데이터베이스 요구사항 분석서

2018182021 윤성주

**분석할 게임: 오버워치**

1. 엔티티타입
   1. 영웅
   2. 스킨
   3. 조합
   4. 전장
   5. 게임모드
   6. 플레이어
   7. 이벤트
   8. 단편 애니메이션
2. 오버워치의 데이터 베이스 요구사항
   * 각 **영웅**의 이름, 성별, 궁극기, 출신지, 체력, 무기를 저장한다.
   * 각 영웅은 여러 **스킨**을 가지며, 각 스킨은 이름, 컨셉, 출시일, 가격, 구매가능시기, 영웅이름이 저장된다.
   * 각 영웅으로 여러 **조합**을 만들 수 있으며, 각 조합에 대해 이름, 역할별 명수, 사용 상황, 인기시즌을 저장한다.
   * 여러 조합으로 여러 **전장**에서 팀끼리 경쟁한다. 각 전장은 이름, 전장 유형, 지역, 추천 영웅을 저장한다.
   * 전장은 여러 **게임모드**에서 플레이할 수 있다. 각 게임모드는 이름, 승리판정방법, 참여플레이어수, 티어영향여부를 저장한다. 모든 게임모드는 여러 전장을 포함한다.
   * 각 **플레이어**는 닉네임, 배틀태그, 레벨, 티어, 추천레벨, 계정생성일을 저장하고, 각 플레이어는 하나의 게임모드와 하나의 영웅을 선택하여 게임에 참여한다. 각 플레이어는 각 영웅에 대한 플레이기록을 저장한다.
   * 각 **이벤트**는 이름, 주제, 계절, 콘텐츠, 시행 년도를 저장한다. 각 이벤트는 게임모드에 관여한다. 또한 각 이벤트에서 여러 스킨이 새로 나온다.
   * 영웅들은 **단편 애니메이션**에 등장한다. 각 단편 애니메이션은 제목, 출연자, 지역, 공개일을 저장한다.