Zaprojektuj bazę danych dla MMORPG.

1. Potrzebujemy informacje o graczach, ich e-mail, pseudonim, IP adres, hasło i identyfikator.
2. Mamy do dyspozycji jeszcze bohatera gracza, jaki musi mieć poziom, jego imie i nazwisko, identyfikator.
3. Również musi być informacja o pieniądzach, rzeczach bohatera.
4. Jeszcze musi być tabela rzeczy c ich charakterystykami, nazwą, krótkim opisem i identyfikatorem.
5. Informacje o serwerze, na jakiej grają graczy. To ilość graczów teraz na serwerze, ich pseudonimy, imiona i nazwiska ich bohaterów.
6. Jeden gracz może mieć wiele bohaterów, ale bohater może mieć tylko jednego gracza.
7. Bohater może mieć zero albo więcej przedmiotów i pieniądz.
8. Gracz gra na jednym serwerze, ale serwer ma wielu graczów. Ale, gracz może mieć na jednym serwerze wiele bohaterów, to znaczy, ze trzeba pokazywać wszystkich bohaterów jednego gracza, jaki znajduje się na serwerze.
9. Żeby grać mógł zwiększać poziom bohatera, musi mieć listy zadań.
10. Zadania muszą mieć swoi identyfikator, opis, scalę progresową, ilość xp, jakie mogą być wydane bohaterowi.
11. Musza istnieć NPC (Non playable characters), jakie zawierają id, zdrowie, ilość uszkodzenia z ataki, dostępność zadań. Znajdują się na serwerze. Jeden serwer – wiele NPC.
12. Rozne umijetnosci u bohatera (skills)

Różne definicje

1. Attack - to ilość uszkodzenia, które może nanieść bohater, rzecz ,skill ,NPC.
2. Skill – to umiejętność bohatera albo NPC. Przykładem skilla może być wezwanie wody albo ognia.
3. NPC – to bohater, ale za jakiego gra nie gracz, a komputer.
4. Defence – to ilość ochrony od uszkodzeń.
5. XP – to ilość doświadczenia, potrzebnego dla odblokowania czegoś nowego dla bohatera.
6. MP - (mana points) ilość specjalnych jedynek (mana), potrzebnych dla wykorzystania skilla (umijętnosci).
7. HP – ilość specjalnych jedynek, jaki pokazują stan zdrowia bohatera albo NPC.
8. Armor Penetration – ilosc specjanych jedynek, jaki pokazujà, ile DEFENCE mogą być ignorowane przy wykorzystaniu umijętnosci albo przy naniesieniu ciosu rzeczą (na pzykład maczuga może zignorować skórzaną bron).