|  |
| --- |
| 名字:player  别名:玩家  描述: 每个玩家的信息  定义:player = playerId(varchar(50))  + playerName(varchar(20))  位置:登陆 |

|  |
| --- |
| 名字: manipulate  别名: 操作  描述: 每个玩家能对自己角色进行的操作的信息  定义: manipulate = manipulateId(varchar(50))  + manipulateName(varchar(20))  位置:每回合角色操纵环节 |

|  |
| --- |
| 名字: profession  别名: 职业属性  描述: 每个职业的属性与数据  定义: profession = professionId(varchar(50))  + professionName(varchar(20))  + profession HP(int)  + profession [morale](http://www.baidu.com/link?url=Pa1ZhmOaptbDEZwhsAfQvokIvZ1ikAkCIfskecD35vsJxyvPQ3TVU34iWVX7PcGQ5nRlHPDQ6CXZbZk8Q32jpXvA9YPN-SJnCcEmtf7g6We)(double)  + profession STR(double)  + profession MAG(double)  + profession DEF(double)  + profession MAG\_DEF(double)  位置:每局开始初始化角色实体 |

|  |
| --- |
| 名字: character  别名: 角色状态  描述: 每个角色的属性与当前状态  定义: character = charId(varchar(50))  + charName(varchar(20))  + coordinate\_x(double)  + coordinate\_y(double)  + character HP(int)  + character [morale](http://www.baidu.com/link?url=Pa1ZhmOaptbDEZwhsAfQvokIvZ1ikAkCIfskecD35vsJxyvPQ3TVU34iWVX7PcGQ5nRlHPDQ6CXZbZk8Q32jpXvA9YPN-SJnCcEmtf7g6We)(varchar(20))  + character STR(double)  + character MAG(double)  + character DEF(double)  + character MAG\_DEF(double)  + move(int)  + dead(boolean)  位置: 每回合操纵角色 |

|  |
| --- |
| 名字: statistics  别名: 战绩统计  描述: 玩家每场战斗的统计与总战绩的计算  定义: statistics = resultId(varchar(50))  + Date(datetype)  + Mode(varchar(20))  + OpponentName(varchar(20))  + result(boolean)  位置: 开始界面玩家查询战绩 |

|  |
| --- |
| 名字: map  别名: 地图种类  描述: 每张地图的信息  定义: map = mapId(varchar(50))  + mapName(varchar(20))  位置: 开始游戏界面玩家选择地图 |

|  |
| --- |
| 名字: area\_map  别名: 坐标与地形  描述: 每个坐标的属性与信息  定义: area\_map = areaId(varchar(50))  + coordinate\_x(double)  + coordinate\_y(double)  + terrainId(varchar(50))  + mapId(varchar(50))  位置: 游戏界面坐标属性 |

|  |
| --- |
| 名字: Terrain  别名: 地形  描述: 每种地形的信息  定义: Terrain = terrainId(varchar(50))  + terrainName(varchar(20))  + move\_impact(int)  位置: 每个坐标对应地形所造成的影响属性 |