

# Przykładowa baza danych

accounts:

- **id [PK]**
- email (VARCHAR)
- password (VARCHAR)
- role (VARCHAR)
- id\_grupy [FK - groups]

przykład:

**(1, 'dodo.b@onet.pl', 123, admin, 1)**

groups:

- **id [PK]**
- name (VARCHAR)
- description (VARCHAR)
- icon (IMG)
- color (VARCHAR(7))

przykład:

**(1, "Podziemne", "Grupa artystyczna", ikonka.png, "#000000")**

players:

- **id [PK]**
- **account\_id [FK - account] (zakładamy, że na jedno konto przypada jeden player)**
- name (VARCHAR)

- species (VARCHAR)
- class (VARCHAR)
- avatar (IMG) (*nullable*)
- color (VARCHAR(7))
- advantages (TEXT) (*nullable*)
- disadvantages (TEXT) (*nullable*)
- stats (str, dex, con, int, wis, cha) (INT)
- exp (LONG INT) - z tego obliczam później lvl gracza
- completedQuests (lista ID z questów) - gracze sami oznaczają sobie questy jako completed, wtedy dodają się w to miejsce, bez automatyzacji

przykład:

**(1, 1, Dodo, animag, bard, avek.png, #000000, "lorem ipsum", "lorem ipsum", 1,2,3,4,5,6, 123456, [2,4,5])**

quests

- **id [PK]**
- name (VARCHAR)
- description (VARCHAR)
- actionList (lista INT) - można włożyć jsonową listę albo rozbić na dwie tabele
- addEXP (INT)
- stats (str, dex, con, int, wis, cha) (INT)

**(1, "wyzwanie artysty", "rysuj i pisz", '[1, 2]', 100, 0,0,0,0,0,1)**

actions

- **id [PK]**
- name (VARCHAR)

- addEXP (INT)
- stats (str, dex, con, int, wis, cha) (INT)

**(1, "rysowanie", 10, 0,0,0,0,0,1)**

events

- **id [PK]**
- **owner\_id [FK - players id]**
- date (DATE)
- **action\_id [FK - actions]**
- description (VARCHAR)

**(1, 1, "4-12-2024", 1, "Rysowanie portretów")**