# 一、需求报告

1、目的

1. 能够存储大量玩家的信息，快速有效的进行信息数据管理，包括：
   1. 玩家信息的录入、删除及修改。
   2. 玩家的多关键字检索查询。
   3. 能够对玩家信息进行导入导出。
2. 能够对玩家产生记录的信息进行相应的存储及管理，包括：
   1. 对玩家产生记录信息的增加、删除、修改。
   2. 对玩家产生记录信息的统计与查询。
3. 能够将服务端传来的属性进行新增表。
4. 能够对需要的统计结果提供打印输出。
5. 能够提供一定的安全机制，提供数据信息授权访问，防止随意删改，同时提供信息备份的服务。
6. 对于游戏组发来的记录信息，进行一定的判断，防止提交不正常的数据。
7. 对于已经架构的数据库能够导入到其他服务器所使用的数据库中。

2、系统需求分析

1. 功能需求

1、对于他人的数据库添加相应的表，数据库导入导出。

2、合理的对存储数据进行分类并存储。

2）数据需求

将游戏组发来的信息进行记录。当游戏组发送查询请求时，传输回相应数据。

3）需求实现功能

（1） 可以保存玩家自定义提示音效的设置。

（2） 当游戏发送请求时，可筛选查询相应的信息并回复

（3）当玩家接受游戏传来的请求时，可按照一定的顺序排列信息，并回复。

（4） 记录玩家及其交互信息。

3、说明

1、插件数据库以多表的形式导入至其他服务器的数据库中。

2、在数据库搭建完毕后，不会新增表及属性。

3、游戏组将多条需要保存的信息传送至数据库，数据库按照自身的分类方式将其存储。