

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 : listeGuerriers

Nom	Type	Par défaut	Description
idGuerrier	Integer / PK	AI	Id du guerrier
nomGuerrier	Varchar	N/A	Nom du guerrier
niveauDebloquage	Integer	N/A	Niveau pour le débloquent
poids	Integer	N/A	Poids du guerrier
tempsFormation	Integer	N/A	Temps de formation du guerrier

Table : guerriersJoueur

Nom	Type	Par défaut	Description
idGuerrierJoueur	Integer / PK	AI	Id du guerrier du joueur
idGuerrier	Integer	N/A	Id du guerrier
idJoueur	Integer	N/A	Id du joueur

quantite	Integer	1	Quantité de guerriers
vie	Integer	N/A	Vie du guerrier
degat	Integer	N/A	Dégâts du guerrier
portee	Integer	N/A	Portée du guerrier
agilite	Integer	N/A	Agilité du guerrier
niveauGuerrier	Integer	1	Niveau du guerrier
expérience	Integer	0	Points d'expérience du guerrier
sante	Integer	N/A	Santé du guerrier (lors des combats)

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 guerriersJoueur, 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	varchar	N/A	Type du deck (attaque / défense)
numeroDeck	Integer	N/A	0 = current, 1 , 2
limiteChargement	Integer	N/A	Limite de poids de chargement pour le deck

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
idGuerrierJoueur	Integer	N/A	Id du guerrier du joueur
idJoueur	Integer	N/A	Id du joueur

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 : paliersNiveaux

Nom	Type	Par défaut	Description
idPalierNiveaux	Integer / PK	AI	Id du palier pour les niveaux
palierJoueur	TEXT (array serialize)	N/A	Paliers d'expérience pour la montée du niveau du joueur
palierGuerrier	TEXT (array serialize)	N/A	Paliers d'expérience pour la montée du niveau du guerrier

Table : paliersStats

Nom	Type	Par défaut	Description
idPalierStats	Integer / PK	AI	Id du palier pour les stats
idGuerrier	Integer	N/A	Id du guerrier
palierVie	TEXT (array serialize)	N/A	Paliers pour la vie par niveau
palierDegat	TEXT (array serialize)	N/A	Paliers pour les dégâts par niveau
palierPortee	TEXT (array serialize)	N/A	Paliers pour la portee par niveau
palierAgilite	TEXT (array serialize)	N/A	Paliers pour l'agilité par niveau