SKRIBBL**

Dušan Dimitrov 16541

Miloš Panić 16799

Dimtrije Petrović 16815

# MODEL PODATAKA

Model podataka u Skribble aplikaciji je predstavljen sledećim klasnim dijagramom:

Diagram

Description automatically generated

**Rec –** klasa koja se koristi za predstavljanje reči koja se pogađa/objašnjava u svakoj igri.

**Kategorija –** klasa koja se koristi za predstavljanje kategorija reči. Svaka reč mora pripadati barem jednoj od kategorija i pronalazi svoju primenu prilikom kreiranja soba.

**Soba –** klasa koja se koristi za predstavljanje soba u kojima će se odigravati partije i svakoj sobi može biti dodeljena jedna kategorija reči. Korisnici će imati mogućnost kreiranja/pridruživanja sobi.

**TokIgre-** klasa koja predstavlja jednu partiju u jednoj sobi u kojoj učestvuju svi pridruženi korisnici toj sobi. Ona se sastoji od svih poteza načinjenih u toku trajanja te partije.

**Korisnik** – klasa koja predstavlja samog User-a aplikacije i sadrži sve potrebne informacije o njemu i podatke koji će kasnije biti korišćeni za autentifikaciju i autorizaciju.

**Potez –** predstavlja potez odigran od strane učesnika u partiji i taj potez može biti pogađanje objašnjavane reči ili parametri crteža uneti od strane korisnika koji objašnjava reč.

# MODEL ENTITETA

Dijagram koji predstavlja reprezentaciju modela u bazi podataka je model entiteta:

Diagram

Description automatically generated

# MEHANIZAM MAPIRANJA

Za realizaciju Skribbl je iskorišćena MS SQL baza podataka I objektno relacioni maper Entity Framework Core sa code-first prilazom. Od Data Layer pattern-a je iskorišćen **Repository** pattern zajedno sa **UnitOfWork** pattern-om. Takođe, pored modela podataka koji je predstavljen klasnim dijagramom iznad, iskorišćene su I DTO klase za prenos podataka između slojeva aplikacije.