



3주차 강의정리본

<데이터 테이블>

1. 데이터 테이블이란?

- 개념

: 많은 데이터를 정리하고, 관리하기 위한 테이블

- 게임에서의 사용

- ▼ : 주인공 자신의 성장과 관련된 테이블

- 캐릭터 테이블 - 직업
- 장비 테이블 - 등급, 강화
- 소모품 테이블 - 포션
- 스킬 테이블 - 기본공격, 스킬, 성장
- 스탯 테이블 - 캐릭터스탯, 장비스탯, 버프효과, 스킬레벨
- 레벨 테이블 - 경험치, 해금

- ▼ : 적들의 테이블

- 몬스터 테이블
- 몬스터 스킬 테이블
- 몬스터 사망 시 드랍 테이블 - 경험치, 골드, 장비
- 몬스터 AI 테이블

- ▼ : 스테이지를 이루는 테이블 등

- 맵 테이블 - 맵의 종류 설정, 포탈위치
- NPC 테이블 - 기능형 NPC
- 퀘스트 테이블
- 콘텐츠 테이블 - 각각 콘텐츠 별로 만들 수도 있음

< 스테이지에 들어가지만 테이블과 성격이 다른 것 >

- NPC 스폰너
- 몬스터 스폰너
- 이벤트 트리

→ 위 데이터는 맵툴을 통해 작업하고, 툴에서 나온 데이터를 사용한다.

2. 아이템 테이블

• 아이템 테이블의 요소

- 장비 → 장비 테이블
- 소모품 → 소모품 테이블
- 잡템 → 잡템 테이블
- 재화 → 재화 테이블
- 퀘스트 아이템 → 퀘스트 아이템 테이블
- 토큰 → 토큰 테이블
- 유료 소모품 → 유료 소모품 테이블
- 유료 장비 → 유료 장비 테이블
- 코스튬 → 코스튬 테이블

3. 아이템 테이블 분류

장비 테이블	소모품 테이블	아이템 테이블
장비 테이블	소모품 테이블	퀘스트 아이템 테이블
유료 장비 테이블	유료 소모품 테이블	잡템 테이블
무료 코스튬 테이블		토큰 테이블
유료 코스튬 테이블		재화 테이블

4. 테이블 쪼개기의 장단점

- **장점**

- 작업의 병목현상 생기지 X
→ 테이블이 1개인데 작업자가 여러 명 일 때 생기는 이슈 발생 X
- 문제가 생겼을때 복구 쉬움
→ 해당 테이블만 되돌리면 됨

- **단점**

- 데이터가 쌓일수록 다양한 테이블을 열어놓고 작업해야함
- 밸런스 작업자들이 고생함
→ 무수하게 많은 테이블에 흩어져 있는 데이터들을 수정해야 할 수도 있다

5. 아이템 테이블 만들어보기

- 아이템 테이블의 요소

- 장비
- 잡템
- 재화
- 퀘스트 아이템
- 각종 토큰
- 소모품 (유료&무료)
- 장비 (유료&무료)
- 코스튬 (유료&무료)

- 무엇이 들어가야 할까? (간단하게)

- index
- 이름
- 아이템 종류
- 아이콘 파일
- 스킬 id
- 리소스 파일
- 구입 금액

- 판매 금액
- 구입 가능 여부
- 판매 가능 여부
- 거래 가능 여부
- 스태 id
- 장착 레벨 제한
- 장착 직업 제한
- 예시
 - 자료형은 간단하게만 (int, string, float 정도)
 - 자료형은 key값들을 많이써서 그냥 string으로 작성하는 경우가 많음
 - 컬럼명(영어)에는 '_' 를 잘 쓰지 않고, 첫글자는 보통 소문자로 작성
 - 요소들의 첫글자는 보통 대문자로 작성

아이템 테이블 예시				
컬럼명(필드명)	컬럼명(영어)	설명	요소들	자료형
index	index	주소를 뜻한다	아이템 테이블에서는 index 로 사용 한다. 상세 내용은 따로 본다.	int
이름	name	아이템의 이름을 작성 한다.	보통 글로벌을 염두에 두면, string 테이블을 따로 만든다.	string
설명(실제 사용 X)	description	실제 사용되는 내용이 아닌, 개발자가 확인하기 위한 용도의 컬럼	개발자가 헛갈릴 만한 요소를 간략하게 작성하여 최소한의 방어용으로 사용 한다.	string
아이템 설명	itemInfoTxt	아이템의 설명 내용을 작성 한다.	글로벌을 염두에 두면, string 테이블의 키 값을 작성 한다.	string
아이템 종류	type	아이템 테이블에 하나의 아이템 속성만 가지는 것이 아니므로, 아이템의 속성을 구분하기 위한 종류(type) 컬럼을 추가 한다.	equip : 장비 consume : 소모품 currency : 재화 quest : 퀘스트용 아이템 token : 토كن material : 재료 misc(miscellaneous) : 잡템 costume : 코스튬	string
재화 타입	currencyType	재화의 타입을 뜻 한다. 재화의 key 값을 정의하기 위한 요소라고 보면 된다.	cash : 현금 diamond : 유료 재화 ruby : 무료 재화 gold : 게임 내 재화	string
장비 부위	parts	장비일 경우 부위를 구분 한다.	weapon : 무기 armor : 방어구 ringFirst : 반지 ringSecond : 반지	string
장비 등급	equipGrade	장비의 등급을 작성 한다.	normal : 일반 magic : 마법 rare : 희귀 epic : 에픽 legend : 전설	string
장착 레벨 제한	equipLv	장착 레벨 제한을 작성 한다.	장비를 장착할 수 있는 레벨 제한을 작성 한다.	int
유료 무료 구분	buyType	유료인지 무료인지를 구분 한다.	Free : 무료 Paid : 유료	string
남은 시간	remainTime	시간 제한 아이템의 남은 시간을 작성 한다.	남은 분을 입력 한다. 하루는 = 576 분 일주일 = 4032 분	int
목표 날짜	targetDATE	특정 날짜 제한인 경우 날짜와 시간을 작성 한다.	yyyyMMddhhmmss 형태로 입력 한다. 20230903:240000	string
아이콘 파일	iconPath	아이콘의 경로와 파일 이름을 작성 한다.	/asset/resource/UI/equip/icon/파일명.png	string
스킬 id	skillIndex	스킬의 인덱스를 연결 한다.	스킬 테이블의 index 를 작성 한다. 소모품의 경우 스킬을 연결하여 사용 한다.	int
소모품 그룹	consumeGroup	물약의 경우 그룹으로 묶어 컬타임을 같이 적용 한다.	그룹 id 를 작성 한다. 임의의 값으로 작성 한다. 소모품을 사용하면 같은 그룹 id 끼리는 컬타임을 공유 한다.	int
리소스 파일	resourcePath	리소스의 경로와 파일 이름을 작성 한다.	/asset/resource/EQUIPMENT/파일명.prefab	string
구입 재화 종류	buyCurrencyType	구입 시 사용하는 재화의 종류를 작성 한다.	currency 타입들의 enum 값을 작성 한다. 보통 많이 쓰는 형태는 아래와 같다. diamond : 유료 다이아. ruby : 무료 다이아. gold : 게임 내 재화	string
구입 금액	buyCost	구입 금액을 작성 한다.	구입 시의 금액을 작성 한다.	int
판매 후 획득 재화 종류	sellCurrencyType	판매 시 획득하는 재화의 종류를 작성 한다.	구입 시와 동일 하다.	string
판매 금액	sellCost	판매 금액을 작성 한다.	판매 시의 금액을 작성 한다.	int
구입 가능 여부	useBuy	구입 가능 여부	TRUE : 구입 가능 FALSE : 불가능	string
판매 가능 여부	useSell	판매 가능 여부	TRUE : 판매 가능 FALSE : 불가능	string
거래 가능 여부	useTrade	거래소 등록 가능 여부 개인 거래가 있을 경우 따로 추가 한다. isPrivateTrade 비슷 한 형태	TRUE : 등록 가능 FALSE : 불가능	string
파괴 가능 여부	useDestroy	특정 아이템의 경우 파괴만 가능하도록 만든다.	TRUE : 파괴 가능 FALSE : 파괴 불가능	string
스탯 id	statIndex	스탯의 인덱스를 작성 한다.	스탯 테이블의 인덱스를 작성 한다.	int
사용 레벨 제한	useLv	사용 레벨 제한	이 아이템을 사용할 수 있는 레벨 제한을 작성 한다.	int
장착 직업 제한	equipClass	장착 직업을 작성 한다.	장비를 장착할 수 있는 직업을 작성 한다. ALL : 모두 가능 FIGHTER : 전사만 가능 MAGE : 마법사만 가능 HEALER : 힐러만 가능	string

↓↓↓↓

주소	이름	설명	아이템 설명	아이템 종류	재화 타입	장비 부위	장비 등급
index	name	description	itemInfoTxt	type	currencyType	parts	equipGrade
1	현금	실제 현금. 단, 빈 데이터로 보면 된다.		currency	cash		
2	유료 다이아	현금으로 구입하는 재화. 보통 무른 다이아로 많이 사용 한다.		currency	diamond		
3	무료 다이아	이벤트 등으로 푸는 다이아.		currency	ruby		
4	골드	게임 내에서 거래되는 재화. 골드를 많이 사용 한다.		currency	gold		
1001	HP 물약(소)	HP 물약 가장 처음 것을 만든다.	HP 를 100 회복 시켜주는 빨간 물약	consume			
1010001	FIGHTERWEAPONNORMAL1	전사 직업의 첫 번째 일반 무기.	흔하게 볼 수 있는 평범한 검	equip		WEAPON	NORMAL
1010002	전사 무기					WEAPON	NORMAL
1011001	전사 무기	전사 직업의 첫 번째 마법 무기.				WEAPON	MAGIC
1012001	전사 무기	전사 직업의 첫 번째 희귀 무기.				WEAPON	RARE
1013001	전사 무기	전사 직업의 첫 번째 에픽 무기.				WEAPON	EPIC
1014001	전사 무기	전사 직업의 첫 번째 전설 무기.				WEAPON	LEGEND

		default(=빈칸) : free		빈칸 = 영원히사용	
장착 레벨 제한	장착 직업 제한	유료 무료 구분	남은 시간	목표 날짜	아이콘 파일
equipLv	equipClass	buyType	remainTime	targetDATE	iconPath
		PAID	forever		
		PAID			/asset/resource/UI/equip/icon/Currecny_diamond.png
		FREE			/asset/resource/UI/equip/icon/Currecny_ruby.png
		FREE			/asset/resource/UI/equip/icon/Currecny_gold.png
1	FIGHTER	FREE			/asset/resource/UI/equip/icon/WarriorWeapon_Normal_Lv1.png
5	FIGHTER	FREE			
10	FIGHTER	NONE			
15	FIGHTER				
20	FIGHTER				
25	FIGHTER				

리소스 파일	스킬 id	소모품 그룹	구입재화타입	구입 금액	판매재화타입	판매 금액
resourcePath	skillIndex	consumeGroup	buyCurrencyType	buyCost	sellCurrencyType	sellCost
/asset/resource/equip/weapon/WarriorWeapon_Normal_Lv1.prefab			gold	1	gold	1

구입 가능 여부	판매 가능 여부	거래 가능 여부	파괴 가능 여부	스탯 id	사용 레벨 제한
useBuy	useSell	useTrade	useDestroy	statKey	useLv
TRUE	TRUE	FALSE	TRUE		
FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	WARRIORWEAPONNORMALLV1	

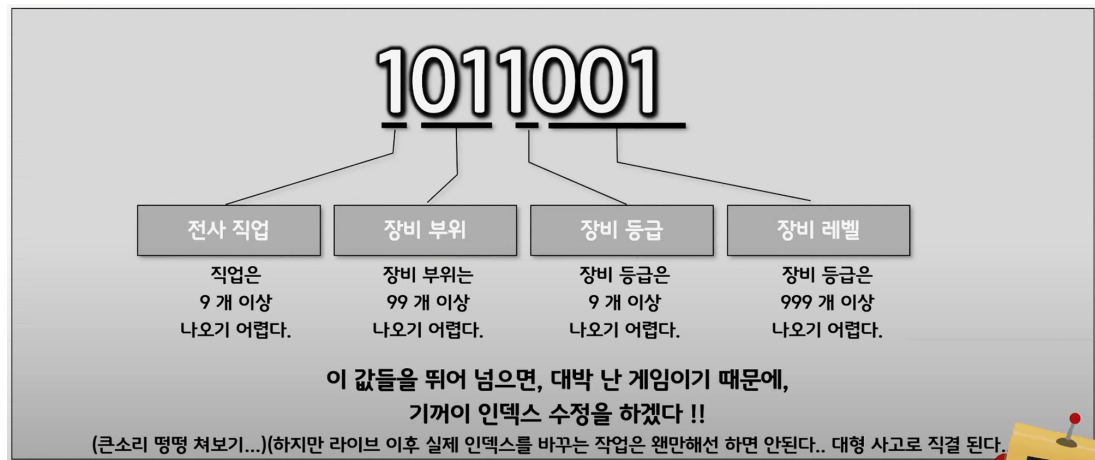
→ 이렇게 테이블을 작성하다보면 빈칸이 겹치는 부분들끼리 테이블 분리를 할 수 있다

◦ index

- index화 하는 것과 numbering 하는 것은 다르다

→ numbering은 순차를 매기기 위해 사용. 순번이 바뀔 수 있음

→ index는 웬만해서 바꾸는 걸 자제해야함. 한번 정하면 바꾸기 쉽지 않음



item index range		
종류	시작값	끝 값
currecny	1	99
소모품 관련	1001	9999
퀘스트 관련	10001	99999
equip 관련 우측의 이미지 참조	1000001	9999999