

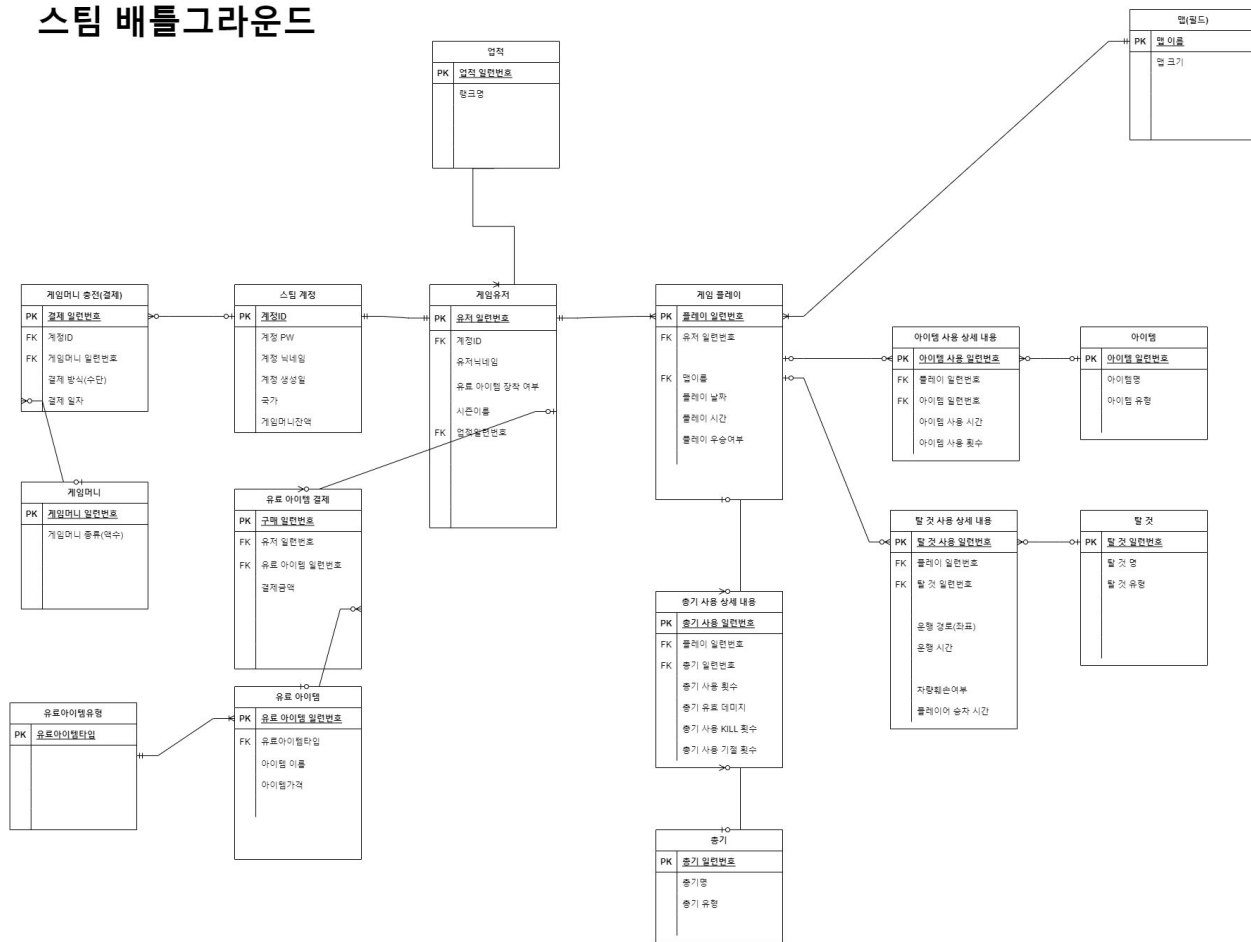


게임 데이터베이스 SQL

2021144276 장은준 배틀그라운드 데이터 SQL 문 작성

1. ERD

스팀 배틀그라운드



2. TABLE



2. TABLE



유저일련번호	마지막플레이날짜	휴먼일
3323	2021-03-22	267
3434	2021-08-05	131



2. TABLE

유저일련번호	유저닉네임	플레이수	게임우승횟수	승률
3323	GOGO	6	1	16.6667
3434	VIRTUS PRO	5	2	40.0000



2. TABLE

유료아이템타입	아이템이름	구매건수	총구매액
ACC	NECK_TATOO	2	10000
CLOTHES	KAKAO_LION	1	15000
CLOTHES	PGC_CLOTHES	2	100000
FACE	PGC_MASK	1	3000
GUN	M4A1_CONTRABAND	2	200000
VEHICLE	PGC_RETONA	1	5000

3. 퀴리문

3. 쿼리문

-- 1. 한달 이상 휴면 유저의 마지막 플레이 날짜 및 지금까지 휴먼일

```
SELECT 유저일련번호, MAX(플레이날짜) AS 마지막플레이날짜, DATEDIFF(NOW(), MAX(플레이날짜)) AS 휴먼  
일  
FROM 게임플레이  
WHERE 플레이날짜 < '2021-11-14'  
AND 유저일련번호 NOT IN (SELECT 유저일련번호  
                           FROM 게임플레이 WHERE 플레이날짜 >= '2021-11-14' )  
GROUP BY 유저일련번호;
```

3. 쿼리문

-- 2. 최근 한달간 플레이 하지 않은 유저들의 게임 플레이 및 우승횟수

```
SELECT GP.유저일련번호, GU.유저닉네임, COUNT(*) AS 플레이수, SUM(플레이우승여부) AS 게임우승횟수,
SUM(플레이우승여부) / COUNT(*) * 100 AS 승률
FROM 게임플레이 GP, 게임유저 GU
WHERE GP.플레이날짜 < '2021-11-14'
AND GP.유저일련번호 NOT IN (SELECT 유저일련번호
                             FROM 게임플레이 WHERE 플레이날짜 >= '2021-11-14' )
                             AND GP.유저일련번호 = GU.유저일련번호
GROUP BY GP.유저일련번호;
```



3. 퀴리문

-- 3. 가장 인기 있는 유료 아이템 항목은?

```
SELECT ITEM.유료아이템타입, ITEM.아이템이름 , COUNT(*) AS 구매건수, SUM(결제금액) AS 총구매액
FROM 유료아이템결제 CASH, 유료아이템 ITEM
WHERE CASH.유료아이템일련번호 = ITEM.유료아이템일련번호
GROUP BY 유료아이템타입, 아이템이름;
```



3.번외 테이블 및 쿼리문

유저일련번호	평균총기사용회수	평균총기유효데미지	평균KILL수	평균총기절회수
3323	1.3333	78.3333	0.6667	0.6667
3434	1.6000	98.8000	1.2000	0.8000

3.번외 테이블 및 쿼리문

```
SELECT GP.유저일련번호, AVG(GUN.총기사용횟수) AS 평균총기사용횟수 ,AVG(GUN.총기유효데미지) AS 평균  
총기유효데미지,AVG(GUN.총기사용KILL수) AS 평균KILL수, AVG(GUN.총기사용기절횟수) AS 평균총기기절횟수  
FROM 게임플레이 GP, 총기사용상세내역 GUN  
WHERE GP.플레이일련번호 = GUN.플레이일련번호  
AND GP.플레이날짜 < '2021-11-14'  
AND GP.유저일련번호 NOT IN (SELECT 유저일련번호  
FROM 게임플레이 WHERE 플레이날짜 >= '2021-11-14')  
GROUP BY GP.유저일련번호;
```



4. 활용

1. 휴먼 유저의 휴먼 정보를 파악하고 휴먼 유저의 게임 플레이 스타일을 분석해서 게임의 난이도를 재설정. 이를 바탕으로 휴먼 유저의 복귀를 노림
2. 게임유저들이 많이 구매했던 유료 아이템들의 아이템 유형들을 파악하고 이를 토대로 그 항목에 해당하는 유료 아이템들을 많이 판매하여 판매수익을 늘림.
3. 번외로, 휴먼 유저들의 최근 게임 플레이를 상세하게 분석(총기사용), 총기 사용 난이도를 조절.

—

감사합니다.