# 《趣味数独》DB详细设计书

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **系统名** | 趣味数独 | **子系统名** | DB设计 |
| **创建日期** | 2019-11-12 | 创建者 | 邓宁宁 |
| **更新日期** |  | 更新者 |  |

# 数据库

Android内置SQLite数据库

# 类图

### GameMap 游戏类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **列名** | **数据类型** | **空/非空** | **约束条件** | **列描述** |
| Level | integer | N | 主键，自动递增 | 编号 |
| Original\_map | text | N |  | 游戏原始地图，json字符串格式的二维数组 |
| status | integer | N | 默认为0 | 当前关卡状态1-过关，0-解锁,-1 -未解锁 |
| Game\_map | text | N |  | 游戏地图，用于区分题目和答案区1-9表示题目，0表示需要填写区。json字符串格式的二维数组 |
| Good\_Time | integer |  |  | 最佳时间，单位秒 |

### GameSpeed 游戏进度保存类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **列名** | **数据类型** | **空/非空** | **约束条件** | **列描述** |
| Level | integer | N | 主键 | 编号 |
| Game\_Speed | text |  |  | 地图进度，0-表示未填项，1-9为已经填入的数字，json字符串格式的二维数组 |
| now\_Time | integer |  |  | 闯关时间，格式00：00 |
| error\_number | integer | N | 默认0 | 错误数量 |

### GameEndSpeed 最后一次游戏进度保存类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **列名** | **数据类型** | **空/非空** | **约束条件** | **列描述** |
| level | integer | N | 默认0 | 最后一次游戏关卡 |

## 建表语句

### gameMap游戏地图表

Create table tb\_game\_map(

level integer primary key autoincrement NOT NULL,

original\_map text NOT NULL,

game\_map text NOT NULL,

status integer NOT NULL DEFAULT 0,

good\_time integer NOT NULL DEFAULT 0

)

### gameSpeed游戏进度表

Create table tb\_game\_speed(

level integer primary key NOT NULL,

game\_speed text,

now\_time integer,

error\_number integer NOT NULL DEFAULT 0

)

### 最后一次游戏进度保存表

Create table tb\_end\_speed (

level integer NOT NULL DEFAULT 0

)