Физическая модель

Идея

База данных для торговой площадки, с хранением не посредственно лотов на предметы, информации о предмете и продавце.

Описание сущностей

Категории предметов

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
CategoryName	Название категории	VARCHAR(64)	PRIMARY KEY
Features	Отличительные	VARCHAR(512)	NOT NULL
	свойства категории		
	или ее описание		

Предметы

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
ItemName	Название предмета	VARCHAR(256)	PRIMARY KEY
Category	Категория предмета	VARCHAR(64)	FOREIGN KEY
CreationTime	Время	TIME	-
	затрачиваемое на		
	создание предмета		
CreateRank	Ранг требуемый для	SMALLINT	-
	создания предмета		
Rarity	Редкость	VARCHAR(64)	NOT NULL
TradeTax	Налог взымаемый	INTEHER	NOT NULL
	при торговле		

Ресурсы

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
Item	Название предмета	VARCHAR(256)	FOREIGN KEY
ResourceName	Название ресурса	VARCHAR(64)	NOT NULL
Quantity	Количество ресурса, которое требует	INTEGER	NOT NULL
	чертеж для создания		

Продавцы

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
SellerNickname	Никнейм продавца	VARCHAR(64)	PRIMARY KEY
Status	Онлайн в	VARCHAR(16)	NOT NULL
	игре/Онлайн/Оффлайн		
MasteryRank	Общий игровой	SMALLINT	NOT NULL
	уровень		
Reputation	Репутация продавца	INTEGER	NOT NULL

Активные лоты

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
LotID	Идентификатор	INTEGER	PRIMARY KEY
Seller	Имя продавца	VARCHAR(64)	FOREIGN KEY
Item	Название предмета	VARCHAR(256)	FOREIGN KEY
DatePut	Дата выставления лота на аукцион	TIMESTAMP	NOT NULL
PricePiece	Цена за штуку	INTEGER	NOT NULL
Quantity	Количество предметов в лоте	INTEGER	NOT NULL
Rank	Ранг продаваемого предмета	SMALLINT	NOT NULL

Активные лоты

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
LotID	Идентификатор	INTEGER	PRIMARY KEY
Seller	Имя продавца	VARCHAR(64)	FOREIGN KEY
Item	Название предмета	VARCHAR(256)	FOREIGN KEY
DatePut	Дата выставления	TIMESTAMP	NOT NULL
	лота на аукцион		
SaleDate	Дата продажи	TIMESTAMP	NOT NULL
	предмета из лота		
	или лота		
Price	Цена	INTEGER	NOT NULL
Rank	Ранг продаваемого	SMALLINT	NOT NULL
	предмета		