데이터베이스 요구사항 분석서

- 캐릭터

캐릭터는 레벨, 체력, 포만감, 골드, 스탯, 스킬이 존재하고, 의상을 착용할

수 있다. 던전에 입장가능하고 몬스터와 전투를 하고, NPC와 상호작용을 한다.

또한, 무기와 액세서리를 착용할 수 있다.

- 의상

마을에 있는 의상점 NPC를 통해 변경 가능하고, 이름과 착용효과가 존재한다.

- 던전

던전에는 층수가 존재하고 3층마다 정해져 있는 지역이 있고 보스가 존재한다.

- NPC

NPC는 일정 층수를 클리어 해서 구출이 가능해지고, 역할이 있다.

- 음식

각 층에 존재하는 음식점 NPC를 통해서 식사가 가능하다. 목록에 있는 음식을

먹을 수가 있고, 음식을 먹게 되면 체력, 회피, 위력 등의 다양한 스탯이

증가하고 포만감이 오르게 된다. 특수효과(부활 등)가 있는 음식도 있다.

- 무기

무기마다 이름이 있으며 등급이 존재한다. 한손무기와 두손무기 / 근거리와

원거리 무기 / 주무기, 보조무기로 나뉘게 된다. 또한 일부 무기에는 스킬이

존재하고, 주무기 보조무기, 무기 액세서리의 세트효과가 존재한다.

- 액세서리

액세서리마다의 이름이 있으며 등급이 존재한다. 무기 액세서리, 액세서리 간의

세트효과가 존재한다.

ER모델

