

# DB Project RPG

Владислав Кузнецов

??? 2021

## 1 Зачем нужно было создавать большой pdf?

Получил реджект по причине «зачем здесь БД», видимо я просто не настолько подробно описал задачу (так как знаю, что подобные системы существуют и работают на БД, значит дело в описании), а подробное описание на разметке от формы не очень хорошо.

## 2 Краткое описание проекта

У нас есть абстрактная RPG игра, где есть множество пользователей, которые имеют множество персонажей, на которых могут играть пользователи. У персонажей есть статистика, предметы. Пользователи могут создавать свои миры с картами.

Подробнее ниже

### 3 Чуть подробнее

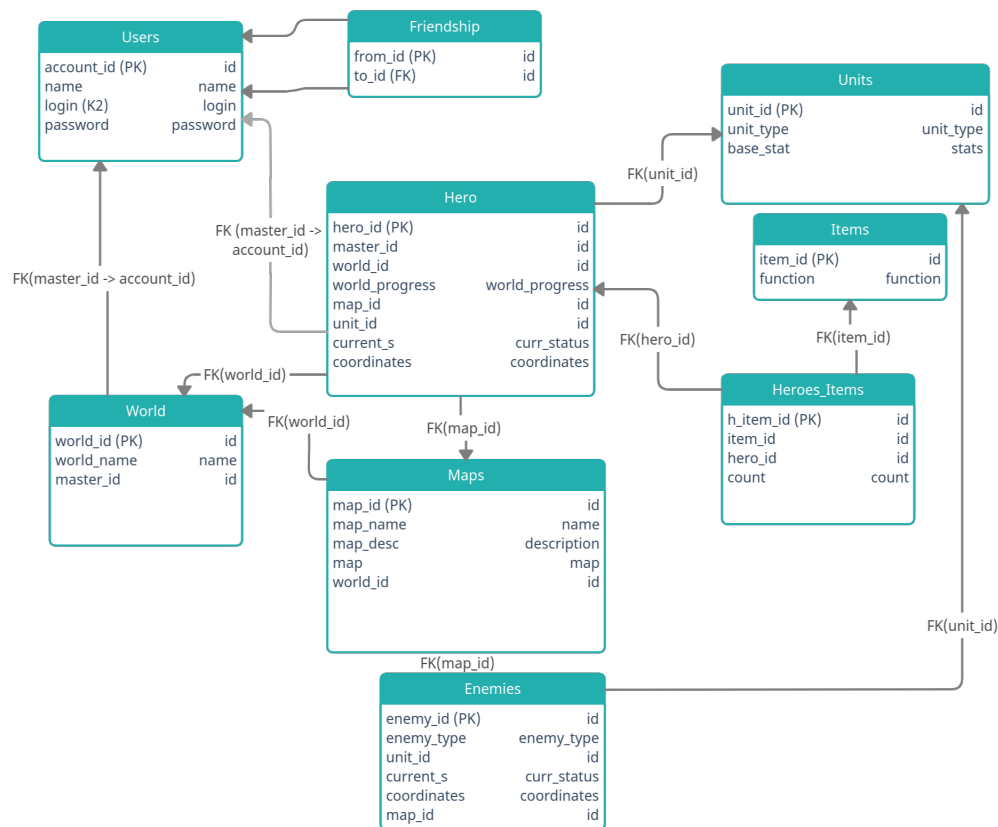


Рисунок 1. Тут все написано

Распишем предназначение каждой таблички

Users - сами аккаунты, то есть у них есть логин и пароль, по которым вы входим для выбора персонажа

Friendships - предложения дружбы (небольшой задаток в чатах, которые будут реализованы позже), которые нужны... допустим, для просмотра друзей и их персонажей

Units - Базовый костяк для любой живой игровой сущности (например, "Продавец"). Конечно же, может быть много игровых сущностей типа Unit.

Heroes - Персонажи игры. Могут быть только в одном мире (иначе было бы неловкое путешествие по мирам)

Worlds - Миры, которые создают люди в своих аккаунтах.

Maps - Карты, коих в мире может быть много (например, "Городская площадь" или "Подвал")

Enemies - Враги, которые привязаны к определенной карте (да, на одной карте играют несколько персонажей, то есть им действительно нужно быть привязанными к карте, а не к экземпляру карты (впрочем, можно сделать и так, но таблиц и так достаточно))

Items - Вид предмета. Примечание: это всего лишь вид, то есть задают поведение предмета, без принадлежности кому либо

Heroes items - Предметы, которые находятся у персонажа

id = int - простой id  
name = varchar(255) - имя чего либо  
login = varchar(127) - логин для входа  
password = char(255) - зашифрованный пароль в ИМЕННО 255 символах  
world progress = varchar(127) - прогресс в игре, можно хранить в виде списка переменных, которые можно будет вытаскивать, неважно  
current status = varchar(255) - например, "HP:200,MP:100"(это всего лишь пример, можно хранить как угодно)  
coordinates = varchar(20) - например, в формате "X:Y"  
description = varchar(1023)  
map = varchar(255) - path или blob - сама карта в каком либо формате  
enemy type = enum{COMMON, RARE, LEGENDARY, BOSS}  
unit type = enum{HUMAN, ...}  
function = varchar(1023) (например, очень например, «unit.apply{unit.hp \*= 2}»)

## 4 Популярные ошибки

- Мало таблиц → Это не правда, у нас получилось 9 полноценных таблиц
- Слишком похоже на ... → Опрос тем, которые были похожи, показали, что никто не добавлял систему дружбы и возможность дополнительных карт и миров (а соответственно и баз данных), а это составляет почти половину моего проекта, что означает, что он не похож ни на что
- Не нужны базы данных → Это не правда, все данные являются динамическими, и каждая может меняться, и их может быть очень много. Нет таблиц, которые были бы связаны единичной связью так, что их можно было бы объединить в одну
- Недостаточно информации о ... → Каждая табличка описана, каждый тип описан, а названия названы так, что бы являлись понятными.

Не надо реджект пожалуйста(((