적사터 테이블 스키마 기획

육성 어드벤처 프로젝트

캡스톤 프로젝트

차경환, 조승훈, 이주석

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.08.12 | 기초 내용 작성 | 차경환 |
|  |  |  |

1. 목차

[1. 목차 2](#_Toc175081691)

[2. 개요 3](#_Toc175081692)

[2.1. 개념 정의 및 설명 3](#_Toc175081693)

[3. 캐릭터 4](#_Toc175081694)

[4. 몬스터 4](#_Toc175081695)

[5. 아이템 4](#_Toc175081696)

[6. 퀘스트 5](#_Toc175081697)

[6.1. 퀘스트 테이블 6](#_Toc175081698)

[6.1.1. Idx 6](#_Toc175081699)

[6.1.2. QuestImportance 6](#_Toc175081700)

[6.2. 퀘스트 목표 테이블 6](#_Toc175081701)

[6.2.1. Idx 6](#_Toc175081702)

[6.2.2. QuestId 6](#_Toc175081703)

[6.2.3. Step 6](#_Toc175081704)

[6.2.4. DetailId 6](#_Toc175081705)

[6.2.5. TargetType 7](#_Toc175081706)

[6.3. NPC 대화 퀘스트 세부 목표 테이블 7](#_Toc175081707)

[6.3.1. 7](#_Toc175081708)

1. 개요

본 문서는 테이블의 구성, 스키마, 도메인을 설명하기 위한 문서이다.

* 1. 개념 정의 및 설명

1. 캐릭터
2. 몬스터
3. 아이템

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 아이템 테이블 | | | | | |
| Idx | Type | Frequency | CraftRank | UsingForm | Constraint |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 아이템 제작 기준 테이블 | | | |
| Idx | ItemId | CraftTerm | DemandLevel |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 아이템 스트링 테이블 | | | |
| Idx | Name | Image | Description |

|  |  |
| --- | --- |
| 아이템 사용회수 테이블 | |
| Idx | Count |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 아이템 내구도 테이블 | | |
| Idx | DurabilityNum | DurabilitySubNum |

* 1. 아이템 테이블

아이템의 최상위 정보 테이블이다.

* + 1. Idx

아이템 Index 정보이다.

자료형은 Integer이다.

방어구 아이템은 5000~9999의 번호가 지정된다.

무기 아이템은 10000~14999의 번호가 지정된다.

소모 아이템은 15000~19999의 번호가 지정된다.

퀘스트 아이템은 20000~24999의 번호가 지정된다.

* + 1. Type

아이템 기능 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

아이템이 어떤 기능의 아이템인지 구분하는 정보가 저장된다.

0은 방어구 아이템, 1은 무기 아이템, 2는 소모 아이템, 3은 퀘스트 아이템이다.

* + 1. Frequency

아이템 사용 회수 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

아이템이 몇번 사용할 수 있는지 알 수 있는 정보가 저장된다.

0은 단발형과 횟수형, 1은 무한형, 2는 내구도형이다.

* + 1. CraftRank

아이템 제작 해금 등급 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

아이템의 기본 제작 해금 등급이 어떤 등급인지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

0은 미확인, 1은 설계 없음, 2는 제작 가능, 3은 제작 불가능이다.

* + 1. UsingForm

아이템 사용 구조 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

아이템이 어떤 사용 구조 방식을 지니고 있는지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

0은 투척형, 1은 설치형, 2는 장착형, 3은 사용형이다.

* + 1. Constraint

아이템 상태 제한 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

아이템이 어떤 상태 제한이 적용되어 있는지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

0운 제약 없음, 1은 버리기 불가, 2는 판매 불가, 3은 버리기와 판매 불가이다.

* 1. 아이템 제작 기준 테이블

아이템의 제작 가능 아이템의 제작 기준 정보가 저장된 테이블이다.

* + 1. Idx

아이템 제작 기준 Index 정보이다.

자료형은 Integer이다.

각 제작 기준을 구분할 수 있는 고유번호가 저장된다.

* + 1. ItemId

아이템 Index 정보이다.

자료형은 Integer이다.

아이템 테이블의 Idx를 참조하는 외래키이다.

제작 기준이 어떤 아이템의 제작기준인지 구분할수 있는 정보가 저장된다.

* + 1. CraftTerm

아이템 요구 제작 조건 종류 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

아이템 제작 시 어떤 제작 조건이 요구되는지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

0은 합성술, 1은 재단술, 3은 야금술이다.

* + 1. DemandLevel

아이템의 제작 조건 요구 레벨 정보이다.

자료형은 Integer이다.

제작 요건이 몇 레벨이상 필요한지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

0은 1레벨이다. 따라서 n이 저장되어 있다면, n+1레벨이 요구되는 것이다.

* 1. 아이템 스트링 테이블

아이템의 스트링 정보들이 저장되는 테이블이다.

* + 1. Idx

아이템 Index 정보이다.

자료형은 Integer이다.

아이템 테이블의 Index와 연동되는 외래키이다.

어떤 아이템의 스트링 정보인지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

* + 1. Name

아이템 이름 정보이다.

자료형은 String이다.

아이템의 이름이 저장된다.

* + 1. Image

아이템 이미지 정보이다.

자료형은 String이다.

아이템의 이미지 이름이 저장된다.

* + 1. Description

아이템 설명 정보이다.

자료형은 String이다.

아이템의 설명 정보가 저장된다.

* 1. 아이템 사용회수 테이블

아이템의 사용회수 정보가 저장된 테이블이다.

단발형, 횟수형의 사용 횟수가 저장된다.

* + 1. Idx

아이템 Index 정보이다.

자료형은 Integer이다.

아이템 테이블의 Index와 연동되는 외래키이다.

어떤 아이템의 사용회수 정보인지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

* + 1. Count

아이템 회수 정보이다.

자료형은 Integer이다.

아이템이 몇번 사용할 수 있는지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

* 1. 아이템 내구도 테이블

내구도형 아이템의 내구도 수치가 저장되는 테이블이다.

* + 1. Idx

아이템 Index 정보이다.

자료형은 Integer이다.

아이템 테이블의 Index와 연동되는 외래키이다.

어떤 아이템의 내구도 정보인지 확인할 수 있는 정보가 저장된다.

* + 1. DurabilityNum

아이템 내구도 수치 정보이다.

자료형은 Double이다.

아이템의 최대 내구도가 얼마인지 알 수 있는 정보가 저장된다.

* + 1. DurabilitySubNum

아이템 내구도 차감 수치 정보이다.

자료형은 Double이다.

아이템을 1회 사용 시 차감되는 내구도가 얼마인지 알 수 있는 정보가 저장된다.

1. 퀘스트

|  |  |
| --- | --- |
| 퀘스트 테이블 | |
| Idx | |  | | --- | | QuestImportance | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 퀘스트 목표 테이블 | | | | |
| Idx | QuestId | Step | TargetType | DetailId |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NPC 대화 퀘스트 세부 목표 테이블 | | |
| Idx | NPCId | TalkId |

| 몬스터 처치 퀘스트 세부 목표 테이블 | | |
| --- | --- | --- |
| Idx | MonsterId | KillCount |

|  |  |
| --- | --- |
| 위치 이동 퀘스트 세부 목표 테이블 | |
| Idx | LocationTriggerBoxId |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 퀘스트 보수 테이블 | | | |
| Idx | QuestId | RewardType | DetailId |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 퀘스트 아이템 보수 세부 테이블 | | |
| Idx | ItemIdx | Amount |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 퀘스트 스킬 보수 세부 테이블 | | |
| Idx | SkillType | Amount |

* 1. 퀘스트 테이블

퀘스트 정보를 담은 최상위 테이블이다.

* + 1. Idx

퀘스트의 Index 번호 정보이다.

자료형은 Integer이다.

퀘스트의 고유번호를 의미한다.

메인 퀘스트는 5000~9999에 번호를 지정한다.

서브 퀘스트는 10000~14999에 번호를 지정한다.

* + 1. QuestImportance

퀘스트의 중요도 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

0은 메인 퀘스트를 의미한다.

1은 서브 퀘스트를 의미한다.

퀘스트가 메인 퀘스트인지, 서브퀘스트인지 분별하는 정보이다.

* 1. 퀘스트 목표 테이블

퀘스트 목표 정보를 담은 테이블이다.

* + 1. Idx

퀘스트 목표를 구분하는 Index 번호 정보이다.

자료형은 Integer이다.

* + 1. QuestId

퀘스트 Index 정보이다.

자료형은 Integer이다.

퀘스트 테이블의 Idx와 동일한 외래키이다.

퀘스트 목표가 어떤 퀘스트의 목표인지 파악할 수 있는 정보이다.

* + 1. Step

퀘스트 단계 정뵈다.

자료형은 Integer이다.

퀘스트 연속성의 특징에서 몇 번째 단계의 목표인지 표기한다.

0은 1단계를 의미한다. 따라서 n+1단계로 정보가 입력된다.

* + 1. DetailId

세부 테이블 Idx 테이블이다.

자료형은 Integer이다.

모든 세부 테이블를 참조할 수 있는 Idx 정보가 저장된다.

* + 1. TargetType

목표 종류 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

목표가 어떤 목표 유형인지 파악할 수 있는 정보이다.

0은 몬스터 처치, 1은 NPC 대화, 2는 위치 이동에 관련된 목표를 의미한다.

* 1. NPC 대화 퀘스트 세부 목표 테이블

퀘스트 목표 중 NPC 대화 목표에 대한 정보를 저장하는 테이블이다.

* + 1. Idx

세부 목표 테이블의 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

* + 1. NPCId

Npc의 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

캐릭터 테이블의 Idx와 연동된 외래키이다.

대화 목표가 되는 NPC를 식별하기 위해 정보가 기입된다.

* + 1. TalkId

스크립트 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

대화 목표인 스크립트의 Idx 번호를 식별하기 위해 사용된다.

* 1. 몬스터 처치 퀘스트 세부 목표 테이블

퀘스트 목표 중 몬스터 처치 목표에 대한 정보가 담긴 테이블이다.

* + 1. Idx

세부 목표 테이블의 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

* + 1. MonsterId

처치 대상 몬스터 Idx이다.

자료형은 Integer이다.

몬스터 테이블의 Idx와 연동되는 외래키이다.

* + 1. KillCount

필요 처치 수 정보이다.

자료형은 Integer이다.

처치해야하는 마리수 정보가 기입된다.

* 1. 위치 이동 퀘스트 세부 목표 테이블

퀘스트 목표 중 위치 이동 목표에 대한 정보가 담긴 테이블이다.

* + 1. Idx

세부 목표 테이블의 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

* + 1. LocationTriggerBoxId

트리거 박스 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

플레이어 캐릭터가 밟아야하는 트리거 박스를 구분하기 위한 고유번호 정보가 저장된다.

* 1. 퀘스트 보수 테이블

퀘스트 보수와 관련된 정보가 저장되는 테이블이다.

* + 1. Idx

퀘스트 보수 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

퀘스트 보수끼리 구분할 수 있는 고유번호가 저장된다.

* + 1. QuestId

퀘스트 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

퀘스트 테이블과 연동된 외래키이다.

퀘스트 보수가 어떤 퀘스트의 보수인지 알 수 있도록 퀘스트 테이블의 고유번호가 저장된다.

* + 1. RewardType

보상 종류 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

보상이 어떤종류인지 파악할 수 있는 정보가 저장된다.

0은 아이템 보상, 1은 스킬 보상이다.

* + 1. DetailId

세부 테이블 Idx 테이블이다.

자료형은 Integer이다.

모든 세부 테이블를 참조할 수 있는 Idx 정보가 저장된다.

* 1. 퀘스트 아이템 보수 세부 테이블

퀘스트 보수 중 아이템 보수에 대한 정보를 저장하는 테이블이다.

* + 1. Idx

아이템 보수 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

세부 보수의 종류를 구별할 수 있는 고유번호가 저장된다.

* + 1. ItemIdx

아이템 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

아이템 테이블과 연동되는 외래키이다.

보수로 지급해야하는 아이템이 어떤 아이템인지 구분할 수 있는 고유번호가 저장된다.

* + 1. Amount

보수 지급 개수 정보이다.

자료형은 Integer이다.

보수로 지급할 아이템을 몇 개나 지급해야할지 결정하는 정보를 저장한다.

* 1. 퀘스트 스킬 보수 세부 테이블

퀘스트 보수 중 스킬 보수에 대한 세부 정보가 저장된 테이블이다.

* + 1. Idx

스킬 보수 Idx 정보이다.

자료형은 Integer이다.

세부 보수의 종류를 구별할 수 있는 고유번호가 저장된다.

* + 1. SkillType

지급 종류 정보이다.

자료형은 Integer(Enum)이다.

지급해야 하는 스킬 포인트가 어떤 종류의 스킬 포인트인지 결정하는 정보가 저장된다.

0은 투로의 항사, 1은 탁로의 항사, 2는 풍로의 항사, 3은 교로의 항사, 4는 식로의 항사, 5는 백사를 의미한다.

* + 1. Amount

보수 지급 개수 정보이다.

자료형은 Integer이다.

보수로 지급할 스킬 포인트를 몇 개나 지급해야할지 결정하는 정보를 저장한다.