

Schéma Entité-Association - Projet D&D

Dungeons & Dragons (D&D) est un jeu de rôle dans un monde fantastique où les joueurs incarnent des personnages qui explorent des lieux, interagissent avec des créatures, et découvrent des objets magiques. Voici les concepts principaux à analyser pour construire un modèle.

6TQ

4TTR

 niveau

Dans ce projet, tu seras d'abord analyste. Dans ce cadre, l'analyste joue un rôle clé en identifiant et en modélisant les entités et leurs relations dans le système (par exemple, personnages, lieux, objets magiques) pour fournir une représentation claire et cohérente du modèle du jeu. Il s'assure que le modèle reflète fidèlement les règles et mécanismes du jeu afin de permettre une implémentation efficace dans une base de données ou un autre système informatique.

Crée le schéma entités-associations sur base de cette description.

1. Personnages

Les joueurs créent et contrôlent des personnages qui sont les protagonistes du jeu. Chaque personnage est unique et possède plusieurs caractéristiques :

- **Nom** : Un nom choisi par le joueur pour son personnage.
- **Race** : L'espèce fantastique à laquelle appartient le personnage, comme humain, elfe ou nain.
- **Classe** : Le rôle ou métier du personnage, par exemple guerrier, mage ou voleur.

Chaque personnage appartient à une **race** et exerce une **classe**, qui influencent ses capacités et son rôle dans le jeu.

2. Lieux

Le monde de D&D est composé de nombreux lieux variés, comme des forêts, des montagnes, ou des donjons. Certains lieux sont particulièrement importants :

- **Villages** : Petites communautés où les personnages peuvent rencontrer d'autres personnages, obtenir des informations ou se ravitailler.
- Chaque **village** est un type de lieu et peut abriter des personnages ou des objets spéciaux.

3. Créatures

Les créatures peuplent le monde et jouent souvent le rôle d'ennemis ou de défis pour les personnages. Elles incluent :

- **Types de créatures** : Par exemple, des gobelins, des dragons, ou des trolls.
 - Les créatures sont toujours associées à un **lieu** précis où elles apparaissent.
-

4. Objets magiques

Le jeu regorge d'objets magiques qui confèrent des pouvoirs spéciaux aux personnages. Ces objets sont précieux et souvent recherchés.

- **Exemples d'objets** : Une épée magique, une amulette protectrice, ou une potion de guérison.
 - Un objet magique peut être trouvé dans un **lieu** spécifique ou être possédé par un **personnage**.
-

Relations Clés

- Un **personnage** appartient à une **race** et une **classe**.
 - Une **créature** ou un **objet magique** est associé à un **lieu**.
 - Les **villages** et autres lieux peuvent abriter des **personnages**, des **créatures**, ou des **objets magiques**.
-

Cette description simplifiée met en lumière les éléments principaux de D&D, en facilitant leur extraction sous forme d'entités (Personnage, Lieu, Objet, etc.) et de relations dans un schéma E-A.