

EVENT (Событие)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	EVENT_ID	ID события	INTEGER	NOT NULL
	EVENT_NAME	Наименование события	TEXT	
	PLAYERS_AMOUNT	Количество игроков в событии	INTEGER	

MAP (Карта)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	MAP_ID	ID карты	INTEGER	NOT NULL
	MAP_NAME	Наименование карты	TEXT	
	CREATION_DATE	Дата создания	DATE	

FIGHT (Бой)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	FIGHT_ID	ID боя	INTEGER	NOT NULL
FK	PLAYER_ID	ID игрока	INTEGER	NOT NULL
FK	MAP_ID	ID карты	INTEGER	NOT NULL
FK	EVENT_ID	ID события	INTEGER	NOT NULL
	BEGIN_TIME	Время начала боя	TIME	
	END_TIME	Время окончания боя	TIME	
	IS_FINISHED	Флаг окончания боя	BOOLEAN	
	FIGHT_UID	Уникальный идентификатор боя*	INTEGER	
	PLACE	Рейтинг игрока по завершению боя	INTEGER	

*Уникальный идентификатор боя отличается от ID боя. Мотивация такая: в каждом бою участвует несколько игроков, их число зависит от события. Поэтому нужно будет создать несколько записей под один бой (под каждого игрока). Чтобы записи были уникальные, я считаю FIGHT_ID как PRIMARY KEY (по сути это будет просто инкремент), а FIGHT_UID как идентификатор боя, который связывает между собой игроков, участвующих в нем.

CLUB (клуб)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	CLUB_ID	ID клуба	INTEGER	NOT NULL
	CLUB_NAME	Наименование клуба	TEXT	
	INFORMATION	Дополнительная информация о клубе	TEXT	
	TROPHY_LIMIT	Ограничение на число трофеев	INTEGER	
	IS_PRIVATE	Флаг приватности	BOOLEAN	
	CAPTAIN_ID	ID игрока-капитана	INTEGER	
	CREATION_DATE	Дата создания клуба	DATE	

SHOP (Магазин)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	ITEM_ID	ID товара	INTEGER	NOT NULL
FK	PLAYER_ID	ID игрока	INTEGER	NOT NULL
	PURCHASE_DATE	Дата покупки	DATE	
	PRICE	Цена	INTEGER	
	AMOUNT	Количество	INTEGER	
	ITEM_NAME	Наименование товара	TEXT	

PLAYER (Игрок)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	PLAYER_ID	ID игрока	INTEGER	NOT NULL
FK	CLUB_ID	ID клуба	INTEGER	NOT NULL
	PLAYER_NAME	Имя игрока	TEXT	
	CREATION_DATE	Дата создания аккаунта	DATE	
	COIN_AMOUNT	Количество монет	INTEGER	
	TROPHY_AMOUNT	Количество трофеев	INTEGER	

Brawler (Персонаж)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	BRAWLER_ID	ID персонажа	INTEGER	NOT NULL
	BRAWLER_NAME	Название персонажа	TEXT	
	HEALTH	Количество очков здоровья	INTEGER	
	ATTACK	Количество очков атаки	INTEGER	
	CLASS	Класс бойца	TEXT	
	RARITY	Редкость	TEXT	

GEAR (Снаряжение)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	GEAR_ID	ID снаряжения	INTEGER	NOT NULL
FK	BRAWLER_ID	ID бойца	INTEGER	NOT NULL
	GEAR_NAME	Наименование снаряжения	TEXT	
	RARITY	Класс снаряжения	TEXT	

PLAYER_BRAWLERS (Персонажи игрока)				
PK/FK	Название	Описание	Тип данных	Ограничение
PK	ID	ID записи	INTEGER	NOT NULL
FK	BRAWLER_ID	ID бойца	INTEGER	NOT NULL
FK	PLAYER_ID	ID игрока	INTEGER	NOT NULL

