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 |  |

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? |

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 |