

Projekt 1. časť - Dátový model (ERD) a model prípadov použitia

Autori: Sabína Gulčíková, xgulci00

Martin Zatošovič, xzato00

Cieľom tohto projektu je vytvoriť konceptuálny model pre databázu použitú v informačnom systéme Kúznícky svet mágie. Tento informačný systém slúži pre evidenciu kúzel a kúzníkov. Na základe požiadavok pre jeho použitie sme vytvorili nasledujúci konceptuálny model, ktorého jednotlivé časti sú popísané nižšie.

Mágia je v kúzníckom svete členená podľa elementov (napr. voda, oheň, vzduch,...), ktoré majú rôzne špecializácie (obrana, útok, podpora,...) a rôzne, ale pevne dané farby mágie. Taktiež uchováваме informáciu o minimálnej úrovni kúzlenia potrebnej pre pôsobenie v tejto mágii, a čas, počas ktorého pôsobí jej sila.

Každé **kúzlo** má potom jeden hlavný **element** a môže mať niekoľko vedľajších elementov (napr. voda a ľad), pričom každý **kúzník** má pozitívnu synergiu s určitými elementami.

Pri kúzníkoch okrem osobných informácií evidujeme veľkosť many a jeho dosiahnutú úroveň v kúzlení (klasická stupnica E, D, C, B, A, S, SS). U jednotlivých kúzel tiež uchováваме informáciu o úrovni zložitosti zoslania, type (útočné, obranné) a sile tohto kúzla.

Kúzla však nemôžu byť samovoľne zosielané - tento úkon je možný len s využitím kúzníckych kníh, tzv. **grimoárov**. Kúzla môžu byť *verbálneho* charakteru, čo znamená že pre ich zoslanie stačí vysloviť konkrétnu formulu určitou hlasitosťou, alebo *materiálneho* charakteru, na ktorých zoslanie je okrem grimoáru potrebný aj ďalší čarovný nástroj (prútik, elixír,...) a konkrétne gesto.

Grimoáry v sebe zoskupujú viac pripravených kúzel a uchováваме ich celú históriu vlastníctva, a to v podobe počtu predošlých majiteľov, ktorý ovplyvňuje silu daného grimoáru. Jeho aktuálny stav a dátum ukončenia jeho funkčnosti sú ďalšie dôležité informácie. Každý grimoár môže obsahovať kúzla rôznych elementov, avšak len jeden element je primárny. Postupom času grimoáry strácajú nabitú mágiu, a je nutné ich znova dobiť na dedikovaných **magických miestach**, kde presakuje mágia. Miera presakovania mágie je evidovaná. Toto nabitie nemusí byť vykonané majiteľom grimoáru, ale aj iným kúzníkom. V prípade blížiaceho sa vypršania mágie, zašle systém upozornenie majiteľovi. Ďalším, alternatívnym spôsobom zoslania mágie je použitie **zvitku**, ktorý obsahuje práve jedno kúzlo, a po jeho použití sa rozpadne.

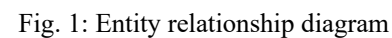


Fig. 1: Entity relationship diagram



Fig. 2: Use case diagram