六个实体表：用户表（user），

电影表（meta），

打分表（rating），

标签表（keywords），

演员表（cast），

人员表（crew）

五个关系表：ur表（用户打分1:N），

ml表（原links表，对应打分表与电影表id 1:N）

mk表（电影标签表，M:N）

mc1表（演员电影表M:N）

mc2表（人员电影表M:N）

用户（用户ID, 用户昵称, 密码）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 用户ID | CHAR(10) |  | 用户id号 |  |
| 用户昵称 | CHAR(16) | NOT NULL | 用户在网站上显示的昵称 |  |
| 邮箱 | VARCHAR | NOT NULL | 用户邮箱 |  |
| 密码 | VARCHAR | NOT NULL | 用户登录 |  |

电影表（电影ID，金币数量，价格，商品归属活动标记）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| tmdbID | INT | NOT NULL | tmdbid号 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

打分表（玩家ID，商品ID，购买时间，购买数量）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 用户ID | CHAR (10) | NOT NULL | 本次打分的用户 | REFERENCE  用户表.用户ID |
| 电影ID | CHAR(10) | NOT NULL | 本次被打分的电影 | REFERENCE  ml表.电影ID |
| 打分 | SMALLINT | DEFAULT:1 | 电影评分 |  |
| 打分时间 | DATE |  | 打分时间 |  |

标签表（活动ID，活动开始时间，活动结束时间，活动描述）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 标签ID | CHAR (10) | NOT NULL | 活动开始时间 |  |
| 标签名 | CHAR (10) | NOT NULL | 活动结束时间 |  |

演员表 (玩家ID, 活动ID, 抽取时间, 角色ID)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 玩家ID | CHAR(10) |  | 参与活动玩家 | REFERENCE  玩家.玩家ID |
| 活动ID | CHAR(10) |  | 本次活动id号 | REFERENCE  活动.活动ID |
| 角色ID | CHAR(10) |  | 玩家本次活动抽出的角色id | REFERENCE  角色.角色ID |
| 抽取时间 | DATE | NOT NULL | 玩家参与这次活动的时间 |  |

人员表 (关卡ID, 关卡难度, 获得奖励)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 关卡ID | CHAR(10) |  | 关卡唯一标识符ID |  |
| 关卡难度 | SMALLINT | 0~10  DEFAULT: 5 | 关卡难度等级 |  |
| 获得奖励 | SMALLINT | 0~300  DEFAULT: 30 | 关卡通过奖励（金币数量） |  |
| 前置关卡ID | CHAR(10) |  | 玩家可以进行该关卡的前置唯一标识符ID |  |
| 最终战标记 | BOOLEAN | DEFAULT: FALSE | 该关卡是否为最终关卡 |  |
| 关联活动ID | CHAR(10) |  | 该特殊关卡对应的活动ID | REFERENCE  活动.活动ID |

ur表（用户打分1:N）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 玩家ID | CHAR(10) |  | 玩家唯一标识符ID | REFERENCE  玩家.玩家ID |
| 关卡ID | CHAR(10) |  | 关卡唯一标识符ID | REFERENCE  关卡.关卡ID |
| 通关时间戳 | DATE |  | 玩家完成关卡时间（不限定结果） |  |
| 闯关结果 | BOOLEAN | NOT NULL | 玩家是否成功完成关卡 |  |
| 闯关使用的角色 | CHAR(10) |  | 玩家在本次闯关中使用的角色 | REFERENCE  玩家拥有表.角色ID |

ml表（原links表，对应打分表与电影表id 1:N）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 电影ID | CHAR(10) |  | 玩家唯一标识符ID | REFERENCE  玩家.玩家ID |
| imdbID | CHAR(10) |  | 角色唯一标识符ID | REFERENCE  人物.角色ID |
| tmdbID | CHAR(10) |  |  |  |

mk表（电影标签表，M:N）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 角色ID | CHAR(10) |  | 角色唯一标识符ID |  |
| 角色稀有度 | SMALLINT | 0~4  DEFAULT: 0 | 角色种类、稀有程度 |  |
| 角色抽取溢出转换万能材料数 | SMALLINT | NOT NULL | 玩家抽取该角色溢出时所转换的万能等阶突破材料数 |  |
| 角色等阶突破所需材料数 | SMALLINT | NOT NULL | 玩家使用万能等阶突破材料数执行角色突破操作时所需的万能突破材料数 |  |

mc1表（演员电影表M:N）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 活动ID | CHAR(10) |  | 活动唯一标识符ID | REFERENCE  活动.活动ID |
| 角色ID | CHAR(10) |  | 角色唯一标识符ID | REFERENCE  角色.角色ID |
| 抽取概率 | FLOAT (6) | 0~1  DEFAULT: 0.005 | 角色抽取概率 |  |
| 保底次数 | SMALLINT | 0~150  DEFAULT:  120 | 玩家抽取的至多次数 |  |

mc2表（人员电影表M:N）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 活动ID | CHAR(10) |  | 活动唯一标识符ID | REFERENCE  活动.活动ID |
| 角色ID | CHAR(10) |  | 角色唯一标识符ID | REFERENCE  角色.角色ID |
| 抽取概率 | FLOAT (6) | 0~1  DEFAULT: 0.005 | 角色抽取概率 |  |
| 保底次数 | SMALLINT | 0~150  DEFAULT:  120 | 玩家抽取的至多次数 |  |

TODO

1. 根据稀有度调整概率
2. 闯关提升角色等级

复杂业务逻辑：

1. 保底抽卡和前几抽概率下降  
   IF 玩家当前未抽出当前卡池最高稀有度角色时已经抽取的次数 = 当前卡池角色保底次数 && 玩家未抽出当前卡池最高稀有度角色  
   THEN

本次抽取获得当前卡池最高稀有度角色

ELSE

IF 玩家当前未抽出当前卡池最高稀有度角色时已经抽取的次数 < 预设定的最小抽卡次数

THEN

降低本次抽取当前卡池最高稀有度角色的概率

ELSE

按表记录的概率正常抽卡

1. 重复抽卡转换等阶突破材料（专属/万能）  
   IF 玩家抽取到了重复角色  
   THEN

IF 角色未突破到最高等阶

THEN

角色等阶+1

ELSE

按表记录转换对应万能等阶升级材料数

1. 角色特殊副本  
   IF 闯关完成 && 闯关使用角色与关卡特殊角色（通过对活动、卡池关联查询获得）相同

THEN

角色等级+2

ELSE

角色等级+1