Base de données

<u>Table Utilisateur:</u>

- Id
- Pseudo
- Statistiques

Table Item:

- Id
- Condition (Classe du personnage, son niveau, (stats)...)
- Type (Arme, consommable, equipement)
- Emplacement (Cou, cape..)
- Nom
- Caractéristiques
- Rareté
- Prix de vente
- Description
- IdSprite

Table Classe:

- Id
- Nom du rôle
- Attributs (Dommage, vie..)
- Compétences
- Description
- IdSprite

Table Compétence:

- Id
- Nom
- Description
- Cible (Allié, ennemis..)
- CodeEffet (aa:2,aat:2,2) => Voir la bibliothèque
- IdSprite

Table Monstre:

- Id
- Nom
- Description
- Attributs
- IdSprite
- Compétence

Table PNJ:

- Id
- Nom
- Description
- IdSprite
- Action (Parler, vendre..)

<u>Table Décor</u>:

- Id
- Nom
- IdSprite

<u>Table Dé :</u>

- Id
- Valeur
- IdSprite

<u>Table ObjetAffichable :</u>

- Id
- Nom
- IdSprite

Customisation (En fonction de l'avancement)

<u>Table Table, BulleDialogue, Interface:</u>

- Id
- IdSprite