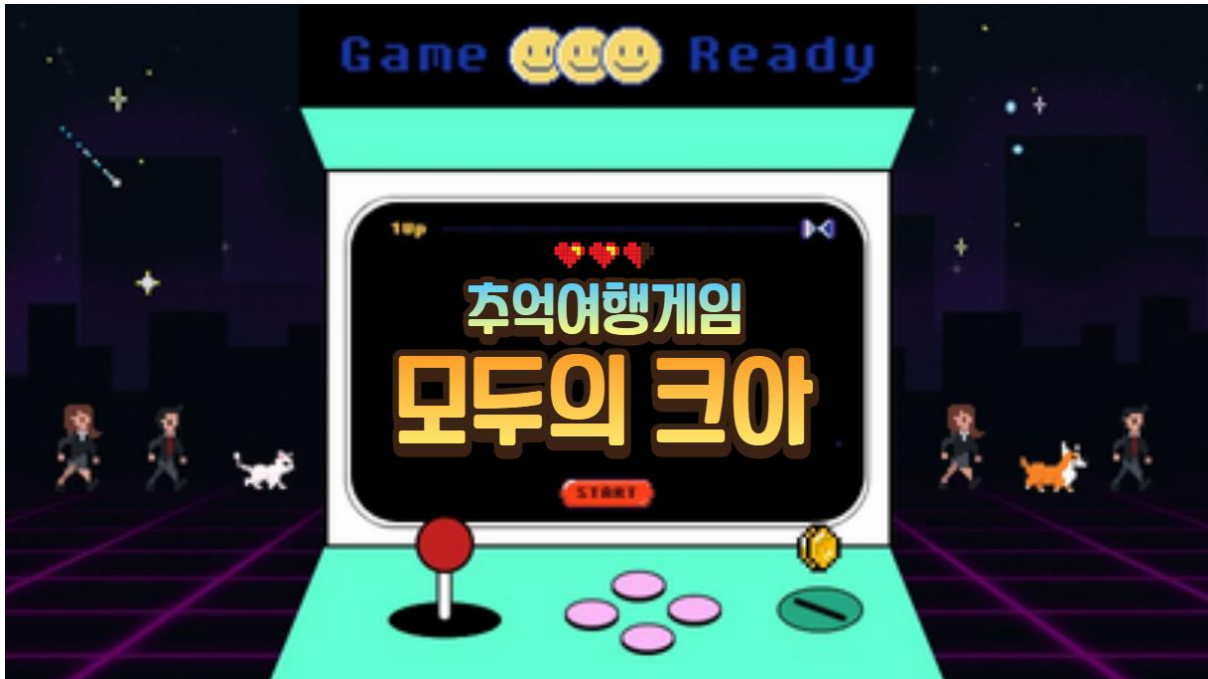
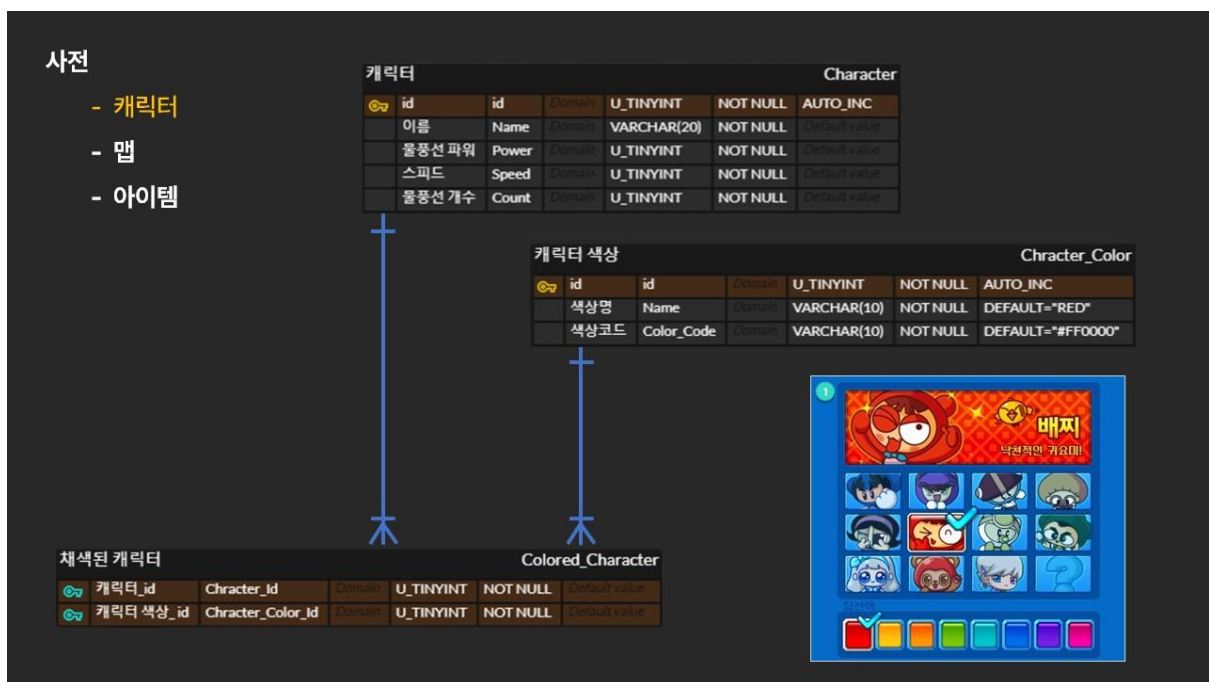


프로젝트 개요

모두의 크아



- 유저
- 상점
- 채팅
- 게임결과



캐릭터 요구사항

1. 사용자는 캐릭터 색상을 고를 수 있다.
2. 캐릭터는 이름, 물풍선 파워, 물풍선 개수가 다르다.
3. 캐릭터 색상은 기본이 빨간색으로 설정된다.

사전

- 캐릭터
- 맵
- 아이템

배경음악		Background_Music			
id	id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	AUTO_INC
제목	Name	Domain	VARCHAR(50)	NOT NULL	Default value
경로	Path	Domain	VARCHAR(MAX)	NOT NULL	Default value

Map					
id	id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	AUTO_INC
이름	Name	Domain	VARCHAR(50)	NOT NULL	Default value
배경음악	BGM_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value
난이도	Difficulty	상,중,하	ENUM	NOT NULL	Default value

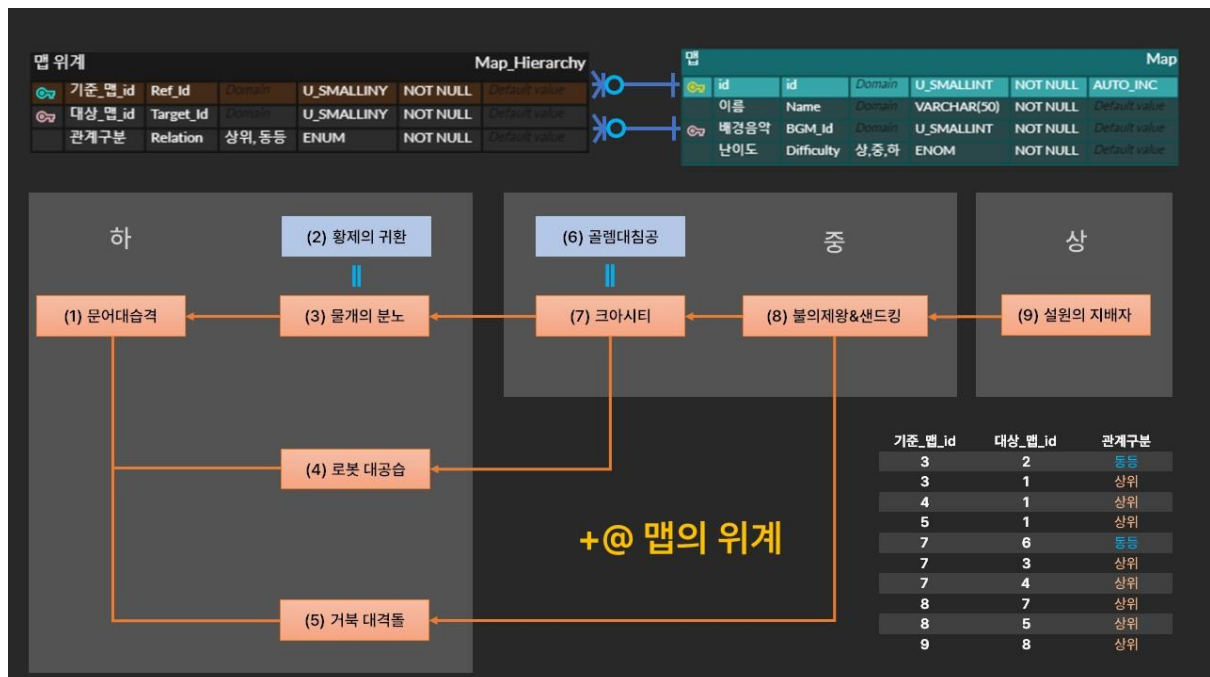
Map_Monster				
Map_id	Map_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL
몬스터_id	Monster_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL

Monster				
id	id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL
이름	Name	Domain	VARCHAR(10)	NOT NULL



맵 요구사항

1. 사용자는 맵을 선택할 수 있다.
2. 맵은 이름, 하나의 배경음악, 하나의 난이도를 가진다.
3. 맵의 난이도는 상, 중, 하 중에 하나의 값을 가진다.
4. 맵에는 여러 마리의 몬스터가 등장한다.



5. 특정 맵은 위계를 가지며, 낮은 난이도를 깨야 높은 난이도의 맵이 열린다.

사전

- 캐릭터
- 맵
- 아이템

아이템						
id	id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	AUTO_INC	
이름	Name	Domain	VARCHAR(20)	NOT NULL	Default value	
분류	Category	공격, 방어, 상의, 하의	ENUM	NOT NULL	Default value	
캐시가격	Cash_Price	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value	
루피가격	Lucci_Price	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value	
사용기한	End_Date	Domain	DATETIME	NOT NULL	Default value	

맵등장 아이템						
맵_id	Map_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value	
아이템_id	Item_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value	

맵						
id	id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	AUTO_INC	
이름	Name	Domain	VARCHAR(50)	NOT NULL	Default value	
배경음악	BGM_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value	
난이도	Difficulty	상,중,하	ENOM	NOT NULL	Default value	



아이템 요구사항

1. 사용자는 캐시 또는 루피로 아이템을 구매할 수 있다.
2. 아이템 종류에는 공격, 방어, 상의, 하의가 있다.
3. 사용자는 사용 기한이 지난 아이템은 사용할 수 없다.
4. 아이템은 맵에 등장할 수 있다.

게임 유선기록					
Game Purchase History					
아이템명	아이템 ID	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
아이템명	아이템 ID	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
아이템명	아이템 ID	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치

구매한 아이템					
Purchased Item					
아이템명	아이템 ID	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
아이템명	아이템 ID	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
아이템명	아이템 ID	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치

상점

유저

유저										
User										
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일

채팅

채팅방 유저 정보					
Chat Room User Information					
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일

채팅방					
Chat Room					
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일

채팅방 메시지					
Chat Room Message					
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일

각 게임별 유저 획득 점수					
Score					
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일

플레이 시간					
Play Time					
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일

맵 접근 권한					
Map Access Authority					
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일

게임결과

결과					
Game					
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일
아이디	이름	성명	성별	생년월일	생년월일

이벤트 데이터

이벤트

- 유저
- 상점
- 채팅
- 게임결과

3조팀장세종



id	id	Domain	U_INT	NOT NULL	AUTO_INC
캐릭터_id	Character_Id	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	Rand(Colored_Character.Character_Id)
캐릭터 색상_id	Character_Color_Id	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	Rand(Colored_Character.Character_Color_Id)
닉네임	Nickname	UNIQUE	VARCHAR(20)	NOT NULL	Default value
비밀번호	Password	Domain	VARCHAR(20)	NOT NULL	Default value
보유루피	Lucci	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
보유캐쉬	Cash	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
상의	Top	Domain	U_SMALLINT	NULL	Default value
하의	Bottom	Domain	U_SMALLINT	NULL	Default value
레벨	Level	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value
회원상태	Status	활성,휴면,탈퇴	ENUM	NOT NULL	DEFAULT="활성"
경험치	Exp	Domain	U_MEDIUMINT	NOT NULL	Default value
마지막 접속일시	Last_Access_Time	Domain	DATETIME	NOT NULL	CURRENT_TIMESTAMP
승리 횟수	Win	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
패배 횟수	Lose	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
무승부 횟수	Draw	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
접속시간	Total_Play_Time	Domain	DATETIME	NOT NULL	CURRENT_TIMESTAMP

전	적	0승 0무 2패
승	률	종합승률 : 0.0% [전체보기]
경	험	치
10	/	400

단	없음	승	률	0.0%
순	위	-	승	점
전	적	0승 0패		

유저 요구사항

1. 사용자는 대표 캐릭터를 지정하고 색상을 정할 수 있다.
2. 사용자는 대표 캐릭터에 상의, 하의 아이템을 입힐 수 있다.
3. 사용자는 닉네임과 비밀번호를 가진다.
4. 사용자는 루피와 캐쉬를 보유한다.
5. 사용자는 자신과 다른 사람의 승무패 결과를 알 수 있다.
6. 사용자 누적 경험치 양에 따라 레벨이 증가한다.
7. 사용자는 활성인 회원 상태를 가지며, 로그인 후 일정 기간이 지나면 휴면 상태로 전환된다.
8. 사용자 탈퇴 시 탈퇴 회원으로 분류한다.
9. 사용자는 자신과 다른 사람의 마지막 접속 일시를 알 수 있다.
10. 사용자는 자신의 접속 시작시간을 알 수 있다.

이벤트

- 유저
- 상점
- 채팅
- 게임결과

캐쉬 충전이력					
구매번호	id	Domain	U_INT	NOT NULL	AUTO_INC
유저_id	User_Id	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
구매일시	Buy_Datetime	Domain	DATETIME	NOT NULL	TIMESTAMP
충전금액	Price	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value
결제방식	Pay_Type	카드, 현금	ENUM	NOT NULL	Default value

구매한 아이템					
유저_id	User_Id	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
아이템_id	Item_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value
개수	Quantity	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value
구매일시	Buy_Datetime	Domain	DATETIME	NOT NULL	Default value

아이템					
id	id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	AUTO_INC
이름	Name	Domain	VARCHAR(20)	NOT NULL	Default value
분류	Category	공격, 방어, 상의, 하의	ENUM	NOT NULL	Default value
캐시가격	Cash_Price	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
루피가격	Lucci_Price	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
사용기한	End_Date	Domain	DATETIME	NOT NULL	Default value

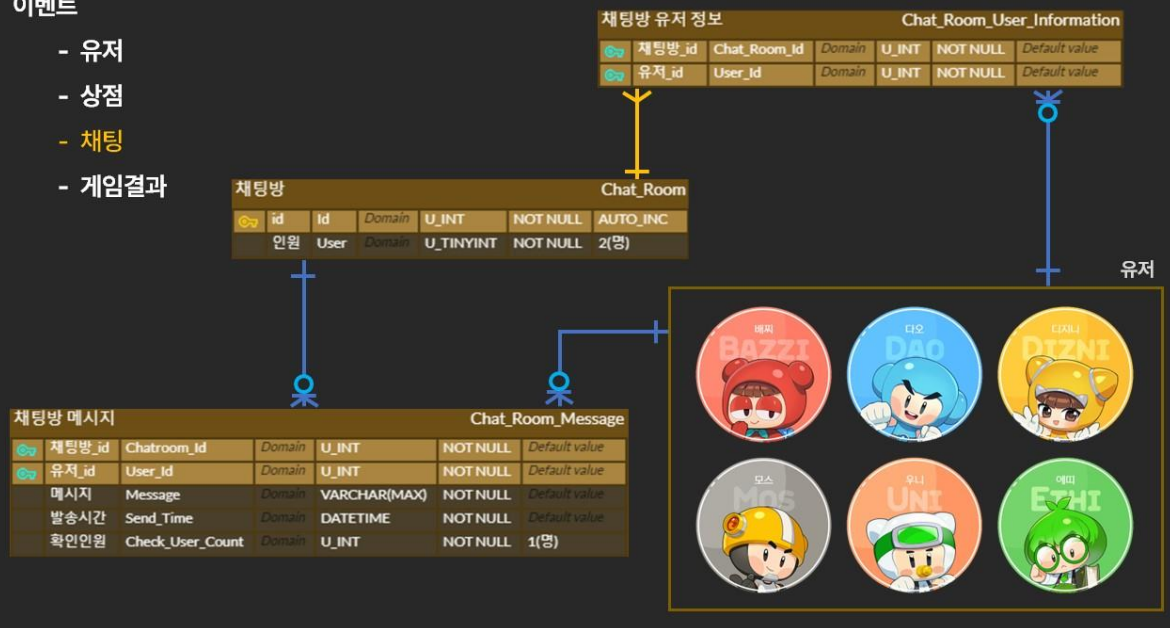


상점 요구사항

1. 사용자는 원하는 금액의 캐쉬를 충전할 수 있다.
2. 사용자는 캐쉬 충전 시 결제 방식을 선택할 수 있다.
3. 사용자는 캐쉬 구매 내역을 확인할 수 있다.
2. 사용자는 캐쉬 아이템과 루피 아이템을 구매할 수 있다.
3. 사용자는 구매한 아이템을 장착할 수 있다.
4. 사용자는 자신이 보유한 아이템의 개수와 사용 기한을 알 수 있다.

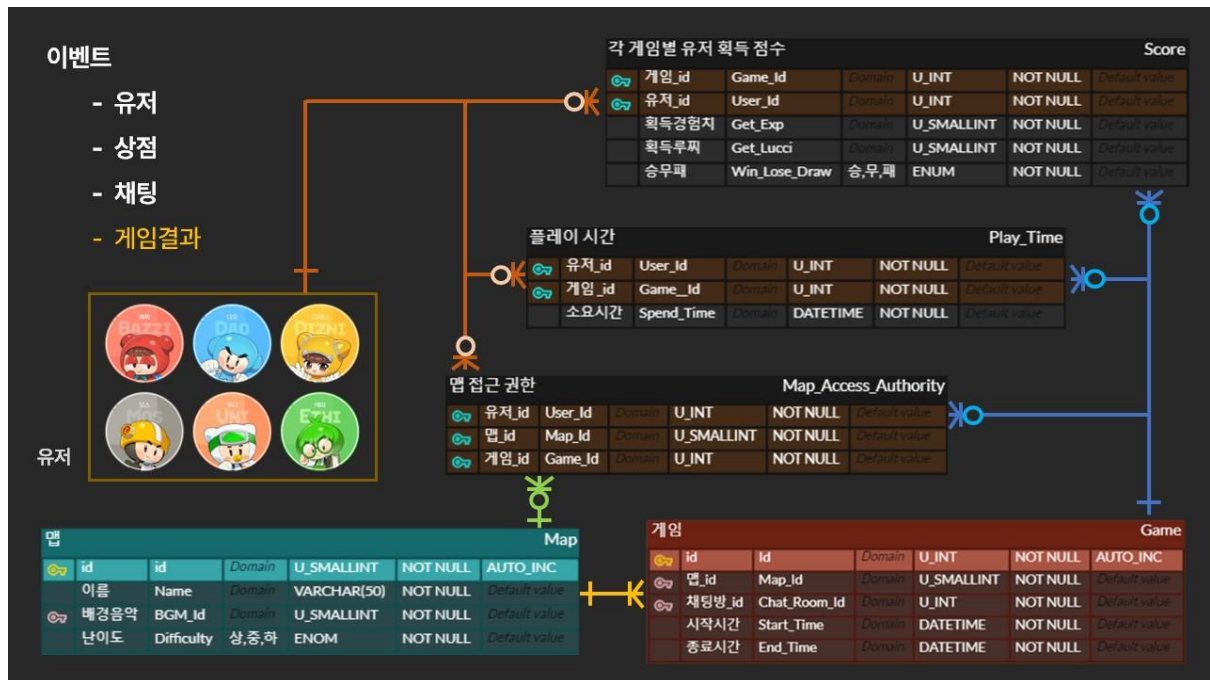
이벤트

- 유저
- 상점
- 채팅
- 게임결과



채팅 요구사항

1. 사용자 인원이 2명 이상이어야 채팅을 시작할 수 있다.
2. 사용자는 각 채팅방마다 메시지, 메시지 발송시간, 확인 인원을 알 수 있다.



게임결과 요구사항

1. 사용자는 한 번의 게임 플레이마다 하나의 맵을 선택할 수 있다.
2. 하나의 게임에 한 개의 채팅방이 생성되며, 게임에 참여하는 사람들과 대화할 수 있다.
3. 게임이 종료되면, 각 사용자에게 획득 경험치와 획득 루피, 승무패 결과가 누적된다.
4. 게임 시작시간과 종료시간을 통해 각 게임의 소요시간이 기록된다.