数据字典：

1.名字：玩家信息

别名:

描述：玩家个人信息

定义：uid+昵称+体力+金币+钻石+本场分数+最高纪录

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| Uid | 用户的uid | Char | 30 |  | 同用户的微信号 |
| 昵称 | 用户的昵称 | Char | 30 |  | 同用户的微信昵称 |
| 体力 | 体现每日可游玩游戏的时间 | Int | 10 |  |  |
| 金币 | 游戏内一般货币，可在游玩时获得，用于商店购买 | Int | 10 |  |  |
| 钻石 | 特殊渠道获得的游戏货币，可以购买金币不能购买的商品 | Int | 10 |  |  |
| 本场分数 | 该局游戏中获得的分数，在游戏过程中增长直到游戏失败 | Int | 10 |  |  |
| 最高记录 | 玩家达到的历史最高分数 | Int | 10 |  |  |
| 地区 | 玩家所在的地区 | Char | 255 |  |  |

玩家信息表

2.好友栏

别名：

描述：对玩家可见的好友信息

定义：uid+昵称+最高纪录+亲密度

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| Uid | 用户的uid | Char | 30 |  | 同用户的微信号 |
| 昵称 | 用户的昵称 | Char | 30 |  | 同用户的微信昵称 |
| 最高记录 | 玩家达到的历史最高分数 | Int | 10 |  |  |
| 亲密度 | 玩家与该好友的亲密度 | Int | 10 |  | 每送一颗爱心给好友，双方之间的亲密度就会增加1 |

好友栏表

3.角色

别名：

描述：角色的各项属性

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| ID | 角色的编号 | Char | 30 |  |  |
| 名称 | 角色名称 | Char | 256 |  |  |
| 弹跳力 | 体现小鸟每次弹跳可以向上多少距离 | Int | 10 |  |  |
| 介绍 | 小鸟角色的个鸟简介 | Char | 256 |  |  |
| 飞行速度 | 小鸟的飞行速度，实际上是地图和背景的移动速度 | Int | 10 |  |  |
| 高 | 小鸟的体长的像素数量 | Int | 10 |  |  |
| 宽 | 小鸟的宽度像素数量 | Int | 10 |  |  |
| 下落速度 | 小鸟下降的速度 | Int | 10 |  |  |
| 坐标x | 表示小鸟在画面中的位置 | Int | 10 |  |  |
| 坐标y | 表示小鸟在画面中的位置 | Int | 10 |  |  |

定义：id+名称+弹跳力+介绍+飞行速度+高+宽+下落速度+坐标x+坐标y

角色表

4.技能

别名：

描述：角色所使用的技能信息

定义：id+技能名称+效果+是否试用过

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| Id | 技能编号 | Char | 255 |  |  |
| 名称 | 技能名称 | Char | 255 |  |  |
| 效果 | 技能效果描述 | Char | 255 |  |  |
| 是否使用过 | 技能是否在该局游戏中被使用过 | Int | 1 | 0或1 | 0表示未使用过，1表示使用过，每局游戏技能只能使用一次 |

技能表

5.邮件

别名：

描述：对玩家可见的好友信息

定义：邮件编号+日期+内容+是否含有爱心

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| 日期 | 邮件接收到的日期 | Date |  |  |  |
| 内容 | 邮件内容 | Char | 1000 |  |  |
| 是否有爱心 | 邮件是否含有好友送来的爱心 | Int | 1 | 0或1 | 0表示否，1表示有爱心 |

邮件表

6．皮肤信息

别名：

描述：角色，背景以及水管的皮肤的各项信息

定义：皮肤编号+皮肤名称+原价+折扣+种类

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| Id | 皮肤编号 | Char | 20 |  |  |
| 名称 | 皮肤的名称 | Char | 20 |  |  |
| 原价 | 皮肤的价格 | Double | 10 |  |  |
| 折扣 | 皮肤的折扣 | Double | 10 |  | 默认为1 |
| 种类 | 皮肤是角色，背景，水管中的哪一类 | Int | 1 | 1,2,3 | 1代表角色，2代表背景，3代表水管 |

皮肤信息表

7．背景

别名：

描述：背景的相关信息

定义：背景编号+背景名称+个数+宽+高

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| Id | 背景的编号 | Char | 20 |  |  |
| 名称 | 背景的名称 | Char | 200 |  |  |
| 宽 | 背景的宽度 | Int | 10 |  |  |
| 高 | 背景的高度 | Int | 10 |  |  |
| 实例个数 | 背景个数 | Int | 10 |  |  |

背景表

8．水管信息

别名：

描述：水管的各项属性

定义：水管编号+位置+高+坐标x

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| Id | 水管的编号 | Char | 20 |  |  |
| 名称 | 水管的名称 | Char | 200 |  |  |
| 位置 | 水管的位置（上方或下方） | Int | 1 | 1或0 | 1代表上面的水管，0代表下面的水管 |
| 高 | 水管的高度 | Int | 10 |  |  |
| 坐标x | 水管的水平位置 | Int | 10 |  |  |

水管信息表

9.历史记录

别名：

描述：玩家的历史场次信息记录

定义：记录编号+时间+分数+角色id+角色名称+金币

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| 记录编号 | 记录编号 | char | 20 |  |  |
| 时间 | 该场游戏结束的时间 | Date |  |  |  |
| 分数 | 该场次获得的分数 | Int | 10 |  |  |
| 角色id | 该场游戏玩家使用的角色id | Char | 20 |  |  |
| 角色名 | 该厂游戏玩家使用的角色名称 | Char | 20 |  |  |
| 金币 | 该厂游戏玩家获得的金币数 | Int | 10 |  |  |

历史记录表

10.排行榜

别名：

描述:玩家的分数排行

定义：名次+id+昵称+所获分数

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 数据元素 | 描述 | 数据构成或数据类型 | 数据长度 | 数据取值 | 备注 |
| 名次 | 玩家排名 | Int | 10 |  | 全服前100，从1开始递增 |
| ID | 玩家的ID | Char | 20 |  |  |
| 昵称 | 玩家昵称 | Char | 20 |  |  |
| 所获分数 | 进入排名的分数 | Int | 10 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

排行榜表