

## Физическая модель

### Идея

База данных для отслеживания статистики игроков, героев и предметов по игре Dota 2. У каждого героя хранится никнейм лучшего игрока на данном герое, также у героя, предмета и игрока есть рейтинг, основанный на проценте побед. В общей статистике будут находиться лучший игрок на данном герое с лучшим предметом на данном герое.

База данных находится в 3НФ, так как атрибуты атомарны, неключевые атрибуты минимально и нетранзитивно функционально зависят от ключей.

### Описание сущностей

#### Герои

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
<b>CharacterName</b>	Имя героя	VARCHAR(64)	PRIMARY KEY
<b>Nickname</b>	Никнейм лучшего игрока на данном герое	VARCHAR(64)	FOREIGN KEY

#### Статистика героев

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
<b>HeroesTop</b>	Место в топе героев	INTEGER	PRIMARY KEY
<b>CharacterName</b>	Имя героя	VARCHAR(64)	FOREIGN KEY
<b>Winrate</b>	Процент побед игрока	DECIMAL(4,3)	NOT NULL
<b>Popularity</b>	Место в топе по популярности	INTEGER	NOT NULL
<b>SelectFrequency</b>	Частота выбора героя	DECIMAL(4,3)	NOT NULL

#### Игроки

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
<b>Nickname</b>	Никнейм игрока	VARCHAR(64)	PRIMARY KEY
<b>Winrate</b>	Процент побед игрока	DECIMAL(4,3)	NOT NULL

## Предметы

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
<b>ItemName</b>	Название предмета	VARCHAR(64)	PRIMARY KEY
<b>Price</b>	Цена предмета	INTEGER	NOT NULL

## Статистика предметов

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
<b>ItemsTop</b>	Место в топе предметов	INTEGER	PRIMARY KEY
<b>ItemName</b>	Название предмета	VARCHAR(64)	FOREIGN KEY
<b>Winrate</b>	Процент побед с предметом	DECIMAL(4,3)	NOT NULL
<b>Purchases</b>	Количество покупок	INTEGER	NOT NULL

## Общая статистика

Название	Описание	Тип данных	Ограничение
<b>StartDate</b>	Начало актуальности	TIMESTAMP	PRIMARY KEY
<b>CharacterName</b>	Имя героя	VARCHAR(64)	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY
<b>ItemName</b>	Название предмета	VARCHAR(64)	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY
<b>Nickname</b>	Никнейм игрока	VARCHAR(64)	PRIMARY KEY, FOREIGN KEY
<b>Winrate</b>	Процент побед с предметом	DECIMAL(4,3)	NOT NULL
<b>FinishDate</b>	Начало актуальности	TIMESTAMP	NOT NULL