텀프로젝트 과제1

게임공학과 2020182028 이규원

2번 과제의 변경사항

* 다양한 애트리뷰트를 표현하기 위해 변경
* 이름 -> 이름(성,별명,마지막 이름)

단순 애트리뷰트에서 복합 애트리뷰트로 변경

* 정착민, 동물 엔티티의 건강을 다치 애트리뷰트로 변경
* 가시성을 위해 선의 굵기, 엔티티, 애트리뷰트의 크기를 확장.
* 가시성을 위해 건설, 이용을 통합
* 이벤트가 정착민, 건물에게 영향을 미치는 관계를 통합해 3진 관계 타입으로 표현
* 정착민과 동물의 조련 관계에서 조련단계 추가
* 관계형 데이터 모델 추가

**주요 엔티티 및 속성**

1. **정착민**
   * **CollonistID**
   * **이름 - (복합 애트리뷰트 // 성, 별명, 마지막 이름)**
   * **나이**
   * **착용가능복장 (‘나이’에 완전하게 종속된다. 제 2 정규형에 의해 분리된다.)**
   * **성별**
   * **건강 (다치 애트리뷰트)**
     + **제 1 정규형에 의해 각 값마다 하나의 투플로 표현한다.**
2. **기술**
   * **SkillID: 고유 식별자**
   * **기술 이름 (예: 건설, 채광)**
   * **기술 레벨**
3. **성격**
   * **TraitID**
   * **설명**
   * **효과**
4. **건물**
   * **BuildingID**
   * **건물 유형 (예: 주거지, 작업실)**
   * **건축 자재**
   * **건물 상태 (건설 중, 사용 중)**
5. **아이템**
   * **ItemID**
   * **아이템 이름**
   * **아이템 유형 (식량, 무기, 의료 도구)**
   * **품질 등급**
6. **이벤트**
   * **EventID**
   * **이벤트 유형 (레이드, 기상 이변)**
   * **영향도**
7. **동물**
   * **AnimalID**
   * **이름**
   * **나이**
   * **성별**
   * **건강 (다치 애트리뷰트)**
     + **제 1 정규형에 의해 각 값마다 하나의 투플로 표현한다.**
   * **소유주**

**관계**

* **정착민**은 **기술** 및 **성격**과 1 : N 관계.
* **건물**은 **정착민**과 1 : N 관계, (건설 및 이용)
* **아이템**은 **건물** 및 **정착민**과 N : 1 관계. (아이템은 건물 안에 보관되거나 정착민이 소지).
* **이벤트**는 **정착민**, **건물**과 1 : N 관계. (레이드, 기상 이변)
* **캐릭터**는 **동물**과관계 1 : 1 관계

도표, 평면도, 기술 도면, 개략도이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 도표, 평면도, 평행이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명