



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ Η/Υ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



ΜΑΘΗΜΑ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΕΑΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ 2021-2022

Domain-model-v0.1

Hubris

A/A	ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ	ΕΤΟΣ ΦΟΙΤΗΣΗΣ
1	Βλάχος Σπύρος	1067377	4ο Έτος
2	Μαρκοδήμος Παναγιώτης	1067523	4ο Έτος
3	Φραγκούλης Χρήστος	1070776	4ο Έτος
4	Φωτεινός Εμμανουήλ	1067428	4ο Έτος
5	Χρυσανθοπούλου Αριστέα	1067483	4ο Έτος

Editor: Μαρκοδήμος Παναγιώτης, Χρυσανθοπούλου Αριστέα

Peer Reviewer: Βλάχος Σπύρος, Φραγκούλης Χρήστος,
Φωτεινός Εμμανουήλ

Εργαλεία: Google Docs, Visme

Περιγραφή Κλάσεων

Χαρακτήρας: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες κάθε χαρακτήρα που θα μπορεί να επιλέξει κάθε παίκτης, όπως όνομα, περιγραφή και ικανότητες.

Εμπόδια: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες κάθε εμποδίου που θα πρέπει να περάσει κάθε παίκτης.

Γρίφοι: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες κάθε γρίφου που θα πρέπει να ολοκληρώσει κάθε παίκτης.

Εχθροί: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες κάθε εχθρού με τον οποίο θα έρθει αντιμέτωπος κάθε παίκτης.

Αγοραπωλησία: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες διαχείρισης αντικειμένων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Αντικείμενα: Οντότητα που περιλαμβάνει τα βοηθητικά “όπλα-εργαλεία” κάθε χαρακτήρα.

Ικανότητες: Οντότητα που περιλαμβάνει τα χαρακτηριστικά, τις κινήσεις και τις επιθέσεις κάθε χαρακτήρα.

Απόθεμα: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες του αποθέματος που θα διαθέτει ο χαρακτήρας.

Πίνακας προόδου: Οντότητα που περιλαμβάνει το σκορ και την μέχρι πρότινος πορεία κάθε παίκτη.

Πίστες: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες κάθε πίστας.

Επίθεση: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες των επιθέσεων κάθε χαρακτήρα.

Κίνηση: Οντότητα που περιλαμβάνει τις ιδιότητες κίνησης.

