

Dictionnaire de données

Utilisateur (user)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de l'user
email	VARCHAR(255)	NOT NULL	Email de l'utilisateur
password	VARCHAR(255)	NOT NULL	Mot de passe
roles	LONGTEXT	NOT NULL	Droits
pseudo	VARCHAR(64)	NOT NULL	Nom de joueur
avatar	entity	NULL	Jointure (picture)

Avis (review)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de l'avis
title	VARCHAR(128)	NOT NULL	Titre de l'avis
content	LONGTEXT	NOT NULL	Contenu de l'avis
rating	DOUBLE	NULL	Avis (0 à 5)
created_at	DATETIME	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	Date de création de l'avis
updated_at	DATETIME	NULL	Date de modification de l'avis
user	entity	NOT NULL	Jointure

Joueur (hero)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant du joueur
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom du joueur
max_health	INT	NOT NULL	Santé max du joueur
health	INT	NOT NULL	Santé du joueur
strength	INT	NULL	Force
intelligence	INT	NULL	Intelligence

Champ	Type	Spécificités	Description
dexterity	INT	NULL	Dextérité
defense	INT	NULL	Défence
karma	INT	NULL	Taux de chance
xp	INT	NULL	Expérience
progress	INT	NULL	Sauvegarde
played_event	LONGTEXT	NULL	Tableau d'event Id
hero_class	entity	NOT NULL	Jointure
user	entity	NOT NULL	Jointure
picture	entity	NULL	Jointure
fight	entity	NULL	Jointure

Classe de joueur (hero_class)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de la classe du joueur
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom de la classe
max_health	INT	NOT NULL	Santé max
health	INT	NOT NULL	Santé
strength	INT	NULL	Force
intelligence	INT	NULL	Intelligence
dexterity	INT	NULL	Dextérité
defense	INT	NULL	Défence

Evenement (event)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de l'evenement
title	VARCHAR(255)	NOT NULL	Titre de l'evenement
description	LONGTEXT	NULL	Description de l'evenement
opening	LONGTEXT	NULL	Entrée en scène
event_type	entity	NOT NULL	Jointure
biome	entity	NOT NULL	Jointure
picture	entity	NULL	Jointure

Theme (biome)

Champ	Type	Spécificités	Description
-------	------	--------------	-------------

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant du theme
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom du thème
difficulty	INT	NOT NULL	Difficulté du Biome

Type d'evenement (event_type)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant du type d'evenement
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom du type d'evenement

Fin d'event (ending)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant du choix
content	LONGTEXT	NOT NULL	Contenu du choix
event	entity	NOT NULL	Jointure
event_type	entity	NOT NULL	Jointure

Personnage non joueur (npc)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant du personnage non joueur
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom du personnage
description	LONGTEXT	NULL	Description du personnage
max_health	INT	NULL	Santé max du personnage
health	INT	NOT NULL	Santé
strength	INT	NULL	Force
intelligence	INT	NULL	Intelligence
dexterity	INT	NULL	Dextérité
defense	INT	NULL	Défence
karma	INT	NULL	Taux de chance
is_boss	TINYINT(1)	NOT NULL	Boss = 1, Normal=0
hostility	TINYINT(1)	NOT NULL	Hostile = 1, Amical = 0
xp_earned	INT	NULL	Donne de l'expérience au joueur en fonction des actions

Champ	Type	Spécificités	Description
race	entity	NOT NULL	Jointure
picture	entity	NULL	Jointure

Race (race)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de la race
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom de la race
description	LONGTEXT	NULL	Description de la race

Dialogue (dialogue)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant du dialogue
content	LONGTEXT	NOT NULL	Contenu du dialogue
npc	entity	NOT NULL	Jointure

Réponse (answer)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de la reponse
content	LONGTEXT	NOT NULL	Contenu de la réponse
dialogue	entity	NOT NULL	Jointure

Effets (effect)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de l'effet
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom de l'effet
description	LONGTEXT	NULL	Description de l'effet
health	INT	NULL	Bonus-Malus de Santé
strength	INT	NULL	Bonus-Malus de Force
intelligence	INT	NULL	Bonus-Malus d'intelligence

Champ	Type	Spécificités	Description
dexterity	INT	NULL	Bonus-Malus de Dextérité
defense	INT	NULL	Bonus-Malus de Défence
karma	INT	NULL	Bonus-Malus du taux de chance
xp	INT	NULL	Bonus-Malus d'expérience

Objets (item)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de l'objet
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom de l'objet
health	INT	NULL	Bonus-Malus de Santé
strength	INT	NULL	Bonus-Malus de Force
intelligence	INT	NULL	Bonus-Malus d'intelligence
dexterity	INT	NULL	Bonus-Malus de Dextérité
defense	INT	NULL	Bonus-Malus de Défence
karma	INT	NULL	Bonus-Malus du taux de chance
xp	INT	NULL	Bonus-Malus d'expérience
usable	TINYINT(1)	NULL	Utilisable : Oui = 1, Non = 0
picture	entity	NULL	Jointure

Images (picture)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant de l'image
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom de l'image
base64	LONGTEXT	NOT NULL	Encodage des données binaires en format texte
path	VARCHAR(255)	NOT NULL	Chemin de l'image

Combat (fight)

Champ	Type	Spécificités	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	Identifiant du personnage non joueur
name	VARCHAR(255)	NOT NULL	Nom du personnage
description	LONGTEXT	NULL	Description du personnage
max_health	INT	NULL	Santé max du personnage
health	INT	NOT NULL	Santé
strength	INT	NULL	Force
intelligence	INT	NULL	Intelligence
dexterity	INT	NULL	Dextérité
defense	INT	NULL	Défence
karma	INT	NULL	Taux de chance
is_boss	TINYINT(1)	NOT NULL	Boss = 1, Normal=0
hostility	TINYINT(1)	NOT NULL	Hostile = 1, Amical = 0
xp_earned	INT	NULL	Donne de l'expérience au joueur en fonction des actions
item	INT	NULL	Id de l'objet pris dans la pool d'objet du npc