数据库说明书

(所有表的外键都是逻辑外键)

Table:

game\_house:市场房屋

game\_user:用户

house\_type:房子类型

house\_fintment:建材

warehouse:仓库

house\_my:已买的房子

eradicate\_event:可杜绝事件

operate\_event:运营事件

day\_event:每天触发事件

Column:

# 市场房屋

game\_house:

id:

region:地区

type\_id:房屋类型id 外键

price:房屋最初始的价格

prices:市场均价 (price + 随机上涨价格) = 均价

goodDegrees:景气度

# 游戏用户表 (调用小程序api获取用户名微信名)

game\_user:

id:

username:用户名:

phone:用户的手机号码

address:地址

moeny:最高从游戏里获得金额

# 房屋类型

house\_type:

id:

type\_name:类型名

# 市场

house\_fintment:

id:

name:建材名或套餐名

price:单价

describe:描述

# 仓库

warehouse:

id:

user\_id:用户id

fintment\_id:建材id

num:个数

# 已买的房子

house\_my:

id:

user\_id:用户id(外键)

house\_id:房屋id(外键)

buy\_price:购买价格

sell\_price:卖出价格

zhuangxiu:是否装修 (0:未装修、1：简单装修、2：高级装修、3：豪华装修)

mensuo:门锁 (0:未 1:已)

yangan:烟感 (0:未 1:已)

dianbiao:电表 (0:未 1:已)

shuibiao:水表 (0:未 1:已)

jiaozuri:交租日

shouzuri:收租日

yizu:是否出租 (0:未 1:已)

# 每天要触发的事件

# message:事件信息, is:类型 1 = 现金 5 = 体力值 value = 实际要减少的值 小于1就是\* status:是加是减 0 = 减少 1 = 增加

day\_event:

id:

message:

is:

value:

status:

# 可杜绝事件

message:事件信息, is:类型 1 = value = 实际要减少的值

type:类型 1:没装烟感器 2:小偷进入房间 3:没装水表 4:没装电表 5:没装修

eradicate\_event:

id:

message:

is:

value:

type:

# 运营事件

message:事件信息, type:类型 1:正常退房 2:业务毁约 3:租客毁约 status:是加是减 0:减少 1:增加 value:要更改的值

operate\_event:

id:

message:

type:

value:

status: