

Architecture Base de Données

Korrigan - Équipe 2

AI = Auto Increment ; PK = Primary Key ; N/A = Non applicable

Table : joueur

Nom	Type	Par défaut	Description
idJoueur	Integer / PK	AI	Id du Joueur
pseudo	Varchar	N/A	Pseudo du joueur
league	Integer	1	League du joueur
pointsLeague	Integer	0	Points league du joueur
or	Integer	0	Or du joueur
clan	Varchar	NULL	Clan du joueur

Trigger : Passer au niveau supérieur quand les points ligue sont au max

Table : listeTroupe

Nom	Type	Par défaut	Description
idTroupe	Integer / PK	AI	Id du guerrier
nomTroupe	Varchar	N/A	Nom du guerrier
niveauDebloquage	Integer	N/A	Niveau pour le débloquent
poids	Integer	N/A	Poids du guerrier
tempsFormation	Float	N/A	Temps de formation du guerrier
capaciteTransport	Integer	N/A	Capacité de transport de la troupe
portee	Integer	N/A	Paliers pour la portee par niveau
vitesse	Integer	N/A	Paliers pour la vitesse

Table : troupesJoueur

Nom	Type	Par défaut	Description
idTroupeJoueur	Integer / PK	AI	Id du guerrier du joueur

idTroupe	Integer	N/A	Id du guerrier
idJoueur	Integer	N/A	Id du joueur
niveauTroupe	Integer	1	Niveau du guerrier
experience	Integer	0	Points d'expérience du guerrier

Trigger : Augmente le niveau du guerrier quand il atteint un certain niveau d'expérience

Trigger : Met l'expérience à 0 quand le guerrier monte de niveau

Trigger : Ajoute les guerriers au joueur quand il a atteint le niveau requis dans la table troupeJoueur, avec le niveau 1 avec les valeurs de départ de palier

Table : deck

Nom	Type	Par défaut	Description
idDeck	Integer / PK	AI	Id du deck
idJoueur	Integer	N/A	Id du joueur
type	Integer	N/A	(1 = attaque / 2 = défense)
numeroDeck	Integer	N/A	0 = current, 1 , 2

Trigger : Limite de chargement augmente quand le joueur augmente de niveau

Table : compositionDeck

Nom	Type	Par défaut	Description
idCompositionDeck	Integer / PK	AI	Id de compositionDeck
idDeck	Integer	N/A	Id du deck
idTroupeJoueur	Integer	N/A	Id du guerrier du joueur
quantite	Integer	1	Quantité de guerriers

Table : caserne

Nom	Type	Par défaut	Description
idCaserne	Integer / PK	AI	Id caserne
idJoueur	Integer	N/A	Id du joueur

niveauCaserne	Integer	1	Niveau caserne
---------------	---------	---	----------------

Table : paliersNiveauTroupe

Nom	Type	Par défaut	Description
idNiveauTroupe	Integer / PK	AI	Niveau du palier
idTroupe	Integer	N/A	Id de la troupe
experienceTroupe	Integer	N/A	Expérience requise pour monter de niveau

Table : stats

Nom	Type	Par défaut	Description
idStats	Integer / PK	AI	idPalierStats
niveau	Integer	N/A	Niveau de la troupe
idTroupe	Integer	N/A	Id du guerrier
vie	Integer	N/A	Paliers pour la vie par niveau
degat	Integer	N/A	Paliers pour les dégâts par niveau
agilite	Integer	N/A	Paliers pour l'agilité par niveau

Table : paliersNiveauJoueur

Nom	Type	Par défaut	Description
idNiveauJoueur	Integer / PK	AI	Niveau du palier
experienceRequise	Integer	N/A	Expérience requise pour monter de niveau
limiteChargement	Integer	N/A	Limite de chargement du deck par niveau du joueur

Table : combat

Nom	Type	Par défaut	Description
idCombat	Integer / PK	AI	id du combat
idJoueur	Integer	N/A	Id du joueur
idTroupe	Integer	N/A	Id de la troupe
quantiteRestante	Integer	N/A	Quantité restante pour la troupe à la fin du tour
tour	Integer	N/A	Tour 1 ou Tour 2
or	Integer	N/A	Or gagné

Table : formationTroupes

Nom	Type	Par défaut	Description
idFormation	Integer / PK	AI	Id de la formation de troupe
idJoueur	Integer	N/A	Id du joueur
idTroupe	Integer	N/A	Id de la troupe
quantiteFormation	Integer	N/A	Quantité de troupe en cours de formation
dateFormation	Date	N/A	Date de la création de formation