База данных для онлайн игры «Knights».

База данных решает вопросы хранения информации:

1. О персонажах, созданных игроками.
2. О существующей в игре экипировки (оружие, доспехи, бижутерия).
3. О доступных умениях.
4. О вещах, хранящихся в инвентаре игроков и одетых на персонажах.

Игрокам доступна фракция «Humans». NPC, против которых сражаются рыцари, представлены фракцией «Demons». Все данные об игроках и NPC хранятся в таблице «Person», с разницей в принадлежности к фракции «fractionID». Для чего от таблицы «Person» идут связи ---> «fraction» ---> «fraction\_has\_skill» ---> «skill» --> «skill\_type», что обуславливает все доступные умения для каждой фракции.

Таблица «Wear» хранит данные об экипированных вещах на персонажах. Всего можно одеть на персонажа 2 оружия (1 одноручное, 2 одноручных, 1 одноручное + щит), 3 ожерелья, 2 серьги, 8 колец, 1 шлем, 1 нагрудник, 1 штаны, 1 ботинки, 1 перчатки, 1 пояс, 1 плащ.

Таблица «Weapon» хранит все доступное в игре оружие, таблицы «Gear» и «Bijouterie» одежду и бижутерию соответственно. Так же есть отдельные таблицы для типов оружия («Weapon\_type»), одежды («Gear\_type») и типов бижутерии («Bijouterie\_type»).

Хранение экипировки игроков представлено таблицей «Inventory», имеющей связи многие ко многим с таблицами «Weapon», «Gear», и «Bijouterie» через промежуточные таблицы «Inventory\_has\_weapon», «Inventory\_has\_gear» и «Inventory\_has\_bijouterie».

Скрипт создания БД представлен в файле «2 Knights create DB.sql».

ERDiagram представлена в файле «3 Knights diagram.mwb», выполнена в Workbench.

Скрипт наполнения БД представлен в файле «4 Knights fill DB.sql».

Скрипты характерных выборок, представления и хранимая процедура представлена в файле «5 Knights common queries.sql».