

Arena

**Projekt na zaliczenie z przedmiotu
'Aplikacje internetowe'**

Projekt ma na celu przedstawić prostą grę tekstową, która osadzona jest na arenie gladiatorów. Gracz podczas rejestracji musi podać:

1. Nazwę użytkownika (składającą się tylko z dużych i małych liter, od 5 do 15 znaków)
2. Hasło (składające się tylko z dużych i małych liter oraz cyfr, od 5 do 15 znaków)
3. Musi powtórzyć hasło w celu weryfikacji poprawności hasła (z takimi samymi ograniczeniami jak pkt. 2)
4. Email (można zostawić puste, jednak podczas wypełniania html5 sprawdza czy został podany email, a nie przypadkowy ciąg znaków)
5. Klasę postaci (wybieraną z rozwijanej listy)

Przyszły gracz musi również zaznaczyć pole w celu akceptacji regulaminu

Po kliknięciu przycisku 'Resetuj' - dane zostaną wyczyszczone, natomiast po kliknięciu 'Zarejestruj się!' System sprawdza:

1. Czy przyszły gracz podał wszystkie wymagane pola poprawnie (w przeciwnym razie zostanie o tym poinformowany)
2. Czy przyszły gracz podał dwa takie same hasła (w przeciwnym razie zostanie o tym poinformowany)
3. Czy nie istnieje drugi użytkownik o takim loginie (w przeciwnym razie zostanie o tym poinformowany)
4. Jeżeli wszystko będzie poprawnie to zostanie utworzone konto postaci (jako zwykły gracz), oraz profil postaci. Hasło jest szyfrowane jako md5.

Witaj na arenie, Wojowniku!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Zaloguj](#) | [Zarejestruj](#)

Rejestracja

Nazwa użytkownika:	<input type="text" value="WalecznyRyszard"/>
Hasło:	<input type="password" value="tajneHase1ko"/>
Powtórz hasło:	<input type="password" value="tajneHase1ko"/>
Email:	<input type="text" value="jan.kowalski@arena.pl"/>
Klasa postaci:	<input type="text" value="Wojownik"/> ▼
<input type="radio"/>	Akceptuję regulamin .
<input type="button" value="Zarejestruj się!"/>	<input type="button" value="Resetuj"/>

Jeżeli użytkownik posiada już swoje konto może przejść do logowania podając:

1. Nazwę użytkownika (składającą się tylko z dużych i małych liter, od 5 do 15 znaków)
2. Hasło (składające się tylko z dużych i małych liter oraz cyfr, od 5 do 15 znaków)

Po kliknięciu przycisku 'Resetuj' - dane zostaną wyczyszczone, natomiast po kliknięciu 'Zaloguj się!' System sprawdza:

1. Czy w bazie danych istnieje użytkownik o podanym loginie oraz hasle.
2. Jeżeli tak, to zostaje utworzona sesja (id użytkownika oraz typ konta) i użytkownik zostaje poinformowany o pomyślnym zalogowaniu – strona po krótkim czasie przeladuje się na Stronę Główną pokazując dostępne opcje dopiero po zalogowaniu.

Witaj na arenie, Wojowniku!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Zaloguj](#) | [Zarejestruj](#)

Logowanie

Nazwa użytkownika:	<input type="text" value="WalecznyRyszard"/>
Hasło:	<input type="text" value="tajneHase1ko"/>
<input type="button" value="Zaloguj się!"/>	<input type="button" value="Resetuj"/>

Użytkownik niezalogowany, bądź zalogowany ma możliwość zobaczenia Rankingu graczy. W momencie kiedy użytkownik się zalogowuje ma możliwość podejrzenia profilu gracza (z ograniczonym dostępem), natomiast administrator ma możliwość jeszcze przejścia do edycji profilu (ze zwiększonym dostętem dla podglądu oraz edycji profilu)

Widok bez zalogowania:

Witaj na arenie, Wojowniku!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Zaloguj](#) | [Zarejestruj](#)

Ranking graczy

Nazwa gracza	Sława gracza	Poziom gracza
WalecznyRysio	100099	101
Waleczny	2	1
DrugieKonto	0	1
Gracz	0	1

Widok zwykłego gracza:

Witaj na arenie, Gracz!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Ranking graczy

Nazwa gracza	Sława gracza	Poziom gracza	Podgląd profilu
WalecznyRysio	100099	101	Zobacz profil
Waleczny	2	1	Zobacz profil
DrugieKonto	0	1	Zobacz profil
Gracz	0	1	Zobacz profil

Widok administratora:

Witaj na arenie, WalecznyRysio!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Ranking graczy

Nazwa gracza	Sława gracza	Poziom gracza	Podgląd profilu	Edycja
WalecznyRysio	100099	101	Zobacz profil	Edytuj profil
Waleczny	2	1	Zobacz profil	Edytuj profil
DrugieKonto	0	1	Zobacz profil	Edytuj profil
Gracz	0	1	Zobacz profil	Edytuj profil

Następną podstroną dostępną dla zalogowanych jak i niezalogowanych użytkowników jest podstrona *Regulamin*, która jest generowanym pdf'em w nowej karcie przeglądarki. Zawarte są tam podstawowe zasady gry. (Nie zostały one profesjonalnie zaprojektowane, ponieważ nie chciałem się na tym skupiać)



Regulamin gry

I. Postanowienia ogólne

1. Rejestracja w grze jest nieodpłatna, jak również użytkowanie gry.
2. Prawo do zarejestrowania się posiada każdy, kto skończył 18 lat z wyłączeniem osób, które zostały ukarane permanentnym banem za łamanie regulaminu gry.
3. Zabronione jest używanie bugów (tzw. błędów w grze).
4. Niedozwolone jest używanie botów (tzn. programów zautomatyzowanych, które prowadzą rozgrywkę za gracza).
5. Niedozwolone jest używanie skryptów ułatwiających rozgrywkę.

II. Login i nazwa użytkownika

1. Musi się składać wyłącznie z liter.
2. Nie może być zlepkiem przykładowych liter.
3. Nie może obrazować ani poniżać innych osób.

III. Pozostałe zasady

1. Obsługa gry zastrzega sobie prawo do zmian regulaminu.
2. Regulamin obowiązuje każdego użytkownika zarejestrowanego w grze.

Kolejną podstroną jest Profil. Użytkownik niezalogowany nie ma możliwości podglądu strony (zostaje automatycznie przerzucony na stronę główną).

Każdy zalogowany użytkownik może zobaczyć profil innego użytkownika, jednak jeżeli GraczA podgląda GraczaB, to widzi tylko kilka informacji. (jeżeli wchodzimy na profil administratora, to jego login się podświetla na kolor niebieski i dopisuje się informacja '(administrator)' - Wyjątek stanowi administrator, który podglądając profil innych graczy widzi wszystkie informacje.

Podgląd własnego profilu poprzez zwykłego użytkownika:

Witaj na arenie, Gracz!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Profil

Nazwa użytkownika: Gracz

Sila ataku: 5

Sila obrony: 5

Poziom postaci: 1

Życie: 15

Złoto: 50

[illegible]

Sława: 0

Klasa postaci: **Wojownik**

[Edytuj profil](#)

Podgląd profilu innego gracza poprzez zwykłego użytkownika:

Witaj na arenie, Gracz!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Profil

Nazwa użytkownika: **Waleczny**

Sila ataku: **5**

Siła obrony: **5**

Poziom postaci: 1

Sława: 2

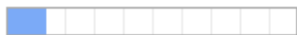
Klasa postaci: **Paladyn**

Podgląd innego użytkownika poprzez administratora:

Witaj na arenie, WalecznyRysio!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Profil

Nazwa użytkownika: **Waleczny**
Siła ataku: **5**
Siła obrony: **5**
Poziom postaci: **1**
Życie: **15**
Złoto: **13**
Exp: **10**  **70**
Sława: **2**
Klasa postaci: **Paladyn**
[Edytuj profil](#)

Gracz zalogowany ma możliwość edycji **tylko i wyłącznie** swojego profilu - wyjątek stanowi tutaj administrator. (w innym wypadkach użytkownik zostanie przekierowany na stronę główną).

Witaj na arenie, Gracz!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Edytuj profil

Zmień nazwę użytkownika: (dane do logowania nie ulegną zmianie)
Zmień hasło:
Zmień email:

Na powyższej grafice widzimy okno edycji danych dla zwykłego gracza. Mamy tutaj możliwe do zmiany trzy opcje: Nazwę użytkownika (domyślna taka jak przy rejestracji - tylko duże i małe litery, od 5 do 15 znaków), hasło (jeżeli nic nie wpisujemy to pozostanie takie samo jak przy rejestracji – tylko duże i małe litery oraz cyfr, od 5 do 15 znaków) oraz email. (domyślnie taki jak przy rejestracji, podczas zmiany system sprawdza czy podano prawidłową budowę adresu email).

Aby użytkownik mógł zapisać dane musi jeszcze podać hasło w oknie do wpisania po lewej stronie od przycisku – w innym wypadku dane nie zostaną zmienione. Wyjątek stanowi administrator, który nie musi uzupełniać tego pola, aby zmienić i zapisać dane. Na poniższej grafice widzimy okno edycji danych przez administratora:

Witaj na arenie, WalecznyRysio!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Edytuj profil

Zmień nazwę użytkownika: (dane do logowania nie ulegną zmianie)
Zmień hasło:
Zmień email:

Opcje dostępne dla admina:

Zmień gotówkę:
Dodaj doświadczenie:
Zmień atak:
Zmień obronę:
Zmień typ konta:
Zmień sławę:
Zablokuj konto do dnia:

Kolejną podstroną jest Arena na której to zalogowani użytkownicy mogą toczyć pojedynki z przeciwnikami. Osoby niezalogowane nie mają możliwości wejścia na tą stronę. (zostają automatycznie przerzuceni na stronę główną)

Witaj na arenie, Gracz!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Arena

Walcz z losowym przeciwnikiem:

Krolik, fame: 2 ▼	Walcz!
Krolik, fame: 2	
Staruszka, fame: 3	
Byk, fame: 20	
Osa, fame: 5	
Wiesniak, fame: 15	
Pies, fame: 10	
Lew, fame: 50	
Gladiator, fame: 100	

Gracz na powyższej grafice ma możliwość wyboru z listy (ładowanej z bazy danych) wyboru przeciwnika z którym chce walczyć. Po wybraniu przeciwnika i kliknięciu 'Walcz!' Przechodzimy do sceny walki pokazanej na poniższej grafice:

Witaj na arenie, Gracz!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Arena

Doszło do starcia: **Gracz** VS **Krolik**

Kto	Gracz	Krolik
Atak	5	3
Obrona	5	5
Życie	15	30

Gracz (15) atakuje Krolik (30) i zadaje 5 obrażeń
Krolik (25) atakuje Gracz (15) i zadaje 4 obrażeń
Gracz (11) atakuje Krolik (25) i zadaje 6 obrażeń
Krolik (19) atakuje Gracz (11) i zadaje 2 obrażeń
Gracz (9) atakuje Krolik (19) i zadaje 4 obrażeń
Krolik (15) atakuje Gracz (9) i zadaje 3 obrażeń
Gracz (6) atakuje Krolik (15) i zadaje 6 obrażeń
Krolik (9) atakuje Gracz (6) i zadaje 2 obrażeń
Gracz (4) atakuje Krolik (9) i zadaje 4 obrażeń
Krolik (5) atakuje Gracz (4) i zadaje 2 obrażeń
Gracz (2) atakuje Krolik (5) i zadaje 5 obrażeń

Kto	Gracz	Krolik
Życie	2	0

Wynik końcowy:

Zwycięsko z pojedynku wychodzi: Gracz

Zdobyte złoto	15
Zdobyta sława	2
Zdobyty exp	10

Widzimy tutaj zestawienie w tabeli dwóch walczących **GRACZ** oraz **PRZECIWNIK**. Między innymi widzimy: atak, obronę oraz życie walczących. Poniżej widzimy listę wymiany ciosów pomiędzy walczącymi z informacjami kto kogo atakuje oraz ile zadaje obrażeń. Liczby podane w nawiasach informują o aktualnym życiu.

Siła ataku jest brana z informacji o ataku plus wyznaczona wartość wzorem: $\text{rand}(-\text{siłaGracza}/3, \text{siłaGracza}/3)$ - podobnie jest liczone dla przeciwnika.

W momencie, gdy jestem z walczących będzie miał ilość życia równy zero, to przegrywa. Mamy tutaj dwie możliwości: (remis nie jest możliwy) albo wygramy i dostaniemy: złoto, sławę oraz doświadczenie (wysokość nagrody zależna od przeciwnika), albo przegramy i nie dostaniemy nic.

Gracz zdobywając doświadczenie (pasek doświadczenia widoczny w profilu gracza) może zdobyć kolejny poziom. Z każdym poziomem wymagane doświadczenie wzrasta i jest wyliczane ze wzoru: **doświadczenie Do Kolejnego Poziomu += (doświadczenie Do Kolejnego Poziomu / 2)**. W momencie, gdy gracz osiągnie nowy poziom, to ma możliwość dodania punktów - 3pkt / 1lvl. (punkty znajdują się na podstronie profilu naszego gracza.

Profil

Nazwa użytkownika: Gracz

Siła ataku: 7 [Dodaj](#) (punkty: 3)

Siła obrony: 6 [Dodaj](#) (punkty: 3)

Kolejną podstroną jest Sklep w którym to gracz zalogowany (użytkownik niezalogowany zostanie automatycznie przekierowany na stronę główną) może kupić za określoną sumę przedmioty. Na cele projektu stworzyłem dwa typy przedmiotów **miecz** oraz **zbroja**. Jeżeli gracz nie posiada wystarczającej ilości gotówki nie może kupić przedmiotu. (przy próbie ręcznego wpisania linku do kupna przedmiotu w momencie, kiedy gracz nie posiada gotówki - strona automatycznie przekieruje użytkownika do sklepu, bez kupna przedmiotu)

Witaj na arenie, Gracz!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

Sklep

lp	Nazwa	Obrażenia	Obrona	Wartość	Typ przedmiotu	Kup
1	Kij	2	1	50	Miecz	Kup
2	Sztylet	5	2	100	Miecz	Kup
3	Szabla	20	10	300	Miecz	-
4	Skorzana zbroja	0	3	90	Zbroja	Kup
5	Kolczuga	0	10	150	Zbroja	Kup
6	Zbroja husarka	0	35	500	Zbroja	-

Kupiony przedmiot trafia do naszego ekwipunku – kolejna podstrona. – Mamy tutaj wyświetloną listę naszych przedmiotów (na samej górze te, które są założone). W momencie, kiedy gracz nie posiada w swoim ekwipunku żadnych przedmiotów, to zamiast tabeli wyskakuje informacja, że *'Nie masz aktualnie żadnych kupionych przedmiotów.'* Gracz może sprzedać swój przedmiot za pół ceny – pod warunkiem, że nie jest założony – może też założyć przedmioty (tylko jeden z danego typu) W momencie próby założenia przedmiotu tego samego typu, który jest już założony, to aktualny założony przedmiot zostaje zdjęty, a założony zostaje drugi. Zakładanie przedmiotów dodaje graczowi statystyki (wysokość dodanej statystyki jest zależna od przedmioty jaki zostaje założony), analogicznie zdjęcie przedmiotu odejmuje graczowi te statystyki.

Witaj na arenie, Gracz!

[Strona główna](#) | [Ranking graczy](#) | [Profil](#) | [Arena](#) | [Ekwipunek](#) | [Sklep](#) | [Wyloguj](#)

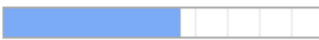
Ekwipunek

lp	Nazwa	Obrażenia	Obrona	Typ przedmiotu	Wartość	Zalóż/Zdejmij	Sprzedaj
1	Kij	2	1	Miecz	50	Zdejmij	-
2	Skorzana zbroja	0	3	Zbroja	90	Zdejmij	-
3	Szabla	20	10	Miecz	300	Zalóż	Sprzedaj za pół ceny
4	Szabla	20	10	Miecz	300	Zalóż	Sprzedaj za pół ceny
5	Sztylet	5	2	Miecz	100	Zalóż	Sprzedaj za pół ceny
6	Sztylet	5	2	Miecz	100	Zalóż	Sprzedaj za pół ceny
7	Kolczuga	0	10	Zbroja	150	Zalóż	Sprzedaj za pół ceny
8	Kolczuga	0	10	Zbroja	150	Zalóż	Sprzedaj za pół ceny

Przedostatnią podstroną jest podstrona *'Wyloguj'* której zadaniem jest zniszczenie aktualnej sesji – co jest równoznaczne z wylogowaniem się gracza, a następnie przenosi już wylogowanego użytkownika na stronę główną.

Administrator ma możliwość zablokowania innego użytkownika do dnia wybranego przez siebie. W tym momencie administrator oraz użytkownik widzi w swoim profilu informację o zablokowanym koncie:

Profil

Nazwa użytkownika:	Gracz
Siła ataku:	7 Dodaj (punkty: 12)
Siła obrony:	9 Dodaj (punkty: 12)
Poziom postaci:	5
Życie:	59
Złoto:	45
Exp:	198.25  354.375
Sława:	189
Klasa postaci:	Wojownik
Konto zablokowane do: 2017-01-16	
Edytuj profil	

W tym momencie użytkownik nie ma możliwości wejścia na takie podstrony jak: Arena, Ekwipunek, Sklep – podczas próby wejścia na którąkolwiek ze stron, zostanie automatycznie przeniesiony na stronę główną. Po upływie wyznaczonego czasu, konto zostaje odblokowane oraz informacja o zablokowanym koncie znika. Użytkownicy, którzy podglądają profil innego gracza, który jest zablokowany – nie widzą tej informacji.

Ostatnią podstroną (dostępną tylko dla administratora – niezalogowanych użytkowników, bądź zwykłych graczy automatycznie przeniesie na stronę główną) są Logi z gry, które zapisują: rejestracje użytkowników, walki na arenie, kupno oraz sprzedaż przedmiotów. Wymienione dane zapisywane są w osobnych plikach (dla ułatwienia odczytywania logów oraz są wyświetlane od najnowszego, do najstarszego zapisu).

Logi gry

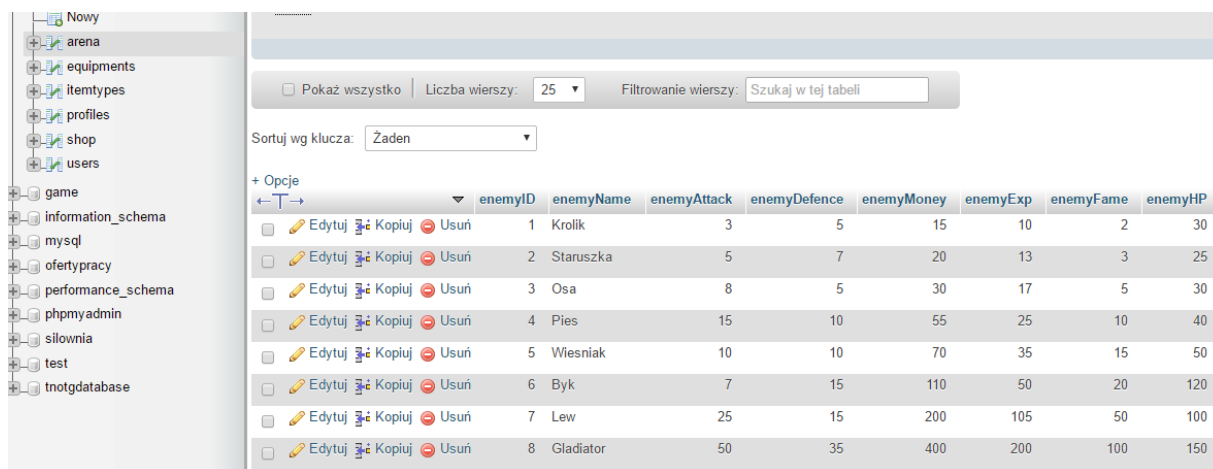
☒ Logi rejestracji ☐ Logi walk ☐ Logi kupna i sprzedaży

Wczytaj logi

Wczytane dane z pliku: shop.log

```
[17 Jan 2017 22:44:59] admin - sprzedał przedmiot 'Szabla' za 150S
[17 Jan 2017 22:44:58] admin - sprzedał przedmiot 'Kij' za 25S
[17 Jan 2017 22:44:38] admin - sprzedał przedmiot 'Kij' za 25
[17 Jan 2017 22:44:33] admin - kupił przedmiot 'Kij' za 50S
[17 Jan 2017 22:42:12] admin - kupił przedmiot 'Szabla' za 300S
[17 Jan 2017 22:40:41] admin - kupił przedmiot Kij za 50S
```

Zdjęcia bazy danych:



The screenshot shows a database management interface with a sidebar on the left containing a tree view of database schemas and tables. The main area displays a table of enemy data. The table has columns for enemyID, enemyName, enemyAttack, enemyDefence, enemyMoney, enemyExp, enemyFame, and enemyHP. The data is sorted by enemyID in ascending order. The table contains 8 rows of data, each with a checkbox, edit, copy, and delete icons, and a dropdown menu for actions.

	enemyID	enemyName	enemyAttack	enemyDefence	enemyMoney	enemyExp	enemyFame	enemyHP
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	1	Krolik	3	5	15	10	2	30
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	2	Staruszka	5	7	20	13	3	25
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	3	Osa	8	5	30	17	5	30
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	4	Pies	15	10	55	25	10	40
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	5	Wiesniak	10	10	70	35	15	50
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	6	Byk	7	15	110	50	20	120
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	7	Lew	25	15	200	105	50	100
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	8	Gladiator	50	35	400	200	100	150

arena

equipments

itemtypes

profiles

shop

users

game

information_schema

mysql

ofertypracy

performance_schema

phpmyadmin

silownia

test

tnotgdatabase

Pokaż wszystko

Liczba wierszy:

25

Filtrowanie wiersz

Sortuj wg klucza:

Żaden

+ Opcje

←T→

eqID

eQOwner

itemID

equip

Edytuj

Kopiuj

Usuń

3

1

11

0

Edytuj

Kopiuj

Usuń

4

1

10

0

Edytuj

Kopiuj

Usuń

5

6

6

1

Edytuj

Kopiuj

Usuń

6

3

1

1

Edytuj

Kopiuj

Usuń

7

3

5

0

Edytuj

Kopiuj

Usuń

8

3

2

0

Edytuj

Kopiuj

Usuń

9

3

4

1

Edytuj

Kopiuj

Usuń

10

3

2

0

Edytuj

Kopiuj

Usuń

11

3

3

0

Edytuj

Kopiuj

Usuń

12

3

5

0

Edytuj

Kopiuj

Usuń

13

3

3

0

<

profiles

shop

users

game

information_schema

mysql

ofertypracy

performance_schema

phpmyadmin

silownia

Sortuj wg klucza:

Żaden

+ Opcje

←T→

▼

	profileID	userID	profileName	money	attack	defence	fame	level	exp	expToNext	points	class
<div><input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń</div>	1	1	Waleczny	13	5	5	2	1	10	70	0	Paladyn
<div><input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń</div>	2	2	DrugieKonto	50	5	5	0	1	0	70	0	Wojownik
<div><input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń</div>	3	3	Gracz	45	7	9	189	5	198.25	354.375	12	Wojownik
<div><input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń</div>	5	6	WalecznyRysio	60	102	137	100099	101	200	15000000000	999	Admin

shop

users

game

information_schema

mysql

ofertypracy

performance_schema

phpmyadmin

silownia

test

tnotgdatabase

Sortuj wg klucza: Żaden

+ Opcje

←T→

▼

	itemID	itemName	itemValue	itemAttack	itemDefence	itemType
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	1	Kij	50	2	1	1
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	2	Sztylet	100	5	2	1
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	3	Szabla	300	20	10	1
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	4	Skorzana zbroja	90	0	3	2
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	5	Kolczuga	150	0	10	2
<input type="checkbox"/> Edytuj Kopiuj Usuń	6	Zbroja husarka	500	0	35	2

	userID	userLogin	userPassword	userEmail	registerDate	banDays	accountType
<input type="checkbox"/> Edytuj <input type="checkbox"/> Kopiuj <input type="checkbox"/> Usuń	1	Waleczny	11111		2017-01-13 21:48:39	0000-00-00 00:00:00.000000	0
<input type="checkbox"/> Edytuj <input type="checkbox"/> Kopiuj <input type="checkbox"/> Usuń	2	DrugieKonto	827ccb0eea8a706c4c34a16891f84e7b		2017-01-13 22:27:07	0000-00-00 00:00:00.000000	0
<input type="checkbox"/> Edytuj <input type="checkbox"/> Kopiuj <input type="checkbox"/> Usuń	3	Sajko	d129d0130b2d5dbc921ff4f15d862d0a	aaa@op.pl	2017-01-13 22:28:13	2017-01-16 00:00:00.000000	0
<input type="checkbox"/> Edytuj <input type="checkbox"/> Kopiuj <input type="checkbox"/> Usuń	6	admin	21232f297a57a5a743894a0e4a801fc3	admin@arena.pl	2017-01-13 23:01:38	0000-00-00 00:00:00.000000	1

Zapytania SQL użyte do stworzenia bazy danych:

```
CREATE DATABASE arena;
```

```
CREATE TABLE Users
```

```
(
    userID int PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    userLogin varchar(32) NOT NULL UNIQUE,
    userPassword varchar(32) NOT NULL,
    userEmail varchar(64),
    registerDate datetime DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
    banDays smallint DEFAULT 0,
    accountType smallint DEFAULT 0
);
```

```
CREATE TABLE profiles
```

```
(
    profileID int PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    userID int UNIQUE,
    FOREIGN KEY (userID) REFERENCES users(userID),
    profileName varchar(32) NOT NULL UNIQUE,
    money int DEFAULT 50,
    attack int DEFAULT 5,
    defence int DEFAULT 5,
    fame int DEFAULT 0,
    level int DEFAULT 1,
```

```

        exp float DEFAULT 0,
        expToNext float DEFAULT 70,
points int default 0,
        class varchar(32)
);

```

```

CREATE TABLE arena
(
    enemyID int PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    enemyName varchar(32) NOT NULL UNIQUE,
    enemyAttack int DEFAULT 5,
    enemyDefence int DEFAULT 3,
    enemyMoney int NOT NULL DEFAULT 10,
    enemyExp float NOT NULL DEFAULT 9,
    enemyFame int,
    enemyHP int
);

```

```

CREATE TABLE itemTypes
(
    itemTypeID int PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    itemTypeName varchar(32) NOT NULL UNIQUE
);

```

```

CREATE TABLE shop
(
    itemID int PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    itemName varchar(32) NOT NULL UNIQUE,
    itemValue int UNSIGNED,
    itemAttack int not null,
    itemDefence int not null,

```

```

        itemType int,
        FOREIGN KEY (itemType) REFERENCES itemTypes(itemTypeID)
    );

```

```

CREATE TABLE equipments
(
    eqID int PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
    eqOwner int,
    FOREIGN KEY (eqOwner) REFERENCES users(userID),
    itemID int,
    FOREIGN KEY (itemID) REFERENCES shop(itemID),
    equip smallint DEFAULT 0
);

```

/* Uzupełnianie tabel:*/

```

INSERT INTO arena (enemyName, enemyAttack, enemyDefence,
enemyMoney,enemyExp,enemyFame,enemyHP)
VALUES ( 'Krolik', 3, 5, 15, 10, 2, 30 );

```

```

INSERT INTO arena (enemyName, enemyAttack, enemyDefence,
enemyMoney,enemyExp,enemyFame,enemyHP)
VALUES ( 'Staruszką', 5, 7, 20, 13, 3, 25 );

```

```

INSERT INTO arena
(enemyName,enemyAttack,enemyDefence,enemyMoney,enemyExp,enemyF
ame,enemyHP)
VALUES ( 'Osa', 8, 5, 30, 17, 5, 30 );

```

```

INSERT INTO arena
(enemyName,enemyAttack,enemyDefence,enemyMoney,enemyExp,enemyF
ame,enemyHP)
VALUES ( 'Pies', 15, 10, 55, 25, 10, 40 );

```

```
INSERT INTO arena (enemyName, enemyAttack, enemyDefence,  
enemyMoney,enemyExp,enemyFame,enemyHP)  
VALUES ( 'Wiesniak', 10, 10, 70, 35, 15, 50 );
```

```
INSERT INTO arena  
(enemyName,enemyAttack,enemyDefence,enemyMoney,enemyExp,enemyF  
ame,enemyHP)  
VALUES ( 'Byk', 7, 15, 110, 50, 20, 120 );
```

```
INSERT INTO arena  
(enemyName,enemyAttack,enemyDefence,enemyMoney,enemyExp,enemyF  
ame,enemyHP)  
VALUES ( 'Lew', 25, 15, 200, 105, 50, 100 );
```

```
INSERT INTO arena (enemyName, enemyAttack, enemyDefence,  
enemyMoney,enemyExp,enemyFame,enemyHP)  
VALUES ( 'Gladiator', 50, 35, 400, 200, 100, 150 );
```

```
INSERT INTO itemtypes (itemTypeName)  
VALUES ('Miecz');
```

```
INSERT INTO itemtypes (itemTypeName)  
VALUES ('Zbroja');
```

```
INSERT INTO shop (itemName, itemValue, itemAttack,  
itemDefence, itemType)  
VALUES ("Kij", 50, 2, 1, 1);
```

```
INSERT INTO shop (itemName, itemValue, itemAttack,  
itemDefence, itemType)  
VALUES ("Sztylet", 100, 5, 2, 1);
```

```
INSERT INTO shop (itemName, itemValue, itemAttack,
itemDEfence, itemType)
VALUES ("Szabla", 300, 20, 10, 1);
```

```
INSERT INTO shop (itemName, itemValue, itemAttack,
itemDEfence, itemType)
VALUES ("Skorzana zbroja", 90, 0, 3, 2);
```

```
INSERT INTO shop (itemName, itemValue, itemAttack,
itemDEfence, itemType)
VALUES ("Kolczuga", 150, 0, 10, 2);
```

```
INSERT INTO shop (itemName, itemValue, itemAttack,
itemDEfence, itemType)
VALUES ("Zbroja husarka", 500, 0, 35, 2);
```

```
INSERT INTO users (userLogin, userPassword, userEmail,
accountType) VALUES ('admin', MD5('admin'), 'admin@arena.pl',
1);
```

```
INSERT INTO profiles (userID, profileName, money, attack,
defence, fame, level, exp, expToNext, points, class) VALUES
('1', 'WalecznyRysio', 50, 100, 100, 99999, 100, 9999999999,
9999999999, 1000, 'Admin');
```

Instalacja kodu:

Aby móc korzystać z powyżej przedstawionej aplikacji:

W załączniku podane są wszystkie potrzebne pliki do poprawnego działania aplikacji. Powyższa dokumentacja zawiera pełny kod SQL dzięki któremu można zbudować oraz uzupełnić bazę danych. W zapytaniach dodajemy kilka przedmiotów które można kupić, kilka przeciwników z którymi można walczyć oraz konto administratora. Użytkownik może swobodnie się zarejestrować po przez formularz rejestracji, a następnie zalogować i rozpocząć rozgrywkę. Funkcjonalności i możliwości danej z grup (administrator, zwykły użytkownik) zostały opisane w powyższej dokumentacji.