数据库设计

文档说明：该文档为服务器数据库设计文档，包括设计及数据库操作代码

日期：20150216

为了协议传输时内存对齐不出现问题，字段的最大长度均为2的n次方的倍数长度—2015/04/11

**一：账户信息表（accounts）**

字段：

账户ID（id）：8位数字，递增，从1000开始(非空，自动增加，主键)

账户名称(account)：2—8位字符（非空，唯一，索引，正则判断）

账户密码(passwd)：5—16位字符（非空）

邮箱(email)：16位字符（非空，唯一（暂时不要唯一，方便调试），索引，正则判断）

角色名称(name):8个字符之内（唯一，默认为空，正则判断）

安全问题映射ID(questionID)：4位数字（非空，外键-依赖于安全问题表）

安全问题答案(answer)：2—8位字符（非空）

当前状态(status)(bool):true|1代表在线，false|0代表离线（非空，默认为false）

最后一次登录时间(lastlanuch)：一个时间值（时间值），32个字符

最后一次登录IP(lastIP)：16个字符（XXX.XXX.XXX.XXX）（非空，默认127.0.0.1）

登录次数(times)：4位数字：0开始（非空，默认为0）

个人信息存储(setting)：4位数字（非空，外键-依赖于设置表）

最后一次的战绩标志位(flag)：4位数字，从0—9（非空，默认为0）

（上面共13个字段+10=23）

战绩【0】：8位数字，关联战绩表, 8位数字(默认为0，外键-依赖于战绩表)

战绩【1】：8位数字，关联战绩表

战绩【2】：8位数字，关联战绩表

战绩【3】：8位数字，关联战绩表

战绩【4】：8位数字，关联战绩表

战绩【5】：8位数字，关联战绩表

战绩【6】：8位数字，关联战绩表

战绩【7】：8位数字，关联战绩表

战绩【8】：8位数字，关联战绩表

战绩【9】：8位数字，关联战绩表

**二：安全认证问题表（questions）**

字段：

问题ID（id）:4位数字，非空，主键，自动增加

问题描述(question)：20个字符，非空，唯一

备注：安全问题仅能由数据库管理员添加,暂时提供四个安全问题

1. 你的小学校名
2. 你爸爸的名字
3. 你妈妈的名字
4. 你最爱的人

**三：战绩表（results）**

备注：存入到数据库的战绩应已默认按照kda的排序排列，方便日后查找后不用排序，最开始还是不要想太复杂，不要想着一次存储太多个数据，说不定不方便以后扩展，还是一个属性存到一个字段好了，免得以后无法扩展，前期切记简单，稳定，可控，可扩展

字段：

战绩ID（id）:8位数字，非空，主键，自动增加,索引

红色方玩家1 ID（red1id）:8位数字,外键—依赖于账号表

红色方玩家2 ID（red2id）:8位数字,外键—依赖于账号表

红色方玩家3 ID（red3id）:8位数字,外键—依赖于账号表

红色方玩家4 ID（red4id）:8位数字,外键—依赖于账号表

红色方玩家5 ID（red5id）:8位数字,外键—依赖于账号表,默认为空或者一个特殊账号，空代表红色方未满，没有该玩家参战

蓝色方玩家1 ID（blue1id）:8位数字,外键—依赖于账号表

蓝色方玩家2 ID（blue2id）:8位数字,外键—依赖于账号表

蓝色方玩家3 ID（blue3id）:8位数字,外键—依赖于账号表

蓝色方玩家4 ID（blue4id）:8位数字,外键—依赖于账号表

蓝色方玩家5 ID（blue5id）:8位数字,外键—依赖于账号表

红色方玩家1击杀次数(red1Kill):4位数字，以下数据默认均为0

红色方玩家1死亡次数(red1Death):4位数字

红色方玩家1助攻次数(red1Assist):4位数字

红色方玩家1输出伤害(red1Harm):8位数字

红色方玩家1承受伤害(red1GetHarm):8位数字

红色方玩家1恢复血量(red1ReHP):8位数字

红色方玩家1孔弹率(red1Null):4位数字,计算公式为 空枪/总弹数\*100

红色方玩家2击杀次数(red2Kill):4位数字，以下数据默认均为0

红色方玩家2死亡次数(red2Death):4位数字

红色方玩家2助攻次数(red2Assist):4位数字

红色方玩家2输出伤害(red2Harm):8位数字

红色方玩家2承受伤害(red2GetHarm):8位数字

红色方玩家2恢复血量(red2ReHP):8位数字

红色方玩家2孔弹率(red2Null):4位数字,计算公式为 空枪/总弹数\*100

其他规则一致…

**四：个人武器选择表（setMsg）**

字段：

id(id):主键，4位数字，自动增加

枪支id（shot）:4位数字，非空，外键—依赖于枪支表

炸弹id(boom):4位数字，非空，外键—依赖于炸弹表

匕首id（k

nife）:4位数字，非空，外键—依赖于匕首表

//枪支的伤害，初始弹药量什么的就由后端代码写死好了

**五：枪支表(shots)**

Id(id)：枪支ID，4位数字，主键，自动增加

枪支名字（name）:20个字符，非空，唯一

枪支描述（descs）:100个字符，非空

**六：炸弹表(booms)**

Id(id):炸弹id: 4位数字，主键，自动增加

炸弹名字（name）:20个字符，非空，唯一

炸弹描述（descs）:100个字符，非空

**七：匕首表(knifes)**

Id(id):匕首id: 4位数字，主键，自动增加

匕首名字（name）:20个字符，非空，唯一

匕首描述（descs）:100个字符，非空