HolyCA

1. 需求陈述

用户配置好sc2replaystats，提供给系统其账号、密码和Authorization。用户需要进行注册，系统提供HolyCA的普通账号，管理员可以提拔普通账号为管理员账号。

用户每日可以进行签到，获得积分。

网站主页展示图表：活跃度图（每个用户单位时间打的盘数），MMR图（每个用户MMR曲线）、种族胜率表（各种族对抗表）、近期REP表（展示最新的几个REP）。

用户主页中，用户可以设置昵称、密码、Authorization，设置绑定的战网账号，显示积分、已绑定战网账号、

MMR曲线、种族对抗胜率变化图、活跃度图、近期REP、链接的sc2replaystats。

队内比赛区展示历史队内比赛，展示对阵图和获奖情况等，提供报名服务。

赌注区用户可以使用自己的积分进行投注。

论坛区罗列战术相关帖子（战术心得）。

REP区展示所有REP，用户可以筛选REP，进行下载和链接。

进攻:attack百分比(0-100)

后期:游戏时长胜率分布()

全面:vs各种族胜率标准差

运营:农民数和卡人口时间(0-80,0-120)

骚扰:杀农民数(0-100)

1. 关系模型

Teammate(nickname,score,has\_signin,repstats) 用户表

User(nickname,password,admin,teammate) 内置用户表

RepStats(teammate,repstats\_acc,repstats\_pwd,repstats\_id,auth) RepStats表

BattlenetRelation(repstats,battlenet\_acc) 战网关系表

BattlenetAccount(battlenet\_name,battlenet\_id) 战网表

MMR(battlenet\_acc,mmr,date) MMR表

Replay(repstats,rep\_id,player1,player2,winner,date,vs\_race,player1\_mmr,player2\_mmr,game\_length,map) 录像表

Select count(\*),nickname from Replay,Teammate where(player1.battlenet\_id)

Select battlenet\_id from BattlenetAccount where exists (BattlenetRelation.repstats=Teammate .repstats and