**Tabelle: Charaktere**

CREATE TABLE Charaktere (

Charakter\_ID INT PRIMARY KEY,

Name VARCHAR(50),

Rasse VARCHAR(20), -- z.B. "Magier" oder "Berserker"

Max\_HP INT, -- Maximale HP des Charakters

Aktuelle\_HP INT, -- Aktuelle HP (wird nach Kämpfen aktualisiert)

Staerke INT, -- Basisstärke des Charakters

Waffe\_ID INT, -- Verweis auf die Waffe, die ausgerüstet ist

Komplett\_Ruestung\_ID INT, -- Verweis auf die ausgerüstete Komplettrüstung

Brust\_Ruestung\_ID INT, -- Verweis auf die ausgerüstete Brustrüstung

Level INT, -- Aktuelles Level des Charakters

Erfahrungspunkte INT, -- Gesamt-Erfahrungspunkte

Erstellungsdatum TIMESTAMP DEFAULT CURRENT\_TIMESTAMP, -- Erstellungszeitpunkt des Charakters

FOREIGN KEY (Waffe\_ID) REFERENCES Waffen(Waffe\_ID),

FOREIGN KEY (I\_Ruestung\_ID) REFERENCES Ruestungen(Ruestung\_ID),

FOREIGN KEY (Brust\_Ruestung\_ID) REFERENCES Ruestungen(Ruestung\_ID)

);

**Erklärung der Spalten**

* **Charakter\_ID**: Eindeutige ID für jeden Charakter.
* **Name**: charakter name wird selber erstellt
* **Typ**: Der Typ des Charakters, z.B. "Magier" oder "Berserker".
* **Max\_HP**: Die maximalen HP des Charakters.
* **Aktuelle\_HP**: Die aktuellen HP des Charakters, die sich im Spielverlauf ändern (z.B. bei Kämpfen oder durch Heilung).
* **Staerke**: Basisstärke des Charakters, die den Angriffsschaden beeinflusst.
* **Waffe\_ID**: Die aktuell ausgerüstete Waffe, die auf die Waffen-Tabelle verweist.
* **Komplett\_Ruestung\_ID** und **Brust\_Ruestung\_ID**: Verweise auf die jeweils ausgerüsteten Rüstungen.
* **Level**: Das Level des Charakters, das im Laufe des Spiels ansteigt.
* **Erfahrungspunkte**: Die Erfahrungspunkte, die der Charakter durch Kämpfe und Quests sammelt.

**Spalten einfügen**

INSERT INTO Charaktere

(Charakter\_ID, Name, Typ, Max\_HP, Aktuelle\_HP, Staerke, Waffe\_ID, Komplett\_Ruestung\_ID, Brust\_Ruestung\_ID, Level, Erfahrungspunkte)

VALUES

(1, NULL, 'Magier', 100, 100, 8, NULL, NULL, NULL, 1, 0),

(2, NULL, 'Berserker', 120, 120, 5, NULL, NULL, NULL, 1, 0);

Wenn Name auf NULL gesetzt ist, bedeutet das, dass der Name noch nicht festgelegt wurde und später aktualisiert werden kann..

Das gleiche bei der charakter kalsse

In diesem Beispiel:

* Waffe\_ID = 2 verweist auf den Magiestab, den der Charakter aktuell ausgerüstet hat.
* Komplett\_Ruestung\_ID = 3 verweist auf eine Rüstung (z.B. die Magierrobe).
* Brust\_Ruestung\_ID ist hier NULL, was bedeutet, dass der Charakter keine zusätzliche Brustrüstung trägt.