

건물/밭 서버-클라이언트 연동

건물 / 밭에 대한 서버-클라이언트 연동 테이블

기본적으로, 필요하다고 생각되는 데이터들은 아래와 같습니다.

나중에 이 값들이 바뀌거나, 추가 할 수 있습니다.

속성 명(변수 명)	데이터 타입	설명
물체의 아이디 (ObjectID)	INTEGER	이 오브젝트가 어떤 오브젝트인지 알 수 있도록 하는 번호를 가진다.
타입 (Type)	INTEGER	이 오브젝트가 어떤 타입인지 알 수 있도록 하는 값을 가진다
좌표 (Position)	INTEGER	건물/밭의 위치를 타일 좌표 기준으로 XXXYYY 형태로 저장한다
시간 (Time)	INTEGER	건물/밭의 진행된 시간을 저장한다.
상태 (State)	INTEGER	건물의 상태를 저장한다.
방향 (Direction)	BOOL	왼쪽이라면 FALSE, 오른쪽이라면 TRUE를 저장한다.

아래의 표는, 어떤 타입에 어떤 값이 들어가야 하는지를 나타내 주는 표입니다.

Type	Value
Building	0
Crop	1
Ornament	2

아래의 표는, 건물이 어떤 값에 의해 어떤 상태인지를 나타내 주는 표입니다.

STATE	VLAUE
UNDER_CONSTRUCTION_1	0
UNDER_CONSTRUCTION_2	1
WORKING	2
DONE	3

아래의 표는, 작물의 상태를 나타내 주는 표입니다

STATE	VALUE
GROW_1	0
GROW_2	1
GROW_3	2
GROW_4	3
INVALID	-1