Hệ thống cơ sở dữ liệu của dự án trò chơi cờ caro trực tuyến được thiết kế nhằm quản lý thông tin người chơi, lịch sử trận đấu, bảng xếp hạng, kỹ năng, trang phục và các tính năng hỗ trợ như dừng và tải lại trận đấu.

**1. Cấu trúc tổng quan**

Cơ sở dữ liệu gồm các bảng chính:

* **USERS**: Quản lý thông tin người chơi (ID, tên, email, mật khẩu, avatar, thời gian tạo tài khoản).
* **GAMES**: Lưu thông tin trận đấu (ID, người chơi, kết quả, trạng thái, thời gian tạo, trạng thái dừng).
* **MOVES**: Ghi lại nước đi trong trận đấu (ID, người chơi, vị trí đánh, kỹ năng sử dụng, thứ tự nước đi).
* **LEADERBOARD**: Lưu xếp hạng người chơi (tổng trận, số trận thắng/thua, tỷ lệ thắng).
* **SKILLS & USER\_SKILLS**: Quản lý kỹ năng đặc biệt của người chơi (mở khóa, kích hoạt).
* **SKINS & USER\_SKINS**: Lưu trang phục mà người chơi sở hữu và đang sử dụng.

**2. Các mối quan hệ chính**

* Một **người chơi** có thể tham gia nhiều **trận đấu**.
* Một **trận đấu** bao gồm nhiều **nước đi**.
* Một **người chơi** có thể sở hữu nhiều **kỹ năng** và **trang phục**.
* Hệ thống hỗ trợ **tạm dừng** và **tải lại trận đấu**, giúp truy xuất trạng thái cũ từ **MOVES**.