

모델 기획

막 써보는 워크플로우

1. 브라우저가 우리 홈페이지에 접속하여, *login.html* 을 요청, **유저** 는 아이디와 패스워드를 입력
 2. 서버는 **User DB** 로 들어가서 아이디와 패스워드를 매칭
 1. 만약 있다면, *main.html* 을 준다.
 1. *main.html* 은 두 선수들을 투표하게 하는 칸이다.
 2. 만약 없다면, *signin.html* 을 준다.
 3. (있다는 가정하에), 서버는 **User DB** 에서 *게임 히스토리* 룩업해서, **유저** 가 진행해야 할 게임의 번호를 가져온다.
 4. 서버는 **Match DB** 에 접속하여, 게임의 정보를 가져온다.
 1. **Match DB** 는 다음을 포함한다.
 1. Match number
 2. 선수 A 의 아이디
 3. 선수 B 의 아이디
 4. A선수의 득표수 (아이디, 넘버와 관계)
 5. B선수의 득표수 (아이디, 넘버와 관계)
 2. 각 선수 A,B의 정보를 얻기 위해 **Cand DB** 에 접속하여, 선수이름, 선수학교, Battle Ship유무 를 가져온다.
 5. 가져온 정보들로 *main.html* 을 채워야한다.
-

"더보기"를 눌렀을 때, "상대전적"을 보게 하는 방법

아영 이 로그인을 해서, 게임히스토리에서 아영이 안 한 게임 중, 최소숫자인 **Match 4번** 게임은 **동화 VS 민지** 라고 하자. 아영 은 동화 의 상대전적이 궁금해서 **더보기** 를 눌렀다. 이 때 서버가 취할 행동은 다음과 같다.

1. **Candidate DB** 에 접속해서, 동화의 아이디를 검색. (**Candidate DB**는 다음의 정보를 포함한다.)
그래서 "동화"가 참여한 게임의 **Match number**를 가져온다.
 1. "동화"가 참여한 게임의 **Match number**
2. **Match DB** 에 접속해서, **Match number** 대로 접속하여, 상대선수의 이름과 득표수를 가져온다.

(서버가) 유저를 불러왔을 때, 유저가 어떤 게임에서 누구를 골랐는지 알아내는 방법

아영 이가 4번 게임에서 동화 를 선택했다.

1. 서버가 **USER DB** 에 접속한다. 그리고 Key값에 아영의 ID를 입력한다.
 2. 그리고 아영 의 "참여게임"에 *Match Num* 을 추가 저장한다.
 3. "참여게임"과 "관계"를 맺어줘서, *cand id* 를 "찍은선수"에 추가 저장한다.
 1. *Cand ID* 는 그 Match number로 가서 받아온다.
-

확실해진 모델

User DB (Unshown)

- User ID
- User Email
- User Pswd
- 참여게임 (*)
- 찍은선수 (*)

Match DB

- Match Num
- 선수 A의 아이디
- 선수 A의 이름 (show)
- 선수 B의 아이디
- 선수 B의 이름 (show)
- A의 득표수 (show)
- B의 득표수 (show)

Candi DB

- 선수의 아이디
- 선수의 이름 (show)
- 선수의 학교 (show)
- 선수의 Battle Ship 유무 (show)
- 선수의 페이스북 링크 (Show)

Comment DB

- Comment 고유 아이디
- Match number와 Foreign Key, Back ref로 연결한다.
- Password
- 유저아이디
- 선수 이름
- Contents (show)
- 좋아요버튼 수 (show)