一，数据库数据表设计

基本定义如下：

* null表示允许为空，无标识不允许为空，所有时间用integer模拟
* 外链分类等级id，相当于同时将职业的分类和等级都搞定了

排行榜单及其历史（ChartsAndHistory）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值类型 | 键标志 | 备注 |
| id | recor\_id | integer | 主键 | autoincrement |
| name | item名称 | text |  |  |
| index | item名次 | integer |  |  |
| time | 确立时间 | integer |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

罗列章节涉及故事情节（CorespondEventNode）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值模型 | 键标识 | 备注 |
| id | id | integer | 主键 | autoincrement |
| articlePath | 章节路径 | text |  |  |
| evnid | 事件节点id | integer | 外键 |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

敏感词检测和替换（ReplaceWords）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 英文键名 | 名称 | 值模型 | 键标识 | 备注 |
| id | id | Integer | 主键 | autoincrement |
| target | 目标敏感词 | text |  |  |
| replace\_width | 替换词语 | text |  |  |
| comment | 备注 | text |  |  |

1. 软件主要功能
2. 创作过程中记录角色的状态变化，以及追溯特定时间状态信息

* 查询、修改指定角色指定时间段的状态，计算所造成的影响范围
* 查询、编辑指定角色的人生阅历（故事线）
* 查询、编辑指定角色的社会关系网络
* 查询、编辑指定角色的属性（职业、技能、等级、道具等）信息
* 角色阅历以及对应道具变化：角色道具变化

1. 创作过程中记录事件的详细发展过程，影响范围，事件相互影响

* 记录与推算事件变更对于周边所有元素的影响
* 记录与推算多主线之间交互影响，多主角之间的相互影响
* 记录每个事件的完善的详尽信息供之后检索

1. 作品中职业、道具、技能、地点等大量专有名词的修改和管理
2. 提供基于时间管理的排行榜功能
3. 每个章节编辑过程中章节中涉及到的故事情节列入清单，当后期需要添加和修改故事情节的时候都检查涉及到的章节目录，没有冲突的梧桐添加，否则手动解决。基于时间和地点进行检查。

\*\* 记录了整个世界所有元素的即时状态，可以查询整个世界在某个时间点的即时状态。

1. 使用方式

小说编写过程中：

* 通过菜单编辑人物清单，道具清单，技能清单，人物履历表，地点历史渊源
* 单开新章节，填写故事发生地点，选择涉及到的事件节点
* 选中角色名称=》添加词条到：
  1. 道具表；
  2. 技能表；
  3. 人物表；

调用相应的编辑窗口编辑详情；

* 选中词库中已录入特有名词，通过数据库查询确认词条种类提供编辑功能：
  1. 添加地点变更词条；
  2. 添加人物履历词条；
  3. 添加事件节点影响地点；
  4. 添加事件节点影响人物；