**جداول مورد نیاز بازی نفت کش ها در دیتابیس**

**Users:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **عنوان** | **نوع متغیر** | **توضیحات** |
| **ID** | **Integer** | **آیدی بازیکن** |
| **Created\_at** | **Time** | **زمان ثبت نام بازیکن** |
| **Updated\_at** | **Time** | **زمان ایجاد تغییر در داده های بازیکن** |
| **Deleted\_at** | **Time** | **زمان پاک شدن داده ها** |
| **Devie\_id** | **Text** | **آی دی دستگاه جهت ورود** |
| **Name** | **Text** | **نام کاربری** |
| **Email** | **Text** | **ایمیل برای ذخیره سازی اکانت** |
| **Google\_id** | **Text** | **آی دی گوگل جهت بازیابی اکانت بازی کنان** |
| **VIP** | **Boolean** | **کاربری ویژه که امتیازات و امکانات خاصی به بازیکنان داده میشود** |
| **Coin** | **Integer** | **تعداد سکه** |
| **Gem** | **Integer** | **تعداد الماس** |
| **Trophy** | **Integer** | **تعداد کاپ** |
| **Win** | **Integer** | **تعداد پیروزی** |
| **Lose** | **Integer** | **تعداد باخت** |
| **Draw** | **Integer** | **تعداد تساوی** |
| **XP** | **Integer** | **مقدار تجربه بدست آمده در بازی** |
| **Tutorial** | **Integer** | **مرحله ای از توتوریال که بازیکن پیش روی کرده** |
| **Opened\_chests** | **Integer** | **تعداد صندوق هایی که بازیکن باز کرده** |
| **War\_chest\_key** | **Integer** | **تعداد کلید های موجود برای باز کردن صندوق جنگ (در هر بازی به تعداد سکوهای نفتی تخریب شده دشمن کلید بدست می آید که اگر به تعداد معینی برسد بازیکن میتواند صندوق جنگ را باز کند. این متغیر قابل ذخیره سازی تا بی نهایت هست)** |
| **Last\_free\_chest** | **Time** | **زمان باز شدن آخرین صندوق رایگان** |
| **Free\_chest\_remaining\_time** | **numeric** | **زمان باقی مانده تا باز شدن صندوق رایگان** |
| **Market** | **Text** | **مارکتی که بازیکن از آنجا دانلود کرده** |
| **Test\_group** | **Integer** | **بازیکنان بر اساس آی دی به سه دسته تقسیم میشوند جهت ای بی تست های مختلف** |
| **Token** | **Text** | **توکنی که در هنگام لاگین ایجاد میشه برای استفاده در هدر موقع گت زدن** |
| **Created\_at\_token** | **Time** | **زمان ایجاد توکن لاگین برای محاسبه زمان انقضا** |

**Cards:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **عنوان** | **نوع متغیر** | **توضیحات** |
| **ID** | **Integer** | **آیدی کارت** |
| **Created\_at** | **Time** | **زمان ایجاد** |
| **Updated\_at** | **Time** | **زمان ثبت تغییرات** |
| **Deleted\_at** | **Time** | **زمان پاک شدن داده ها** |
| **Name** | **Text** | **نام نیرو** |
| **Damage** | **Jsonb** | **دمیجی که نیرو وارد میکند یا ضریب اثر نیرو در دیگر متغیر ها.**  **باید قابلیت ذخیره اعداد اعشاری نیز داشته باشد به عنوان مثال:**  **[1.2,1.3,1.4,1.5]** |
| **Health** | **Jsonb** | **میزان سلامتی نیرو. متغیر های غیر اعشاری** |
| **Cards\_need** | **Jsonb** | **تعداد کارت های مورد نیاز ارتقا متغیر های غیر اعشاری** |
| **Coins\_need** | **Jsonb** | **تعداد سکه های مورد نیاز ارتقا متغیر های غیر اعشاری** |
| **Income** | **Jsonb** | **میزان تولید نفت بر ثانیه برای سکوی نفتی و میزان درامد حاصل از فروش نفت برای نفت کش** |
| **Move\_speed** | **Float** | **سرعت حرکت نیرو (موزاییک بر ثانیه)** |
| **Shooting\_cool\_down** | **Float** | **فاصله زمانی بین شلیک ها** |
| **Range** | **Integer** | **شعاع دید نیرو جهت شلیک یا اثر گذاری** |
| **Rotate\_speed** | **Integer** | **سرعت چرخش نیرو** |
| **Explod\_range** | **Integer** | **شعاع انفجار یا اثر گذاری تیر شلیک شده** |
| **Bullet\_speed** | **Float** | **سرعت حرکت تیر شلیک شده** |
| **Cool\_down** | **Float** | **فاصله زمانی مورد نیاز جهت خرید نیروی بعدی** |
| **Type** | **Integer** | **مشخص کننده دسته بندی نیروها (فراوان، متداول، کمیاب، نادر)** |
| **Price\_type** | **Integer** | **نوع کارنسی (نفت یا پول) جهت خرید نیرو در حین بازی را مشخص میکند** |
| **Price** | **Integer** | **مقدار کارنسی مورد نیاز جهت خرید نیرو در حین بازی** |

**Config:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Created\_at** | **Updated\_at** | **Deleted\_at** | **Key** | **Value** |
| **1** |  |  |  | **Version** | **8** |
| **2** |  |  |  | **Initial Trophy** | **1200** |
| **3** |  |  |  | **Initial Coins** | **200** |
| **4** |  |  |  | **Initial Gems** | **30** |
| **5** |  |  |  | **Match Making time** | **60** |
| **6** |  |  |  | **Match Time** | **180** |

**در قسمت ورژن شماره نسخه جهت فورس آپدیت ها درج میشود. اگر نسخه کلاینت از این عدد کمتر باشد به این معنی است که اجازه ورود به بازی را ندارد و حتما باید قبل از این کار بازی را آپدیت نماید**

**اگر در این قسمت عدد صفر وارد شود به معنی آن است که سرور بازی از دسترس خارج است و اجازه ورود به بازی ندارد**

**مچ میکینگ تایم تیز زمان مورد نیاز جهت جستجوی حریف درج میشود. اگر هنگام جستجو از این زمان بیشتر طول کشید حریف روبات انتخاب میشود.**

**زمانی که هر بازی طول میکشد را در قسمت مچ تایم مشخص میکنیم**

**User\_Card:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **عنوان** | **نوع متغیر** | **توضیحات** |
| **ID** | **Integer** | **آیدی** |
| **Created\_at** | **Time** | **زمان ایجاد** |
| **Updated\_at** | **Time** | **زمان ثبت تغییرات** |
| **Deleted\_at** | **Time** | **زمان پاک شدن داده ها** |
| **User\_id** | **Integer** | **آیدی یوزر صاحب کارت** |
| **Card\_id** | **Integer** | **آیدی کارت** |
| **Level** | **Integer** | **لول کارت** |
| **Card\_amount** | **Integer** | **میزان کارت ارتقای موجود** |

**User\_Match:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **عنوان** | **نوع متغیر** | **توضیحات** |
| **ID** | **Integer** | **آیدی کارت** |
| **Created\_at** | **Time** | **زمان ایجاد** |
| **Updated\_at** | **Time** | **زمان ثبت تغییرات** |
| **Deleted\_at** | **Time** | **زمان پاک شدن داده ها** |
| **Room\_id** | **Text** | **شناسه روم بازی آنلاین** |
| **Match\_name** | **Text** | **نام مچ آنلاین** |
| **AI** | **Boolean** | **آیا بازی با روبات انجام شده است؟** |
| **User\_id** | **Integer** | **آی دی بازیکن** |
| **Opponent\_id** | **Integer** | **آی دی حریف** |
| **Match\_result** | **Integer** | **نتیجه بازی (0 = پیروزی، 1= باخت، 2= تساوی)** |

**Shop:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **عنوان** | **نوع متغیر** | **توضیحات** |
| **ID** | **Integer** | **آیدی کارت** |
| **Created\_at** | **Time** | **زمان ایجاد** |
| **Updated\_at** | **Time** | **زمان ثبت تغییرات** |
| **Deleted\_at** | **Time** | **زمان پاک شدن داده ها** |
| **Name** | **Text** | **اسم بسته** |
| **Order** | **Integer** | **ترتیب نمایش در صفحه فروشگاه** |
| **SKU** | **Text** | **کد کافه بازار و مایکت بسته** |
| **Type** | **Integer** | **نوع بسته (خرید سکه، خرید الماس، خرید صندوق، پیشنهادات روزانه و ...)** |
| **Price\_Type** | **Integer** | **کارنسی مورد نیاز خرید (سکه، الماس، ریال)** |
| **Reward** | **Integer** | **مقدار کارنسی خریداری شده** |
| **Chest\_id** | **Integer** | **آی دی صندوق مخصوص بسته های خرید صندوق** |
| **Test\_group** | **Integer** | **مشخص میکند بسته به کدام گروه ای بی تست تعلق دارد** |

**Transaction:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **عنوان** | **نوع متغیر** | **توضیحات** |
| **ID** | **Integer** | **آیدی کارت** |
| **Created\_at** | **Time** | **زمان ایجاد** |
| **Updated\_at** | **Time** | **زمان ثبت تغییرات** |
| **Deleted\_at** | **Time** | **زمان پاک شدن داده ها** |
| **Token** | **Text** | **توکن پرداخت** |
| **User\_id** | **Integer** | **آی دی یوزر خریدار محصول** |
| **Shop\_id** | **Integer** | **آی دی بسته خریداری شده** |
| **Group\_test** | **Integer** | **گروه ای بی تست یوزر خریدار محصول** |

**Chest:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **عنوان** | **نوع متغیر** | **توضیحات** |
| **ID** | **Integer** | **آیدی کارت** |
| **Created\_at** | **Time** | **زمان ایجاد** |
| **Updated\_at** | **Time** | **زمان ثبت تغییرات** |
| **Deleted\_at** | **Time** | **زمان پاک شدن داده ها** |
| **Name** | **Text** | **اسم صندوق** |
| **Type** | **Integer** | **نوع صندوق (صندوق مچ، صندوق جنگ، صندوق رایگان، صندوق فروشگاه)** |
| **Duration\_time** | **Integer** | **زمان مورد نیاز برای باز شدن برای صندوق رایگان و صندوق های مچ** |
| **Needed\_key** | **Integer** | **تعداد کلید های مورد نیاز برای صندوق جنگ** |
| **Chans** | **Integer** | **شانس اهدای صندوق مچ پس از پیروزی در هر بازی** |
| **Min\_coin\_reward** | **Integer** | **کمترین میزان سکه جایزه** |
| **Max\_coin\_reward** | **Integer** | **بیشترین میزان سکه جایزه** |
| **Min\_gem\_reward** | **Integer** | **کمترین میزان الماس جایزه** |
| **Max\_gem\_reward** | **Integer** | **بیشترین میزان الماس جایزه** |
| **Common\_card\_type\_number** | **Integer** | **تعداد نوع کارت های فراوان که از صندوق خارج میشود** |
| **Min\_common\_card\_reward** | **Integer** | **کمترین تعداد کارت جایزه از هر کارت فراوان** |
| **Max\_common\_card\_reward** | **Integer** | **بیشترین تعداد کارت جایزه از هر کارت فراوان** |
| **Rare\_card\_type\_number** | **Integer** | **تعداد نوع کارت های متداول که از صندوق خارج میشود** |
| **Min\_rare\_card\_reward** | **Integer** | **کمترین تعداد کارت جایزه از هر کارت متداول** |
| **Max\_rare\_card\_reward** | **Integer** | **بیشترین تعداد کارت جایزه از هر کارت متداول** |
| **Epic\_card\_type\_number** | **Integer** | **تعداد نوع کارت های کمیاب که از صندوق خارج میشود** |
| **Min\_epic\_card\_reward** | **Integer** | **کمترین تعداد کارت جایزه از هر کارت کمیاب** |
| **Max\_epic\_card\_reward** | **Integer** | **بیشترین تعداد کارت جایزه از هر کارت کمیاب** |
| **Legendary\_card\_type\_number** | **Integer** | **تعداد نوع کارت های نادر که از صندوق خارج میشود** |
| **Min\_legendary\_card\_reward** | **Integer** | **کمترین تعداد کارت جایزه از هر کارت نادر** |
| **Max\_legendary\_card\_reward** | **Integer** | **بیشترین تعداد کارت جایزه از هر کارت نادر** |

**Match:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Created\_at** | **Updated\_at** | **Deleted\_at** | **Name** | **Win\_coin** | **Win\_coin\_VIP** |
| **1** |  |  |  | **OnlineMatch** | **50** | **100** |
| **2** |  |  |  | **HeroesMatch** | **100** | **200** |
| **3** |  |  |  | **…** |  | **…** |