**데이터베이스 요구사항 분석서**

2018182021 윤성주

**분석할 게임: 오버워치(Overwatch)**

1. **엔티티 타입**
   1. player: 플레이어
   2. hero: 영웅
   3. arcade: 아케이드
   4. battlefield: 전장
   5. patch\_note: 패치노트
   6. emotion: 감정표현
   7. spray: 스프레이
   8. victory\_pose: 승리포즈
   9. skin: 스킨
   10. voice: 음성대사
   11. highlight: 하이라이트 연출
   12. achievement: 업적
   13. replay: 리플레이
2. **데이터베이스 요구사항**

**“오버워치(Overwatch)의 데이터베이스 요구사항”**

* 오버워치(Overwatch)에는 여러 영웅(hero)들이 있다. 각 영웅의 이름(name), 역할(role), 난이도(difficulty), 나이(age), 성별(gender), 체력(hp), 활동 근거지(base\_of\_operation), 능력(ability), 궁극기(ultimate), 궁극기 무기(ultimate\_waepon), 무기(weapon)를 저장한다.
* 각 업적(achievement)은 이름(name), 타입(type), 섹션(section)을 가진다.
* 각 플레이어(player)의 배틀태그(battletag), 계정생성일(account\_create\_date), 레벨(level), 레벨 테두리(level\_boundary), 추천레벨(endorsement\_level), 티어(tear), 경쟁전 점수(rankgame\_score), 닉네임(nickname)을 저장한다. 모든 플레이어는 영웅을 골라 플레이할 수 있으며 이때 플레이 시간(play\_time)도 저장한다. 또한, 모든 플레이어는 다른 플레이어들과 친구를 사귄다(make\_a\_friend).
* 각 플레이어에게는 기록된 리플레이(replay)가 있고, 리플레이에 대해 게임모드(game\_mode), 코드(code), 게임 플레이 시간(game\_time), 게임결과(result)를 저장한다.
* 모든 패치노트(patch\_note)는 하루에 한 개 이상 진행되지 않으며 날짜(date), 패치된 항목의 개수(number\_of\_patches)를 저장하고 여러 영웅들이 패치된다(patched\_hero).
* 각 전장(battlefield)은 이름(name), 타입(type), 지역(city) 그리고 지역이 실존하는 지 여부(is\_existing\_city)가 저장되고 여러 개의 전장은 여러 개의 패치노트에서 패치된다(patched\_battlefield).
* 각 아케이드(arcade)는 이름(name), 플레이 인원(number\_of\_players)을 저장하고, 모든 아케이드에는 여러 개의 전장이 포함되어야한다(include). 또한 모든 아케이드는 선택 불가능한(choice\_unable) 영웅이 있을 수 있다.
* 각 감정표현(emotion), 스프레이(spray), 승리포즈(victory\_pose), 음성대사(voice), 하이라이트 연출(highlight)은 이름(name), 가격(price), 등급(grade)을 저장한다. 각 영웅은 여러 개의 감정표현, 스프레이, 승리포즈, 음성대사, 하이라이트 연출을 가진다(have). 또한 모든 플레이어는 여러 개의 감정표현, 스프레이, 승리포즈, 음성대사, 하이라이트 연출을 얻을 수 있다(get).
* 각 스킨(skin)은 이름(name), 가격(price), 등급(grade), 컨셉(concept), 리그스킨인지 여부(is\_league)를 저장한다. 각 영웅은 여러 개의 스킨을 가지고(have), 모든 플레이어는 여러개의 스킨을 얻을 수 있다(get).
* 각 업적은 하나의 스프레이를 보상한다(reward).