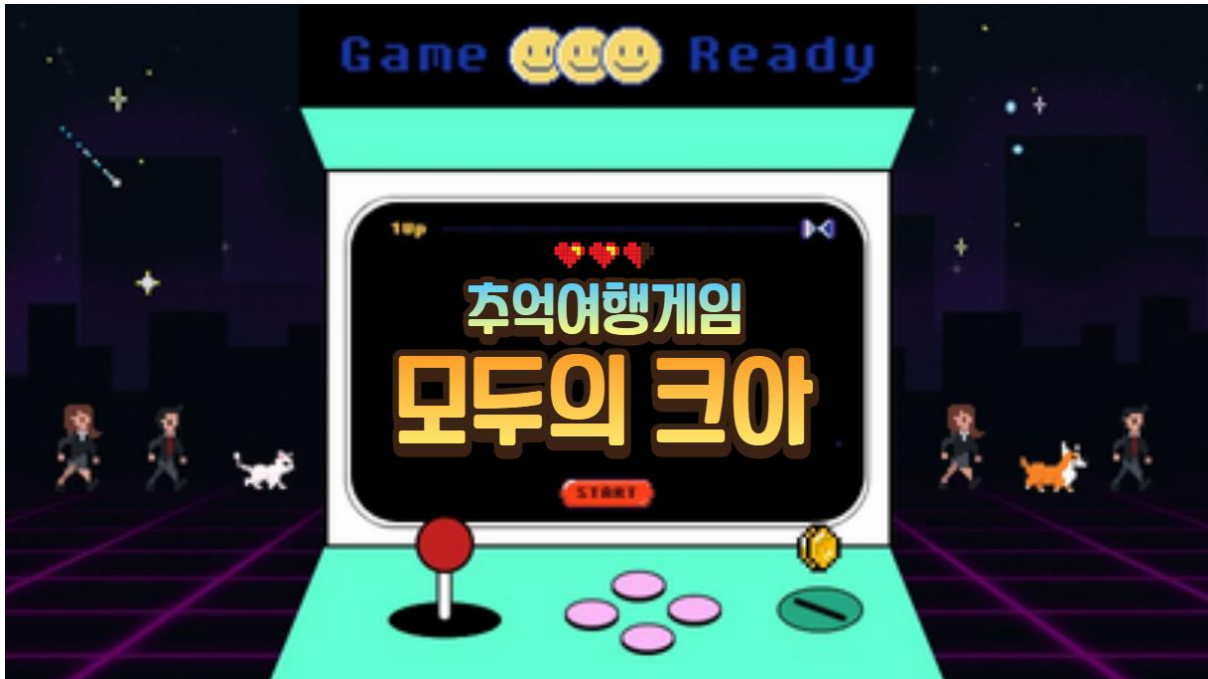
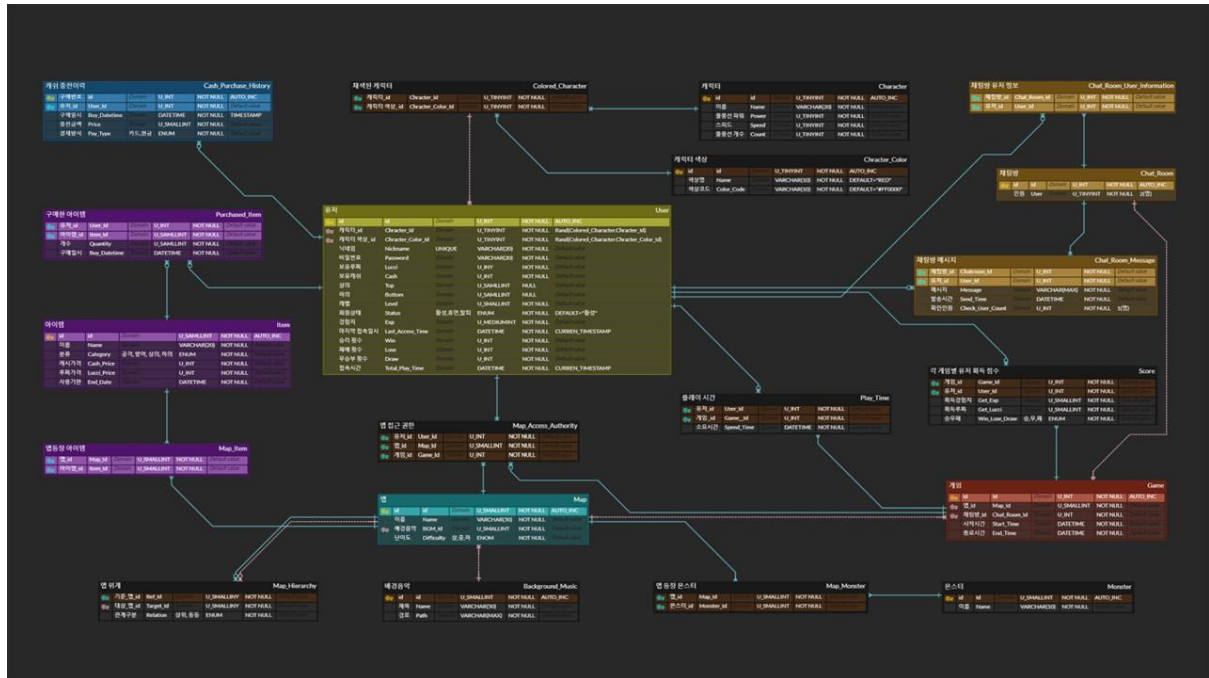


## 프로젝트 개요

모두의 크아



## ERD 분석 결과



크게 사전 테이블과 이벤트 테이블로 분류된다.

# 사전

- 캐릭터
- 맵
- 아이템

## 이벤트

- 유저
- 상점
- 채팅
- 게임결과

ID	ID		U_SALES_DATE	NOT NULL	AUTO INCR.
이름	Name		VARCHAR(100)	NOT NULL	
종류	Category	음식, 음료, 선물, 기타	ENUM	NOT NULL	
판매가액	Cash_Price		U_INT	NOT NULL	
취급가액	Licor_Price		U_INT	NOT NULL	
사용기간	End_Date		DATETIME	NOT NULL	

ID	ID		U_SALES_DATE	NOT NULL	AUTO INCR.
이름	Name		VARCHAR(100)	NOT NULL	
종류	Category	음식, 음료, 선물, 기타	ENUM	NOT NULL	
판매가액	Cash_Price		U_INT	NOT NULL	
취급가액	Licor_Price		U_INT	NOT NULL	
사용기간	End_Date		DATETIME	NOT NULL	

인	인덱스	Index_M	Integer	0..SMALLINT	NOT NULL	Default value
인	인덱스_인	Index_M	Integer	0..SMALLINT	NOT NULL	Default value

인	인덱스	Index_M	Integer	0..SMALLINT	NOT NULL	Default value
인	인덱스_인	Index_M	Integer	0..SMALLINT	NOT NULL	Default value

## 연필개

기본 정보	Ref_Id	U_SMALLINT	NOT NULL
대상 정보	Target_Id	U_SMALLINT	NOT NULL
관계구분	Relation	STRING	NOT NULL

구분	명	명	Comment	IS_SMALLINT	NOT NULL	AUTO INCR
tbl	이름	Name	varchar(20)	NOT NULL	NOT NULL	NOT NULL
	배경음악	BGM_M	U_SMALLINT	NOT NULL	NOT NULL	NOT NULL
	난이도	Difficulty	ENUM	NOT NULL	NOT NULL	NOT NULL

## 배경음악

Id	Id	U_SMALLINT	NOT NULL	AUTO INC
계좌	Name	VARCHAR(10)	NOT NULL	
주소	Path	VARCHAR(255)	NOT NULL	

## 개역본

이름	타입	타입	타입	타입	타입
이름	Name	VARCHAR2	NOT NULL	AUTO INCR	
출발선 파워	Power	U_TINYINT	NOT NULL		
스피드	Speed	U_TINYINT	NOT NULL		
출발선 개수	Count	U_TINYINT	NOT NULL		

## 계략의 핵심

번호	이름	데이터형식	NOT NULL	DEFAULT
학업번호	Name	VARCHAR(10)	NOT NULL	DEFAULT='REG'
학업코드	Color_Code	VARCHAR(10)	NOT NULL	DEFAULT='FFFFFF'

## 연동강 몬스터

이름	Map_M	U_SMALLINT	NOT NULL
번호	Member_M	U_SMALLINT	NOT NULL

## 12511

id	id	U_SMALLINT	NOT NULL	AUTO_INC
name	name	VARCHAR(255)	NOT NULL	

## 사전

- 캐릭터
- 맵
- 아이템

캐릭터					
id	id	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	AUTO_INC
이름	Name	Domain	VARCHAR(20)	NOT NULL	Default value
물풍선 파워	Power	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	Default value
스피드	Speed	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	Default value
물풍선 개수	Count	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	Default value

캐릭터 색상					
id	id	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	AUTO_INC
색상명	Name	Domain	VARCHAR(10)	NOT NULL	DEFAULT="RED"
색상코드	Color_Code	Domain	VARCHAR(10)	NOT NULL	DEFAULT="#FF0000"

채색된 캐릭터					
캐릭터_id	Character_id	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	Default value
캐릭터 색상_id	Character_Color_id	Domain	U_TINYINT	NOT NULL	Default value



## <캐릭터 요구사항>

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

## <캐릭터 DB 실행 결과>

```
5 * DESCRIBE game_db.character;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	tinyint(2) unsigned	NO	PK		auto_increment
name	varchar(20)	NO			
power	int(1) unsigned	NO			
speed	int(1) unsigned	NO			
count	int(1) unsigned	NO			

```
5 * DESCRIBE character_color;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	tinyint(2) unsigned	NO	PK		
name	varchar(10)	NO		RED	
color_code	varchar(10)	NO		FF0000	

```
5 * DESCRIBE colored_character;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
character_id	tinyint(2) unsigned	YES			
character_color_id	tinyint(2) unsigned	YES			

```
5 * select * from game_db.character;
```

id	name	power	speed	count
1	디오	1	5	1
2	디키니	1	4	2
3	로소	1	5	1
4	마르도	1	4	2
5	마리	1	4	1
6	배찌	1	5	1
7	후니	2	5	1
8	카리	2	4	1
9	물풍선	3	6	3
10	산하	2	5	2

```
5 * select * from character_color;
```

id	name	color_code
1	빨간	FF0000
2	노랑	FFFF00
3	초록	00FF00
4	파랑	0000FF
5	검은	000000
6	흰색	FFFFFF
7	보라	800080
8	분홍	FF00FF

```
5 * select * from colored;
```

character_id	character_color_id
1	6
6	1

## 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

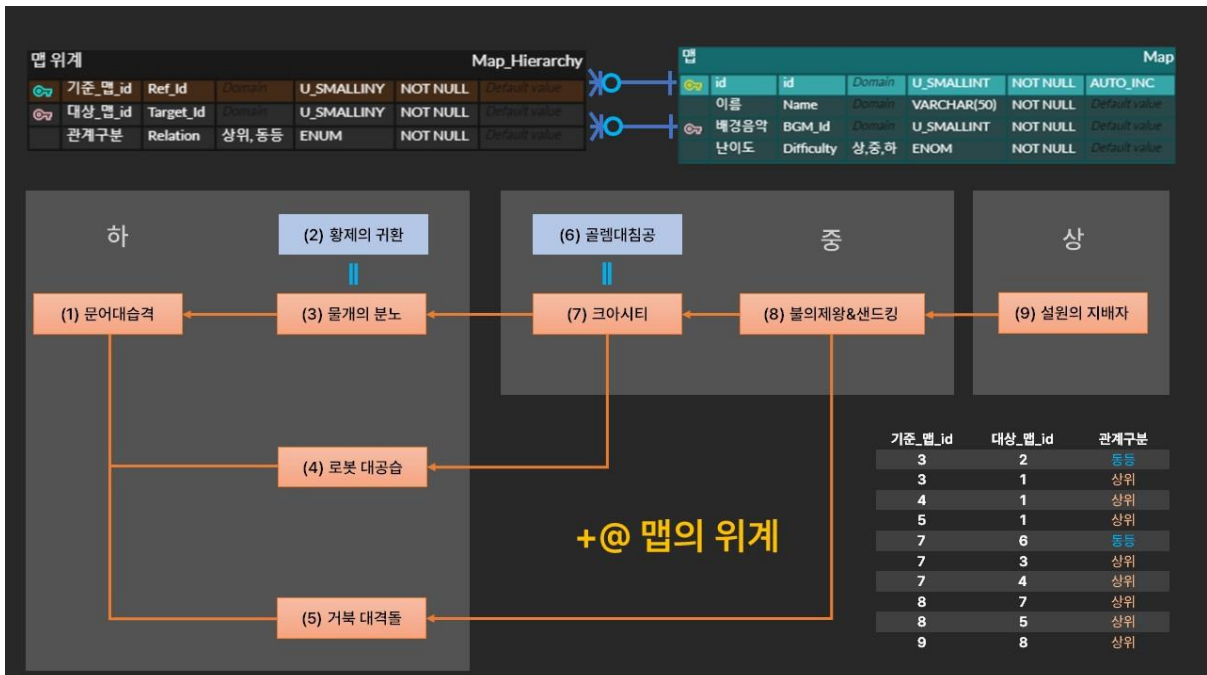
Map_Monster					
Map_id	Map_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value
몬스터_id	Monster_Id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value

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



## <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.



## <맵 DB 실행 결과>

5 \* DESCRIBE map;

Result Grid

Filter Rows

Exports

Wrap Col

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	smallint(5) unsigned	NO	PRI	0	
name	varchar(50)	NO			
bgn_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		
difficulty	enum('쉬', '중', '위')	NO			

5 \* DESCRIBE background\_music;

Result Grid

Filter Rows

Exports

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	smallint(5) unsigned	NO	PRI		
name	varchar(50)	YES			
path	varchar(255)	YES			

5 \* select \* from map;

Result Grid

Filter Rows

Exports

id	name	bgn_id	difficulty
1	문수대교	1	쉬
2	문수대교	1	중
3	문수대교	1	위
4	문수대교	2	쉬
5	문수대교	2	중
6	문수대교	2	위
7	문수대교	3	쉬
8	문수대교	3	중
9	문수대교	3	위

5 \* select \* from background\_music;

Result Grid

Filter Rows

Exports

id	name	path
1	Octave BGM	BAMED42C3A11560C8E86C3A49A29F3000...
2	Perpetual BGM	FACE76A7697E80474E235F0C2C2E4000...
3	Swal BGM	8C7E04045648B371F4F87F2B7E00EE1E8...
4	Camp BGM	C442C3C3079A4A0F0C4A48B0C40000...
5	Pargland BGM	7153C813A0F0F0824CE90448F490FC0B...
6	NYC BGM	886AC298B27C739A3BC8F7159FA4C0A8D...

5 \* DESCRIBE monster;

Result Grid

Filter Rows

Exports

Wrap Col

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	smallint(5) unsigned	NO	PRI		auto_increment
name	varchar(10)	NO			

5 \* DESCRIBE map\_monster;

Result Grid

Filter Rows

Exports

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
map_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		
monster_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		

5 \* select \* from map\_monster;

Result Grid

Filter Rows

Exports

map_id	monster_id
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9

5 \* select \* from monster;

Result Grid

Filter Rows

Exports

id	name
1	다람쥐
2	황제펭귄
3	물개
4	호랑
5	기린
6	물범
7	산도끼
8	북극
9	

## <맵 위계 DB 실행 결과>

5 • DESCRIBE map\_hierarchy;

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
ref_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL	0	
target_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL	0	
relation	enum('상위','동등')	NO		NULL	

5 • select \* from map\_hierarchy;

	ref_id	target_id	relation
▶	2	3	동등
	3	1	상위
	4	1	상위
	5	1	상위
	6	7	동등
	7	3	상위
	7	4	상위
	8	7	상위
	8	5	상위
	9	8	상위

## 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.

## <아이템 DB 실행 결과>

```
5 * DESCRIBE map_item;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
map_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		
item_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		

```
5 * DESCRIBE item;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	smallint(5) unsigned	NO	PRI		
name	varchar(255)				
category	enum('공격','방어','상의','하의')	YES			
cash_price	int(10) unsigned	NO		0	
lucci_price	int(10) unsigned	NO		0	
end_date	datetime	NO			

```
5 * DESCRIBE MAP;
```

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	smallint(5) unsigned	NO	PRI	0	
name	varchar(50)				
bgm_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		
difficulty	enum('상','중','하')	NO			

```
5 * select * from map;
```

id	name	bgm_id	difficulty
1	물리사냥	1	하
2	물리의 위험	1	하
3	물리의 혼돈	1	하
4	물리 대결	2	하
5	가짜 대결	3	하
6	물리 대결	4	중
7	물리 대결	5	중
8	물리 대결	6	상
9	물리 대결	7	상

```
5 * select * from map_item;
```

map_id	item_id
1	1
1	2
1	3
1	4
2	1

게임 유이력					
Game Purchase History					
아이템 ID	아이템명	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
1001	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1002	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1003	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1004	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1005	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점

구매한 아이템					
Purchased Item					
아이템 ID	아이템명	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
1001	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1002	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1003	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1004	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1005	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점

상점

유저

유저										
User										
ID	이름	성명	성별	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일	생년월일
1001	김민준	김민준	남	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01
1002	김민준	김민준	남	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01
1003	김민준	김민준	남	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01
1004	김민준	김민준	남	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01
1005	김민준	김민준	남	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01	1990-01-01

채팅

채팅방 유저 정보					
Chat Room User Information					
채팅방 ID	채팅방명	채팅방 타입	채팅방 가격	채팅방 구매 일자	채팅방 구매 위치
1001	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1002	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1003	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1004	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1005	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점

채팅방					
Chat Room					
채팅방 ID	채팅방명	채팅방 타입	채팅방 가격	채팅방 구매 일자	채팅방 구매 위치
1001	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1002	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1003	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1004	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1005	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점

채팅방 메시지					
Chat Room Message					
채팅방 ID	채팅방명	채팅방 타입	채팅방 가격	채팅방 구매 일자	채팅방 구매 위치
1001	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1002	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1003	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1004	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점
1005	채팅방	방어	10000	2023-10-10	상점

플레이 시간					
Play Time					
아이템 ID	아이템명	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
1001	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1002	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1003	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1004	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1005	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점

각 게임별 유저 획득 점수					
Score					
아이템 ID	아이템명	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
1001	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1002	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1003	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1004	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1005	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점

게임결과

결과					
Game					
아이템 ID	아이템명	아이템 타입	아이템 가격	아이템 구매 일자	아이템 구매 위치
1001	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1002	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1003	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1004	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점
1005	장갑	방어	10000	2023-10-10	상점

이벤트 데이터



## 이벤트

- 유저
- 상점
- 채팅
- 게임결과



유저						User
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_SAMLLINT	NULL	Default value	
하의	Bottom	Domain	U_SAMLLINT	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 지정할 수 있다.
2. 사용자는 캐릭터의 색상을 정할 수 있다.
3. 사용자는 대표 캐릭터에 상의, 하의 아이템을 입힐 수 있다.
4. 사용자는 닉네임과 비밀번호를 가진다.
5. 사용자는 루피와 캐쉬를 보유한다.
6. 사용자는 자신과 다른 사람의 승무패 누적 결과를 알 수 있다.
7. 사용자 누적 경험치 양에 따라 레벨이 증가한다.
8. 사용자는 기본으로 활성화된 회원 상태를 가지며, 일정 기간동안 로그인하지 않으면 휴면 상태로 전환된다.
9. 사용자 탈퇴 시 탈퇴 회원으로 분류한다.
10. 사용자는 자신과 다른 사람의 마지막 접속 일시를 알 수 있다.
11. 사용자는 자신의 접속 시간을 알 수 있다.

## <유저 DB 실행 결과>

5 \* DESCRIBE user;

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	int(11) unsigned	NO	PK		auto_increment
character_id	tinyint(3) unsigned	NO	MUL	(case floor(1 + rand() * 3) when 1 then 1 when...	
character_color_id	tinyint(3) unsigned	YES	MUL	(case floor(1 + rand() * 3) when 1 then 1 when...	
nickname	varchar(20)	NO	UNI		
password	varchar(20)	NO			
luck	int(11) unsigned	NO		5000	
cash	int(11) unsigned	NO		0	
top	smallint(6) unsigned	NO		0	
bottom	smallint(6) unsigned	NO		0	
level	smallint(6) unsigned	NO		1	
status	enum('활동','휴면',...)	NO		활동	
exp	mediumint(9) unsigned	NO		0	
last_access_time	datetime	NO		current_timestamp()	on update curr...
win	int(11) unsigned	NO		0	
lose	int(11) unsigned	NO		0	
draw	int(11) unsigned	NO		0	
total_play_time	datetime	NO		current_timestamp()	

5 \* select \* from user;

id	character_id	character_color_id	nickname	password	luck	cash	top	bottom	level	status	exp	last_access_time
1	1	1	une	12a11en	4500	0	0	0	1	활동	90	2023-12-03 20:44:33
2	6	4	375	192910 m m	7290	0	0	0	1	활동	45	2023-12-03 20:44:33
3	7	4	3	61851	4350	30300	0	0	1	활동	85	2023-12-03 20:44:33
36	1	6	275	m m 9212 9 1	4500	462000	0	0	1	활동	0	2023-12-03 04:12:03

## 이벤트

- 유저
- 상점
- 채팅
- 게임결과

## 캐시 충전이력

		Domain	U_INT	NOT NULL	AUTO_INC
구매번호	id	Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
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

		Domain	U_INT	NOT NULL	Default value
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

## Purchased\_Item

## 아이템

		Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	AUTO_INC
id	id	Domain	U_SMALLINT	NOT NULL	Default value
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

## Item



## <상점 요구사항>

1. 사용자는 원하는 금액의 캐시를 충전할 수 있다.
2. 사용자는 캐시 충전 시 결제 방식을 선택할 수 있다.
3. 사용자는 캐시 구매 내역을 확인할 수 있다.
2. 사용자는 캐시 혹은 루피를 사용하여 아이템을 구매할 수 있다.
3. 사용자는 구매한 아이템을 장착할 수 있다.
4. 사용자는 자신이 보유한 아이템의 개수와 사용 기한을 알 수 있다.

## <상점 DB 실행 결과>

5 \* DESCRIBE cash\_purchase\_history

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	int(11) unsigned	NO	PRI		auto_increment
user_id	int(11) unsigned	NO	MUL		
buy_datetime	datetime	NO		current_timestamp()	
price	smallint(5) unsigned	NO			
pay_type	enum('카드', '현금')	NO			

5 \* DESCRIBE purchased\_item

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
user_id	int(10) unsigned	NO	MUL		
item_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		
quantity	smallint(5) unsigned	NO			
buy_datetime	datetime	NO			

5 \* DESCRIBE item

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	smallint(5) unsigned	NO	PRI		
name	varchar(255)	NO			
category	enum('공격', '방어', '상의', '하의')	YES			
cash_price	int(10) unsigned	NO			
lucci_price	int(10) unsigned	NO			
end_date	datetime	NO			

5 \* select \* from purchased\_item

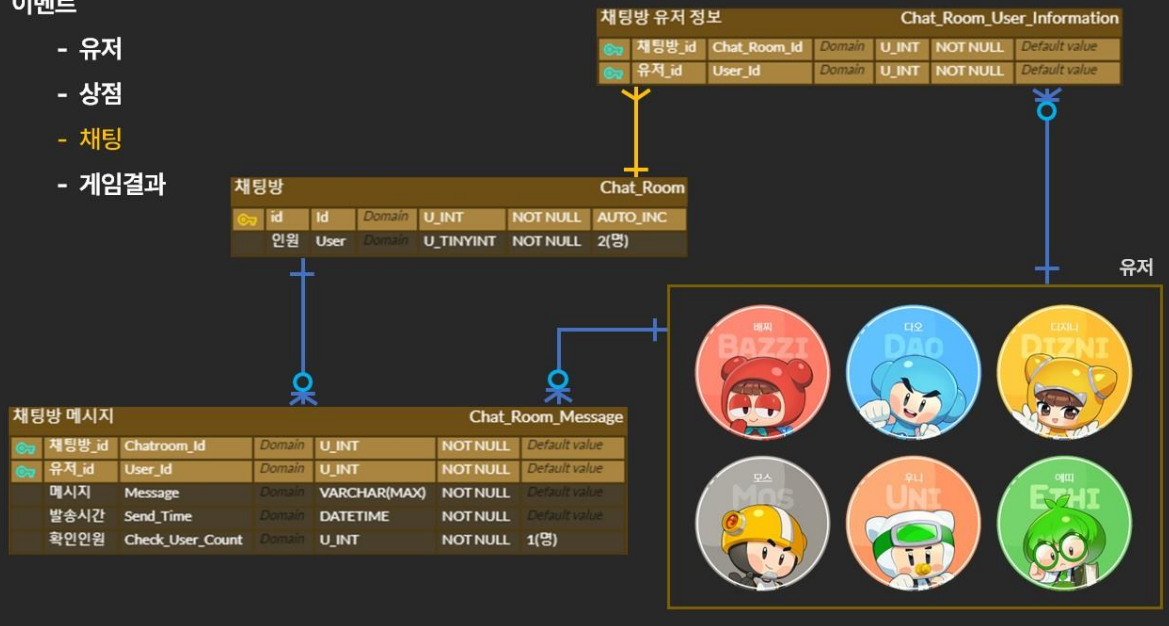
id	name	category	cash_price	lucci_price	end_date
1	방패	방어	50	500	2023-12-31 15:15:57
2	검	공격	100	1000	2023-12-31 15:15:57
3	장갑	상의	200	2000	2023-12-31 15:15:57
4	부츠	하의	200	2000	2023-12-31 15:15:57
5	방패	방어	500	5000	2023-12-31 15:15:57
6	검	공격	1000	10000	2023-12-31 15:15:57
7	장갑	상의	2000	20000	2023-12-31 15:15:57
8	부츠	하의	2000	20000	2023-12-31 15:15:57
9	방패	방어	50	500	2023-12-31 00:00:00
10	검	공격	100	1000	2023-12-31 00:00:00
11	장갑	상의	200	2000	2023-12-31 00:00:00
12	부츠	하의	200	2000	2023-12-31 00:00:00

5 \* select \* from cash\_purchase

id	user_id	buy_datetime	price	pay_type
1	1	2023-12-03 03:18:29	50	카드
2	1	2023-12-03 03:24:48	100	카드
3	2	2023-12-03 03:28:51	200	카드
4	1	2023-12-03 03:34:97	50	카드
5	1	2023-12-03 03:34:58	100	카드
6	1	2023-12-03 03:34:58	200	카드
7	1	2023-12-03 03:35:01	50	카드
8	1	2023-12-03 03:35:01	100	카드
9	1	2023-12-03 03:35:01	200	카드
10	1	2023-12-03 03:35:02	50	카드
11	1	2023-12-03 03:35:02	100	카드
12	1	2023-12-03 03:35:02	200	카드
13	1	2023-12-03 03:35:02	50	카드
14	1	2023-12-03 03:35:02	100	카드
15	1	2023-12-03 03:35:02	200	카드
16	1	2023-12-03 03:35:02	50	카드
17	1	2023-12-03 03:35:02	100	카드
18	1	2023-12-03 03:35:02	200	카드
19	1	2023-12-03 03:35:02	50	카드
20	1	2023-12-03 03:35:02	100	카드
21	1	2023-12-03 03:35:02	200	카드
22	1	2023-12-03 03:35:02	50	카드
23	1	2023-12-03 03:35:02	100	카드
24	1	2023-12-03 03:35:02	200	카드
25	1	2023-12-03 03:35:02	50	카드
26	1	2023-12-03 03:35:02	100	카드
27	1	2023-12-03 03:35:02	200	카드
28	1	2023-12-03 03:35:02	50	카드
29	1	2023-12-03 03:35:02	100	카드
30	1	2023-12-03 03:35:02	200	카드

## 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.

## <채팅 DB 실행 결과>

5 \* DESCRIBE chat\_room\_message

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
chatroom_id	int(10) unsigned	NO	MUL	0	
user_id	int(11) unsigned	NO	MUL		
message	varchar(50)	NO			
send_time	datetime	NO		current_timestamp()	
check_user_count	int(11) unsigned	NO		1	

5 \* DESCRIBE chat\_room\_user\_information

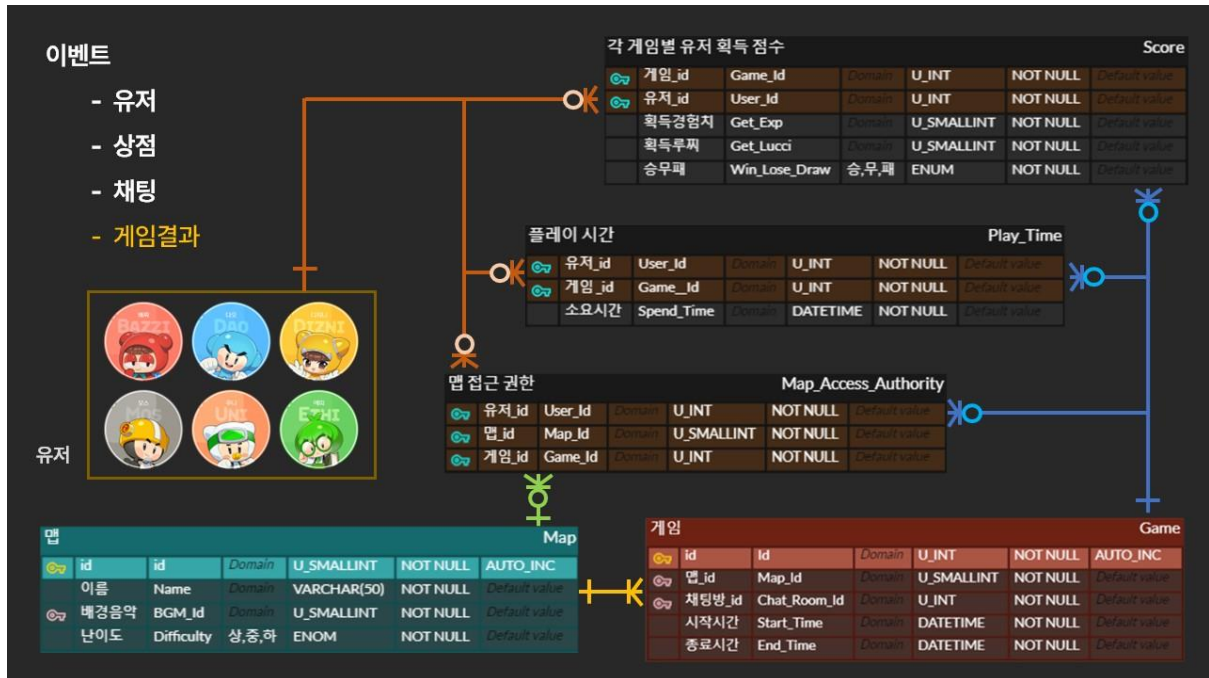
Field	Type	Null	Key	Default	Extra
chat_room_id	int(10) unsigned	NO	MUL	0	
user_id	int(10) unsigned	NO	MUL		

5 \* DESCRIBE chat\_room

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	int(10) unsigned	NO	PRI		auto_increment
user	tinyint(4)	NO			

chatroom_id	user_id	message	send_time	check_user_count
1	1	안녕하세요	2023-12-04 11:51:44	1
1	1	좋은 아침	2023-12-04 11:51:51	1
1	1	즐겁	2023-12-04 11:51:57	1

id	map_id	chatroom_id	start_time	end_time
1	1	1	2023-12-04 11:46:52	2023-12-04 11:56:52



## <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.

## <게임결과 DB 실행 결과>

**DESCRIBE playing;**

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
user_id	int(10) unsigned	NO	MUL		
game_id	int(10) unsigned	NO	MUL		
get_exp	smallint(5)	NO		0	
get_lucci	smallint(5)	NO		0	
win_lose_draw	enum('승','무','패')	NO			

**DESCRIBE map;**

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	smallint(5) unsigned	NO	PK	0	
name	varchar(50)	NO			
bgm_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		
difficulty	enum('상','중','하')	NO			

**DESCRIBE map\_access\_authority;**

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
user_id	int(10) unsigned	NO	MUL		
map_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL	0	
game_id	int(10) unsigned	NO	MUL		

**DESCRIBE game;**

Field	Type	Null	Key	Default	Extra
id	int(10) unsigned	NO	PK		auto_increment
map_id	smallint(5) unsigned	NO	MUL		
chatroom_id	int(10) unsigned	NO	MUL		
start_time	datetime	NO			
end_time	datetime	NO			

**select \* from map\_access\_authority;**

user_id	map_id	game_id
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20
21	21	21
22	22	22
23	23	23
24	24	24
25	25	25
26	26	26
27	27	27
28	28	28
29	29	29
30	30	30

**select \* from playing;**

user_id	game_id	get_exp	get_lucci	win_lose_draw
1	1	10	10	승
2	2	20	20	무
3	3	30	30	패
4	4	40	40	승
5	5	50	50	무
6	6	60	60	패
7	7	70	70	승
8	8	80	80	무
9	9	90	90	패
10	10	100	100	승
11	11	110	110	무
12	12	120	120	패
13	13	130	130	승
14	14	140	140	무
15	15	150	150	패
16	16	160	160	승
17	17	170	170	무
18	18	180	180	패
19	19	190	190	승
20	20	200	200	무
21	21	210	210	패
22	22	220	220	승
23	23	230	230	무
24	24	240	240	패
25	25	250	250	승
26	26	260	260	무
27	27	270	270	패
28	28	280	280	승
29	29	290	290	무
30	30	300	300	패

**select \* from scores;**

user_id	game_id	get_exp	get_lucci	win_lose_draw
1	1	10	10	승
2	2	20	20	무
3	3	30	30	패
4	4	40	40	승
5	5	50	50	무
6	6	60	60	패
7	7	70	70	승
8	8	80	80	무
9	9	90	90	패
10	10	100	100	승
11	11	110	110	무
12	12	120	120	패
13	13	130	130	승
14	14	140	140	무
15	15	150	150	패
16	16	160	160	승
17	17	170	170	무
18	18	180	180	패
19	19	190	190	승
20	20	200	200	무
21	21	210	210	패
22	22	220	220	승
23	23	230	230	무
24	24	240	240	패
25	25	250	250	승
26	26	260	260	무
27	27	270	270	패
28	28	280	280	승
29	29	290	290	무
30	30	300	300	패