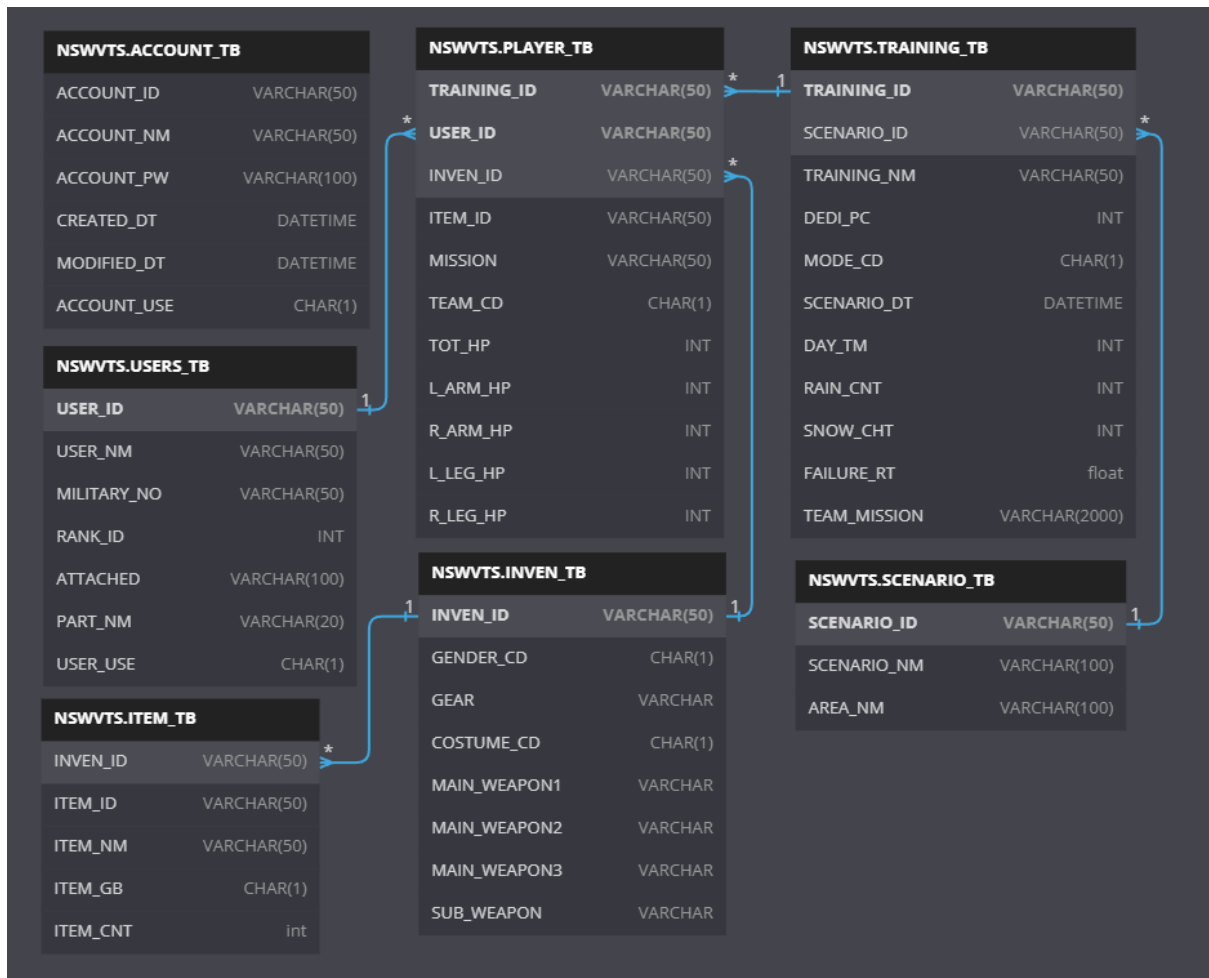


DB 정보



```
// 통제관 계정정보
TABLE NSWVTS.ACCOUNT_TB{
  ACCOUNT_ID VARCHAR(50)
  ACCOUNT_NM VARCHAR(50) // 통제관명
  ACCOUNT_PW VARCHAR(100) // HASH 크기(64)로 인해
  CREATED_DT DATETIME
  MODIFIED_DT DATETIME
  ACCOUNT_USE CHAR(1) // T/F
}

// 훈련자 정보
TABLE NSWVTS.USERS_TB{
  USER_ID VARCHAR(50) [PK]
  USER_NM VARCHAR(50) // 이름
  MILITARY_NO VARCHAR(50) // 군번
  RANK_ID INT // 계급
  ATTACHED VARCHAR(100)// 소속
  PART_NM VARCHAR(20)// 역할
```

```

    USER_USE CHAR(1) // 사용여부
}

// 훈련정보
TABLE NSWVTS.TRAINING_TB{
    TRAINING_ID VARCHAR(50) [PK]
    SCENARIO_ID VARCHAR(50)
    TRAINING_NM VARCHAR(50) // 훈련 이름
    DEDI_PC INT // 데디케이트 번호
    MODE_CD CHAR(1) //모드정보 (단독/협동/대항전)
    SCENARIO_DT DATETIME // 날짜
    DAY_TM INT // 낮/밤(무월, 반월, 만월)
    RAIN_CNT INT // 비 0~3
    SNOW_CHT INT // 눈
    FAILURE_RT INT // 총기고장확률 0~3
    TEAM_MISSION VARCHAR(2000) // 팀미션
    TRAINING_REVIEW VARCHAR(4000) // 리뷰
}

// 시나리오 정보
TABLE NSWVTS.SCENARIO_TB{
    SCENARIO_ID VARCHAR(50) [PK]
    SCENARIO_NM VARCHAR(100) // 시나리오 명
    AREA_NM VARCHAR(100) // 지역명
}

// 훈련자 정보
TABLE NSWVTS.PLAYER_TB{
    TRAINING_ID VARCHAR(50) [PK]
    USER_ID VARCHAR(50) [PK]
    INVEN_ID VARCHAR (50)
    ITEM_ID VARCHAR (50)
    MISSION VARCHAR(50) // 미션
    TEAM_CD CHAR(1) //팀 선택 (B 블루 R 레드)
    TOT_HP INT // HP 총합
    L_ARM_HP INT // 왼쪽 팔
    R_ARM_HP INT // 오른쪽 팔
    L_LEG_HP INT // 왼쪽 다리
    R_LEG_HP INT // 오른쪽 다리
}

// 인벤토리 정보
TABLE NSWVTS.INVEN_TB{
    INVEN_ID VARCHAR(50) [PK]
    GENDER_CD CHAR(1) // M(남) / F(여)
    GEAR VARCHAR // 방호복

```

```

COSTUME_CD CHAR(1) // 군복선택
MAIN_WEAPON1 VARCHAR// 주무기 1
MAIN_WEAPON2 VARCHAR// 주무기 2
MAIN_WEAPON3 VARCHAR// 주무기 3
SUB_WEAPON VARCHAR// 보조무기
}
// 아이템 정보
TABLE NSWVTS.ITEM_TB{
  INVEN_ID VARCHAR(50)
  ITEM_ID VARCHAR(50)
  ITEM_NM VARCHAR(50)
  ITEM_GB CHAR(1) // 구분 (투척무기/장비)
  ITEM_CNT int // 갯수
}

Ref: "NSWVTS"."USERS_TB"."USER_ID" < "NSWVTS"."PLAYER_TB"."USER_ID"

Ref: "NSWVTS"."TRAINING_TB"."TRAINING_ID" < "NSWVTS"."PLAYER_TB"."TRAINING_ID"

Ref: "NSWVTS"."SCENARIO_TB"."SCENARIO_ID" <
"NSWVTS"."TRAINING_TB"."SCENARIO_ID"

Ref: "NSWVTS"."INVEN_TB"."INVEN_ID" < "NSWVTS"."PLAYER_TB"."INVEN_ID"

Ref: "NSWVTS"."INVEN_TB"."INVEN_ID" < "NSWVTS"."ITEM_TB"."INVEN_ID"

```