1. 자원

Table Human

Terrain과 Building은 격자대로 x,y가 처리된다

하지만 Human은 크기가 작기 때문에 좀 더 잘게 쪼갠다. 계획은 일단 한 블록을 2로 나눈 정도의 크기 블록을 생각하고 있다

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | Human\_id | 사람 id |
| Integer | Building\_id | 소속된 건물 |
| Number(2) | X |  |
| Number(2) | Y |  |
| integer | map\_id |  |
| number(2) | starved\_day | 이 유닛이 며칠을 굶었는가 |

Table Resource

처음은 id별로 전부다 0으로 채워넣은 다음 하나 둘 씩 채워가는 식이라고 보면 됨

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | resource\_id | 자원의 id |
| Integer | Number | 자원의 개수 |

Table Building

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | building\_id | 빌딩 id |
| Integer | Building\_kind\_id | 밸런스디비의 빌딩 id |
| Number(2) | X |  |
| Number(2) | Y |  |
| number(1) | isBenefitted | 타일 효과의 이득을 보고 있는가? |
| integer | map\_id | 맵 id |

2. AIPlayer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | player\_id | Ai Player id |
| Integer | Soldier\_number | 병사의 개수 |
| Integer | Level | 병사 레벨 |
| Text(8) | Color | Ai player의 색상 |
| integer | soldier\_rate | 병사가 한턴당 늘어나는 수 |

3. Campaign

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | user\_id | 유저의 id |
| integer | campaign\_id | 캠페인 id |
| integer | mission\_id | 미션의 id |

4. Reservation

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| integer primary key | reservation\_id | 예약1 id |
| integer | type | 1 : 병사훈련  2 : 무기업그레이드(안쓸 듯) |

5. WorldRegion

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| integer primary key | region\_id | 진영의 id |
| integer | map\_id | 맵의 id |
| integer | x |  |
| integer | y |  |

6. History

캠페인을 위한 히스토리. 캠페인 미션이 하나 끝날 때마다 전부 삭제된다

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| integer primary key | history\_id | 히스토리 id |
| integer | event\_type | 이벤트의 종류  1 : 로컬맵 -> 월드맵  2 : 월드맵 -> 로컬맵  3 : 전쟁 |
| integer | arg | 1,2,3 : 로컬 맵 id에 대해서 적음 |