이번엔 밸런스데이터와 세이브데이터를 분리해 SQL문이 너무 복잡해지지 않도록 한다

1. 빌딩

Table Building

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | Building\_id | 건물의 id |
| Text | Name | 건물의 이름 |
| Text | Image | 건물 이미지 파일 이름 |
| Text(30) | Description | 건물에 대한 설명 |
| Integer | Terrain\_id | 추가 이득을 볼 수 있는 지역 |

Table BuildingFunction

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | Function\_id | 기능의 id |
| Integer | Building\_id | 건물의 id |
| Integer | Resource\_id | 증가 자원 id |
| Integer | Value | 자원 증가량 |
| Integer | Add\_value | 이득 지역을 통한 추가량 |
| Number(1) | Type | 해당 기능의 종류  1. 패시브 : 매턴 반영  2. 건물 생성시 반영  3. On/Off 스킬  4. 일반기능 : 사용자가 버튼터치  5. 월드맵  6. 훈련 |
| Number(1) | Lack\_type | 자원 증가량이 마이너스이다. 부족시 어떤 처리를 해야할까  1. 불가능  2. 경고 |

무기 업그레이드는 무기 레벨을 리소스에 두면 됨

Table BuildingView

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | view\_id | 리소스 표시뷰의 id |
| Integer | Building\_id | 건물의 id |
| Integer | Resource\_id | 보여줄 리소스 |

2. 자원

Table Resource

일부데이터는 매번 수정이 필요하다. 뷰를 써도 좋을 것 같긴 한데, 어떻게 사용하면 좋을까?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | resource\_id | 자원의 id |
| Text | Name | 자원의 이름 |
| Number(2) | Type | 자원의 타입  1. 소모성  2. 식량  3. 비소모성  4. 인구 |
| Text | Image | 이미지 파일 이름 |

Table Maintain

한 자원을 유지하기 위해 소모되는 또 다른 자원

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | maintain\_id | 유지 항목 id |
| Integer | resource\_id | 유지해야하는 자원 |
| Integer | Consume \_id | 감소해야할 자원 |

사람/병사

빵/고기

Table Terrain

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | terrain\_id | 지역 id |
| Text | Name | 지역 이름 |
| Text | Image | 이미지 파일 이름 |

Table UnitKind

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Integer primary key | Unitkind\_id | 유닛 종류 id |
| Number(1) default 0 | Level | 레벨 |
| Integer | Building\_id | 소속된 건물 |
| Text | Image | 이미지 파일 이름 |

3. 맵

Table Tile

이에 대해서는 실제 입력은 OX같은 문자열 나열을 통해 타일을 정한 뒤 이를 디비로 임포트하는 클래스를 만들어 해결하는 것이 좋아보임

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Number(2) | x | 타일의 x |
| Number(2) | y | 타일의 y |
| Integer | Terrain\_id | 지역 id |
| Integer | Map\_id | 맵 id |

Table Map

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 데이터타입 | 이름 | 설명 |
| Number(3) | x | 맵의 x |
| Number(3) | y | 맵의 y |
| Integer | Preview\_terrain\_id | 대표격 타일 id |
| Integer | Preview\_building\_id | 대표격 빌딩 id |