**2021학년도 2학기 데이터베이스 설계 및 구축 최종 보고서**

**(메이플스토리 게임 관리)의 데이터베이스**

**설계 및 구축**

|  |  |
| --- | --- |
| **학 과** | **컴퓨터정보과** |
| **분 반** | **2반** |
| **과목명** | **데이터베이스** |
| **학 번** | **201915622** |
| **이 름** | **김 민 석** |
| **담당교수** | **김 경 민** |
| **제 출 일** | **2021년 12월 일** |

****

**목 차**

1. 프로젝트 개요 ···························································································································· 3

2. 요구사항 분석 ··························································································································· 4

3. 개념적 데이터 모델 ················································································································ 5

4. 논리적 데이터 모델 ················································································································ 6

5. 용어 사전 정의 ·························································································································· 7

6. 물리적 데이터 모델 ················································································································ 9

7. Table 기술서 ······························································································································ 10

8. SQL문 사용하기

1) 기본 SQL ···························································································································· 13

2) JOIN ······································································································································ 17

3) Sub Query ··························································································································

9. 별첨(프로젝트 후기, Databace 구축 Dump 자료) ·················································

# 1. 프로젝트 개요

|  |  |
| --- | --- |
| 프로젝트 개요 | |
| **프로젝트 명** | 메이플스토리 게임 데이터 관리 |
| **주제 선정 이유**  본인이 좋아하는 게임에 관하여 하면 열의를 가지고 더욱 열심히 할 것 같고  처음 컴퓨터를 배우고 싶은 이유도 게임 개발과 관련하여 해보고 싶어서  이번 기회에 게임의 데이터는 중요하게 생각하고 있기 때문에 이번 기회에 맛보기로  게임 데이터와 관련하여 한번 만들어 보고 싶어서 하게 되었습니다.  **프로젝트 소개**  사람들이 하는 RPG게임에 관하여 고정 데이터와 변형되는 데이터를 정리해두고  어떤 몬스터, 맵, 장비, 장비 유형, 직업 등을 정리하고  어떤 맵에 어떤 몬스터와 어떤 초기 캐릭터와 전직관이 있는지 알 수 있고  사람들이 이 데이터를 열람하여 게임을 더욱 재밌게 즐길 수 있게 도와주고  개발자들 및 게임 사용자들이 찾아서 쓰고 수정할 수 있기 위한 데이터 관리 프로젝트 입니다  **기대 효과**  1. 사람들이 캐릭터를 선택할 때 데이터를 이용하여 편하게 선택 할 수 있습니다.  2. 이 데이터로 몬스터의 체력과 위치 등을 알아서 더욱 편하게 게임을 즐길 수 있습니다.  3. 개발자가 게임에 관하여 업데이트할 때 필요한 데이터들을 확인하고 수정 할 수 있습니다.    4. 장비가 필요할 때 그 장비의 구매 위치,가격을 알아 살 수 있는지 알 수 있고 어떤 몬스터를 잡아서 돈을 벌어 장비를 언제쯤 살 수 있을지 예측할 수 있습니다.  5. 여러가지 위치 정보를 이용하여 게임을 더욱 재밌게 즐길 수 있다. | |

# 2. 요구사항 분석

|  |  |
| --- | --- |
| 요구사항 분석 | |
| **프로젝트 명** | 메이플스토리 게임 데이터 관리 |
| < 저장할 정보들 >   * 장비 유형은 유형 번호 / 유형 이름을 정보를 가진다. * 장비는 장비 번호 / 장비 이름 / 공격력 / 방어력 / 제한 스텟/가격 정보를 가진다. * 위치는 위치 번호 / 위치 이름 / 위험도 정보를 가진다. * 직업은 직업 번호 / 직업 이름 / 상위 직업 / 전직 레벨 / 추천 스텟 / 공격 형태 * 캐릭터는 캐릭터 번호 / 성별 / 기초 스텟 / 공격력 / 체력 / 외형 / 생성 날짜 * 몬스터는 몬스터 번호 / 몬스터 이름 / 공격력 / 체력 / 주는 골드 / 외형   < 제공할 기능들 >   * 캐릭터의 성별에 따른 직업을 찾아보고 고를 수 있다. * 캐릭터에 따른 초기 공격력과 체력을 통하여 초반에 어떤지 알 수 있다. * 캐릭터들의 평균 공격력과 체력을 알 수 있다. * 캐릭터들의 외형에 따른 성별을 볼 수 있다. * 어떤 직업에 어떤 상위 직업이 있는지 확인할 수 있다. * 공격 형태에 따른 직업을 통해 원거리를 하고 싶으면 어떤 직업을 할지 알 수 있다 * 추천 스텟에 따른 어떤 캐릭터를 하면 될지 대충 예상 할 수 있다. * 원래 직업에서 전직하여 원거리가 되기 위해 어떤 직업들이 있는지 확인 가능하다 * 여러가지 위치정보로 몬스터의 위치와 전직 위치와 가 어딘지 알 수 있다. * 아이템 번호로 그 장비가 어떤 유형의 장비인지 확인 할 수있다. * 몬스터의 위치를 이용하여 어떤 맵에서 사냥하기 좋은지 알 수 있다. * 어떤 몬스터가 돈을 벌기 좋은지 알 수 있다. * 몬스터를 10초에 5마리씩 잡는다고 계산하여   한시간 잡으면 평균 골드를 알 수 있다.   * 평균적인 몬스터의 위치를 알아 어떤 맵에 몬스터가 얼마나 많은지 알 수 있다. * 아이템 가격을 통해 어떤 몬스터를 몇마리 잡으면 구할 수 있는지 알 수 있다. * 맵의 위험도와 몬스터가 얼마나 많은지 확인하여 그 맵이 위험한지 안위험한지   알아 볼 수 있다. | |

# 3. 개념적 데이터 모델

|  |  |
| --- | --- |
| 개념적 데이터 모델 | |
| **프로젝트 명** | 메이플스토리 게임 데이터 관리 |

# 4. 논리적 데이터 모델

|  |  |
| --- | --- |
| 논리적 데이터 모델(ERD) | |
| **프로젝트 명** | 메이플스토리 게임 데이터 관리 |

# 5. 용어 사전 정의

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 용어 사전 | | | |
| **프로젝트 명** | 메이플스토리 게임 데이터 관리 | | |
| **논리명** | **물리명** | **약어** | **설 명** |
| 장비 유형 | etype |  |  |
| 장비 유형 번호 | etype\_no | etno | 1:모자 2:옷 3:신발 4:장갑 5:무기 |
| 유형 이름 | etype\_name | etame | 위와 같이 설정 |
| 장비 | equipment |  |  |
| 장비 번호 | equipment\_no | eno | 장비의 고유 번호들 |
| 장비 이름 | equipment\_name | ename |  |
| 공격력 | equipment\_attack | eattack | 장비의 고유 공격력(방어구:0) |
| 방어력 | equipment\_Defense | edefense | 장비의 고유 방어력(무기는:0) |
| 제한 스텟 | limit |  | ?/?/?/?(스텟 4개의 제한) |
| 가격 | price |  |  |
| 위치 | place |  |  |
| 위치 번호 | place\_no | pno | 1:리스항구 2:헤네시스 3:커닝시티 |
| 위치 이름 | place\_name | pname | 4:페리온 5:엘리니아 |
| 위험도 | dangerous |  | 0은 마을 10으로 가질수록 위험 |
| 직업 | job |  |  |
| 직업 번호 | job\_no | jno |  |
| 직업 이름 | job\_name | jname |  |
| 상위 직업 | high\_job | jhigh | 상위 직업으로 다른 직업번호를 입력 |
| 전직 레벨 | level |  | 10/30/60/100으로 4번 전직을 함. |
| 추천 스텟 | job\_stats | jstats | 4가지 스텟 중 하나를 추천함. |
| 공격 형태 | attack\_form | aform | 원거리 근거리 설정 |
| 캐릭터 | character |  |  |
| 캐릭터 번호 | character\_no | cno |  |
| 성별 | gender |  | 남성 여성 설정 |
| 기초 스텟 | stats |  | ?/?/?/?(스텟의 표현) |
| 공격력 | character\_attack | cattack |  |
| 방어력 | character\_defense | cdefense |  |
| 외형 | appearance |  | 머리카락형태/피부색/눈 3개로 설정 |
| 몬스터 | monster |  |  |
| 몬스터 번호 | monster\_no | mno |  |
| 이름 | monster\_name | mname |  |
| 공격력 | monster\_attack | mattack |  |
| 체력 | monster\_health | mhealth |  |
| 주는 골드 | gold |  |  |
| 외형 | type |  | 1:동물 2:식물 3:언데드 4:인간 |

# 6. 물리적 데이터 모델

|  |  |
| --- | --- |
| 물리적 데이터 모델 | |
| **프로젝트 명** | 메이플스토리 게임 데이터 관리 |

# 7. Table 기술서

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Table 기술서 | | | | | | |
| **테이블 명** | | etype | | | | |
| **테이블 설명** | | 장비 유형 테이블 | | | | |
| **No** | **Attribute** | **Data Type** | **NN** | **Ky** | **Default** | **Description** |
| 1 | etno | number(2) |  | pk |  | 유형 번호 |
| 2 | etname | varchar2(50) | nn |  |  | 유형 이름 |
| **비 고** | | | | | | |
|  | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Table 기술서 | | | | | | |
| **테이블 명** | | equipment | | | | |
| **테이블 설명** | | 장비 테이블 | | | | |
| **No** | **Attribute** | **Data Type** | **NN** | **Ky** | **Default** | **Description** |
| 1 | eno | number(2) |  | pk |  | 장비 번호 |
| 2 | ename | varchar2(100) | nn |  |  | 장비 이름 |
| 3 | eattack | number(20) |  |  |  | 장비 공격력 |
| 4 | edefense | number(20) |  |  |  | 장비 방어력 |
| 5 | limit | varchar2(40) |  |  |  | 제한 스텟 |
| 6 | price | number(20) |  |  |  | 가격 |
| 7 | etno | number(2) |  | fk |  | 유형 번호, etype 참조 |
| **비 고** | | | | | | |
|  | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Table 기술서 | | | | | | |
| **테이블 명** | | place | | | | |
| **테이블 설명** | | 위치 테이블 | | | | |
| **No** | **Attribute** | **Data Type** | **NN** | **Ky** | **Default** | **Description** |
| 1 | pno | number(2) |  | pk |  | 위치 번호 |
| 2 | pname | varchar2(20) | nn |  |  | 위치 이름 |
| 3 | dangerous | number(10) |  |  |  | 위험도 |
| **비 고** | | | | | | |
|  | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Table 기술서 | | | | | | |
| **테이블 명** | | job | | | | |
| **테이블 설명** | | 직업 테이블 | | | | |
| **No** | **Attribute** | **Data Type** | **NN** | **Ky** | **Default** | **Description** |
| 1 | jno | number(2) |  | pk |  | 직업 번호 |
| 2 | jname | varchar2(100) | nn |  |  | 직업 이름 |
| 3 | jhigh | number(2) |  |  |  | 상위 직업 |
| 4 | jlevel | number(10) |  |  | 1 | 전직 레벨 |
| 5 | jstats | varchar2(40) |  |  |  | 추천 스텟 |
| 6 | aform | varchar2(20) | nn |  |  | 공격 형태 |
| 7 | pno | number(2) |  | fk |  | 위치 번호, place 참조 |
| **비 고** | | | | | | |
|  | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Table 기술서 | | | | | | |
| **테이블 명** | | character | | | | |
| **테이블 설명** | | 캐릭터 테이블 | | | | |
| **No** | **Attribute** | **Data Type** | **NN** | **Ky** | **Default** | **Description** |
| 1 | cno | number(2) |  | pk |  | 캐릭터 번호 |
| 2 | gender | varchar2(20) | nn |  |  | 성별 |
| 3 | stats | varchar2(40) |  |  | 1/1/1/1 | 기초 스텟 |
| 4 | cattack | number(20) |  |  |  | 공격력 |
| 5 | cdefense | number(20) |  |  |  | 방어력 |
| 6 | appearance | varchar2(100) |  |  |  | 외형 |
| 7 | formation | date | nn |  |  | 생성날 |
| 8 | jno | number(2) |  | fk |  | 직업 번호, job 참조 |
| **비 고** | | | | | | |
|  | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Table 기술서 | | | | | | |
| **테이블 명** | | monster | | | | |
| **테이블 설명** | | 몬스터 테이블 | | | | |
| **No** | **Attribute** | **Data Type** | **NN** | **Ky** | **Default** | **Description** |
| 1 | mno | number(2) |  | pk |  | 몬스터 번호 |
| 2 | mname | varchar2(100) | nn |  |  | 몬스터 이름 |
| 3 | mattack | number(20) |  |  |  | 몬스터 공격력 |
| 4 | mdefense | number(20) |  |  |  | 몬스터 체력 |
| 5 | gold | number(30) |  |  |  | 주는 골드 |
| 6 | type | varchar2(100) |  |  |  | 외형 |
| 7 | pno | number(2) |  | fk |  | 위치 번호, place 참조 |
| **비 고** | | | | | | |
|  | | | | | | |

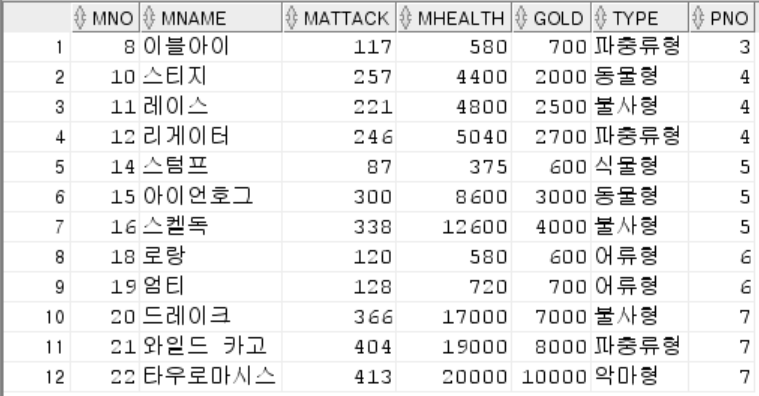
# 8. SQL문 사용하기

## **1) 기본 SQL(select, where, 그룹함수, group by, having, order by) - 기본 5개**

--1. 500골드 이상 주는 몬스터 검색

select \* from monster

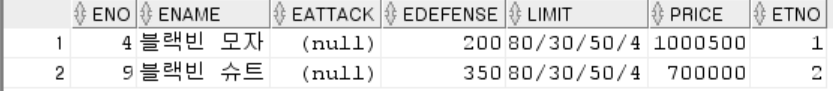
where gold > 500;



--2. 블랙이 들어가는 장비 검색

select \* from equipment

where ename like '%블랙%';

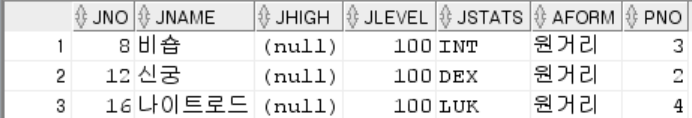


--3. 원거리 직업 중 상위 직업이 없는 직업 검색

select \* from job

where jhigh is null

and aform = '원거리';



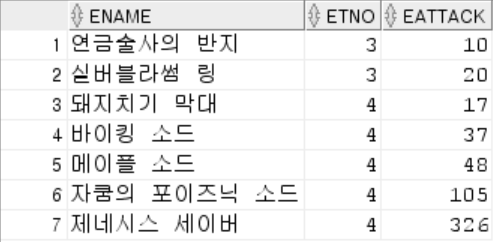
--4. 무기 또는 반지 중 공격력이 5,50 또는 100이 아닌 장비 출력

select ename, etno, eattack

from equipment

where etno in(3,4)

and eattack not in(5,50,100);



--5. 장비들의 평균 가격과 제일 비싼 장비와 제일 싼 장비 출력

select round(avg(price)) as "평균 가격",

max(price) as "제일 비싼 가격",

min(price) as "제일 싼 가격"

from equipment;



--6. 공격력이 있는 장비 수 구하기

select count(eattack) as "공격력이 있는 장비"

from equipment;



--7. 캐릭터들의 만들어지고 7500일이 지난 캐릭터 구하기

select cno, round(sysdate-formation) as "만들고 지난날"

from character

where round(sysdate-formation) > 7500;



--8. 몬스터 위치에 따른 지역 몬스터의 평균 골드 (오름차순 정렬)

select pno as "몬스터 위치", round(avg(gold)) as "평균 골드"

from monster

group by pno

order by 2;



--9. 무기 장비를 제외하고 장비의 평균 방어력이 50 이상인 장비 유형에 따른 출력

select decode(etno, 1, '모자',

2, '옷',

3, '반지',

4, '무기',

5, '방패')as "장비 유형", count(\*) as "장비 갯수", avg(edefense) as "평균 방어력"

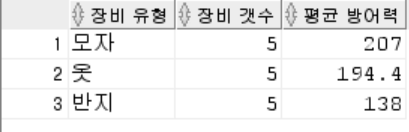
from equipment

where not etno = 4

group by etno

having avg(edefense) > 50

order by avg(edefense) desc;



--10. 각 직업별의 캐릭터 갯수 및 평균 공격력,방어력 출력

select decode(jno, 1, '전사',

5, '마법사',

9, '궁수',

13, '도적',

17, '해적') as "직업 이름",

count(\*) as "캐릭터 갯수",

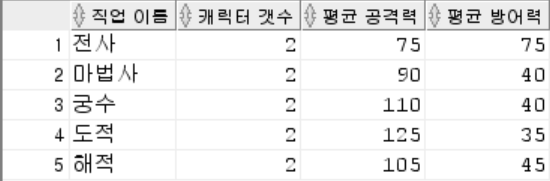
round(avg(cattack)) as "평균 공격력",

round(avg(cdefense)) as "평균 방어력"

from character

group by jno

order by jno;



## **2) JOIN – 기본 2개**

## **3) Sub Query – 기본 3개**

|  |
| --- |
| 별 첨 |

**별첨 1. 프로젝트 후기**

**별첨 2. Database 구축 dump 자료**

**1. 프로젝트 후기**

**2. Database 구축 dump 자료**

**< 계정 생성하기 >**

create user c##user2ban identified by user2ban

default tablespace users

temporary tablespace temp

quota unlimited on users;

**< 권한 부여 >**

grant connect to c##user2ban;

grant resource to c##user2ban;

**< 테이블 생성하기 >**

create table etype (

etno number(2) constraint etno\_pk primary key,

etname varchar2(50) not null );

create table equipment (

eno number(2) constraint eno\_pk primary key,

ename varchar2(100) not null,

eattack number(20),

edefense number(20),

limit varchar2(40),

price number(20),

etno number(2) constraint equipment\_etno\_fk references etype );

create table place (

pno number(2) constraint pno\_pk primary key,

pname varchar2(20) not null,

dangerous number(10) );

create table job (

jno number(2) constraint jno primary key,

jname varchar2(100) not null,

jhigh number(2),

jlevel number(10) default 1,

jstats varchar2(40),

aform varchar2(20) not null,

pno number(2) constraint job\_pno\_fk references place );

create table character (

cno number(2) constraint cno\_pk primary key,

gender varchar(20) not null,

stats varchar(40) default '1/1/1/1',

cattack number(20),

cdefense number(20),

appearance varchar(100),

formation date not null,

jno number(2) constraint character\_jno\_fk references job );

create table monster (

mno number(2) constraint mno\_pk primary key,

mname varchar(100) not null,

mattack number(20),

mhealth number(20),

gold number(30),

type varchar(100),

pno number(2) constraint monster\_pno\_fk references place );

**< 테이블 데이터 추가하기 >**

1. 장비 유형

insert into ETYPE values(1, '모자');

insert into ETYPE values(2, '옷');

insert into ETYPE values(3, '반지');

insert into ETYPE values(4, '무기');

insert into ETYPE values(5, '방패');



1. 장비

insert into EQUIPMENT values(1, '흰색머리띠', null, 5, '0/0/0/0', 1000, 1);

insert into EQUIPMENT values(2, '자쿰의 투구', null, 150, '20/10/4/4', 100000, 1);

insert into EQUIPMENT values(3, '탕윤의 요리모자', null, 80, '60/20/5/3', 50500, 1);

insert into EQUIPMENT values(4, '블랙빈 모자', null, 200, '80/30/50/4', 1000500, 1);

insert into EQUIPMENT values(5, '아케인셰이드 나이트 햇', null, 600, '500/100/20/4', 9999999, 1);

insert into EQUIPMENT values(6, '견습 도사복', null, 2, '4/4/4/10', 800, 2);

insert into EQUIPMENT values(7, '파란색 가운', null, 30, '4/15/5/30', 3000, 2);

insert into EQUIPMENT values(8, '탕윤의 요리사옷', null, 90, '60/20/5/3', 100000, 2);

insert into EQUIPMENT values(9, '블랙빈 슈트', null, 350, '80/30/50/4', 700000, 2);

insert into EQUIPMENT values(10, '아케인셰이드 나이트 슈트', null, 500, '500/100/20/4',

9999999, 2);

insert into EQUIPMENT values(11, '커플링', 5, 10, '5/5/5/5', 10000, 3);

insert into EQUIPMENT values(12, '연금술사의 반지', 10, 30, '5/5/5/30', 10000, 3);

insert into EQUIPMENT values(13, '실버블라썸 링', 20, 50, '5/70/5/5', 40000, 3);

insert into EQUIPMENT values(14, '마이스터링', 50, 100, '5/5/80/5', 100050, 3);

insert into EQUIPMENT values(15, '스칼렛 링', 100, 500, '50/50/50/50', 9999999, 3);

insert into EQUIPMENT values(16, '돼지치기 막대', 17, null, '4/4/4/4', 500, 4);

insert into EQUIPMENT values(17, '바이킹 소드', 37, null, '65/20/0/0', 10000, 4);

insert into EQUIPMENT values(18, '메이플 소드', 48, null, '0/0/0/0', 50000, 4);

insert into EQUIPMENT values(19, '자쿰의 포이즈닉 소드', 105, null, '310/100/0/0', 1000000, 4);

insert into EQUIPMENT values(20, '제네시스 세이버', 326, null, '600/150/0/0', 9999999, 4);

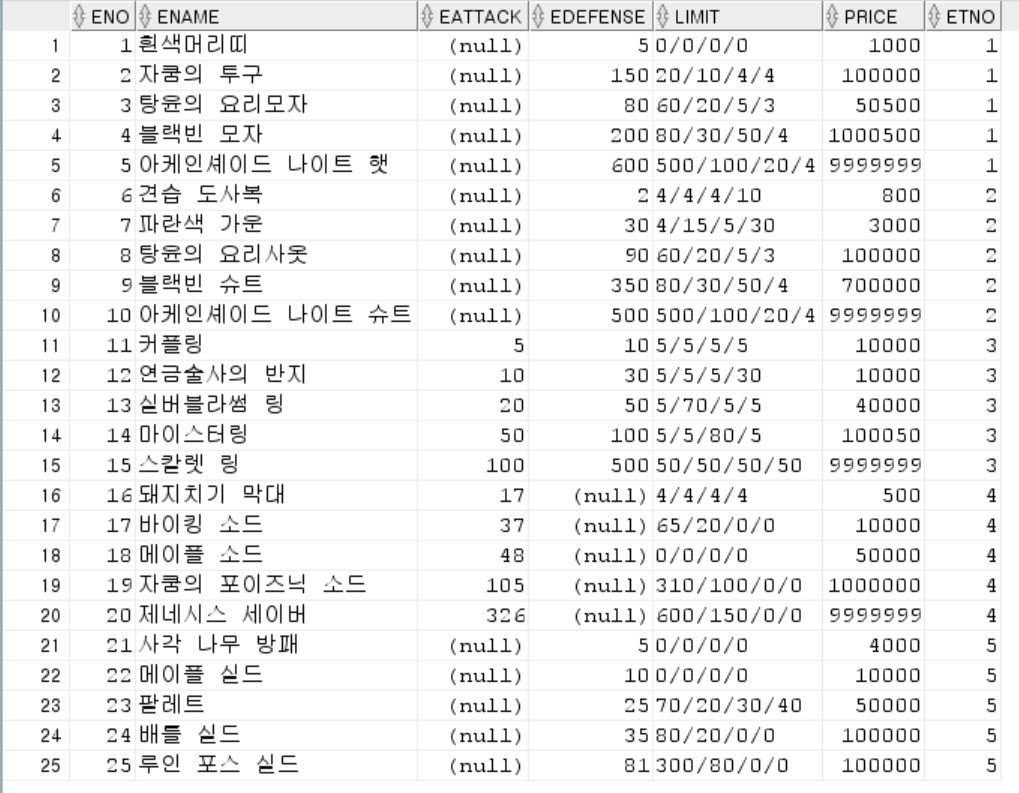
insert into EQUIPMENT values(21, '사각 나무 방패', null, 5, '0/0/0/0', 4000, 5);

insert into EQUIPMENT values(22, '메이플 실드', null, 10, '0/0/0/0', 10000, 5);

insert into EQUIPMENT values(23, '팔레트', null, 25, '70/20/30/40', 50000, 5);

insert into EQUIPMENT values(24, '배틀 실드', null, 35, '80/20/0/0', 100000, 5);

insert into EQUIPMENT values(25, '루인 포스 실드', null, 81, '300/80/0/0', 100000, 5);



1. 위치

insert into PLACE values(1,'리스항구',1);

insert into PLACE values(2,'헤네시스',3);

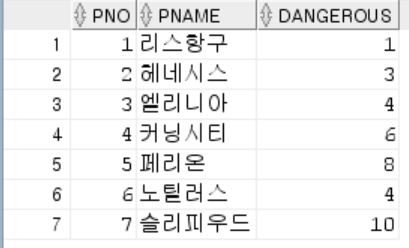
insert into PLACE values(3,'엘리니아',4);

insert into PLACE values(4,'커닝시티',6);

insert into PLACE values(5,'페리온',8);

insert into PLACE values(6,'노틸러스',4);

insert into PLACE values(7,'슬리피우드',10);



1. 직업

insert into JOB values(1,'검사', 2, 10, 'STR', '근거리', 5);

insert into JOB values(2,'파이터', 3, 30, 'STR', '근거리', 5);

insert into JOB values(3,'크루세이더',4, 60, 'STR', '근거리', 5);

insert into JOB values(4,'히어로', null, 100, 'STR', '근거리', 5);

insert into JOB values(5,'매지션',6, 10, 'INT', '원거리', 3);

insert into JOB values(6,'클레릭',7, 30, 'INT', '원거리', 3);

insert into JOB values(7,'프리스트',8, 60, 'INT', '원거리', 3);

insert into JOB values(8,'비숍',null, 100, 'INT', '원거리', 3);

insert into JOB values(9,'아처',10, 10, 'DEX', '원거리', 2);

insert into JOB values(10,'사수',11, 30, 'DEX', '원거리', 2);

insert into JOB values(11,'저격수',12, 60, 'DEX', '원거리', 2);

insert into JOB values(12,'신궁',null, 100, 'DEX', '원거리', 2);

insert into JOB values(13,'로그',14, 10, 'LUK', '근거리', 4);

insert into JOB values(14,'어쌔신',15, 30, 'LUK', '원거리', 4);

insert into JOB values(15,'허밋',16, 60, 'LUK', '원거리', 4);

insert into JOB values(16,'나이트로드',null, 100, 'LUK', '원거리', 4);

insert into JOB values(17,'해적', 18, 10, 'DEX', '원거리', 6);

insert into JOB values(18,'인파이터', 19, 30, 'STR', '근거리', 6);

insert into JOB values(19,'버커니어', 20, 60, 'STR', '근거리', 6);

insert into JOB values(20,'바이퍼',null, 100, 'STR', '근거리', 6);



1. 캐릭터

insert into CHARACTER values(1,'남자', '5/3/3/3', 70, 70, '더벅 머리', '2000/03/24', 1);

insert into CHARACTER values(2,'여자', '6/4/2/2', 80, 80, '삐친 머리', '2007/12/24', 1);

insert into CHARACTER values(3,'여자', '2/2/6/4', 100, 40, '단발 머리', '2002/2/10', 5);

insert into CHARACTER values(4,'남자', '3/3/5/3', 80, 40, '장발 머리', '2000/3/24', 5);

insert into CHARACTER values(5,'여자', '2/5/2/3', 100, 40, '땋은 머리', '2001/5/14', 9);

insert into CHARACTER values(6,'남자', '3/6/3/2', 120, 40, '단발 머리', '2000/3/24', 9);

insert into CHARACTER values(7,'남자', '2/3/2/6', 130, 30, '토벤 머리', '2001/1/1', 13);

insert into CHARACTER values(8,'여자', '2/4/2/5', 120, 40, '웨이브 머리', '2010/10/12', 13);

insert into CHARACTER values(9,'남자', '3/5/3/2', 100, 50, '빡빡 머리', '2001/1/1', 17);

insert into CHARACTER values(10,'여자', '2/6/2/3', 110, 40, '깜찍이 머리', '2014/7/10', 17);



1. 몬스터

insert into MONSTER values(1,'달팽이', 2, 15, 10, '동물형', 1);

insert into MONSTER values(2,'스포아', 6, 25, 50, '식물형', 1);

insert into MONSTER values(3,'주황버섯', 41, 125, 200, '식물형', 2);

insert into MONSTER values(4,'초록버섯', 47, 125, 200, '식물형', 2);

insert into MONSTER values(5,'스톤골렘', 64, 250, 500, '식물형', 2);

insert into MONSTER values(6,'슬라임', 25, 80, 100, '무형', 3);

insert into MONSTER values(7,'페어리', 53, 200, 300, '정령형', 3);

insert into MONSTER values(8,'이블아이', 117, 580, 700, '파충류형', 3);

insert into MONSTER values(9,'옥토퍼스', 39, 125, 200, '식물형', 4);

insert into MONSTER values(10,'스티지', 257, 4400, 2000, '동물형', 4);

insert into MONSTER values(11,'레이스', 221, 4800, 2500, '불사형', 4);

insert into MONSTER values(12,'리게이터', 246, 5040, 2700, '파충류형', 4);

insert into MONSTER values(13,'주니어 부기', 67, 250, 500, '악마형', 5);

insert into MONSTER values(14,'스텀프', 87, 375, 600, '식물형', 5);

insert into MONSTER values(15,'아이언호그', 300, 8600, 3000, '동물형', 5);

insert into MONSTER values(16,'스켈독', 338, 12600, 4000, '불사형', 5);

insert into MONSTER values(17,'불가사리', 2, 15, 20, '동물형', 6);

insert into MONSTER values(18,'로랑', 120, 580, 600, '어류형', 6);

insert into MONSTER values(19,'엄티', 128, 720, 700, '어류형', 6);

insert into MONSTER values(20,'드레이크', 366, 17000, 7000, '불사형', 7);

insert into MONSTER values(21,'와일드 카고', 404, 19000, 8000, '파충류형', 7);

insert into MONSTER values(22,'타우로마시스', 413, 20000, 10000, '악마형', 7);

