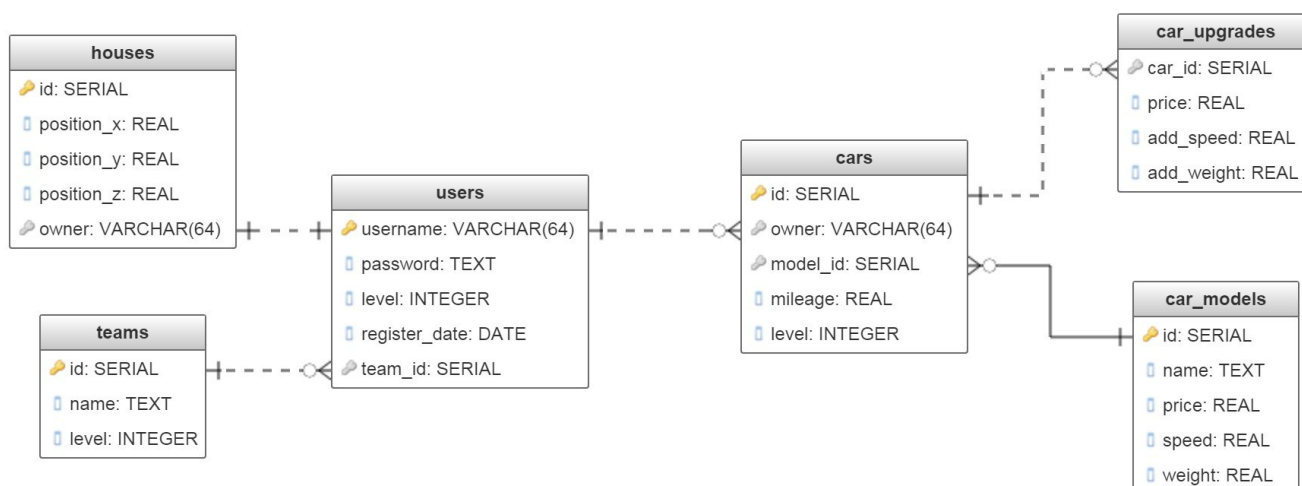


Описание базы данных

Диаграмма схемы данных



Описание

Основной сущностью является *пользователь* или игрок (*users*). Для каждого пользователя хранится его пароль, уровень, дата регистрации и команда, в которой он состоит. Любой игрок может состоять только в одной команде в каждый момент времени. Все команды имеют название и уровень.

Игроки могут иметь дом (*houses*). У каждого игрока он может быть только один. Игрок также может не иметь дома. Для каждого дома хранятся его координаты (*position_x*, *position_y*, *position_z*) и имя пользователя-владельца (*owner*).

Каждому игроку может принадлежать несколько автомобилей (cars). Автомобили имеют модель (car_models), которая определяет цену автомобиля (price), а также его характеристики: скорость (speed) и массу (weight). В таблице моделей также хранятся их названия.

На автомобили могут быть установлены улучшения (car_upgrades). Автомобиль может иметь любое количество установленных на него улучшений или не иметь их. Улучшения имеют цену (price) и несколько столбцов, влияющих на характеристики автомобиля: add_speed и add_weight.