데이터 베이스 요구사항 분석서

2020182031 이서연

리그 오브 레전드 플레이어의 데이터베이스 요구사항



‘리그 오브 레전드’라는 게임을 표현하고 싶었으나 게임의 모든 부분을 표현하기엔 스케일이 너무 커지기 때문에 인게임의 플레이어 관련 부분만 정리해보았습니다.

* 게임 한 판에 블루 팀, 레드 팀이 있고 팀은 탑, 정글, 미드, 원딜, 서폿 5명으로 이루어져 있다.
* 각 플레이어는 챔피언을 하나 선택할 수 있으며, 그 챔피언의 스킨을 고를 수 있다.
* 챔피언마다 패시브와 QWER 스킬 5가지를 가지고 있는데 이는 지속 효과인 것도 존재하고, 쿨 타임이 있는 것도 존재한다.
* 플레이어는 2개의 소환사주문을 가지고 시작하는데 이 또한 쿨 타임이 존재한다.
* 플레이어는 6개의 룬을 들고 시작하는데 지속 효과인 것도 존재하고, 쿨 타임이 있는 것도 존재하며 같은 종류의 같은 층의 룬은 중복해서 들 수 없고 총 5개의 종류 중 1종류에서 4개 1종류에서 2개를 들어야 한다.
* 플레이어는 최대 6개의 아이템을 가질 수 있으며 아이템을 사기 위하여 돈을 얻고, 아이템을 조합하여 아이템을 만든다.
* 플레이어는 레벨업을 하여 스킬을 찍을 수 있고, 최대 18레벨까지 업 할 수 있다.
* 챔피언의 능력치는 아이템, 레벨, 기본 능력치 등에 의하여 연산 되어 적용된다.