数据库设计

### 概念设计

角色：{角色Id，姓名，创建时间}

记录表：{记录Id，角色Id， 记录时间，游戏分数，游戏级别}

游戏表：{游戏Id，当前方块坐标，下一个方块坐标，已经固定方块的位置, 保存时间}

存储表：{存储Id，记录Id，角色Id ，游戏Id}

Pk对象表：{pk场次，角色1Id，角色2Id}

Pk记录表：{pk场次，记录Id，pk成果 }

1.角色表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 实体 | 属性 | 数据类型 | 描述 | 是否为空 |
| 角色 | 角色Id | Smallint | 主键，自动增长 | 非空 |
| 角色名字 | Varchar（12） |  | 非空 |
| 创建时间 | Varchar（20） |  | 非空 |

2.记录表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 实体 | 属性 | 数据类型 | 描述 | 是否为空 |
| 记录 | 记录Id | Smallint | 主键，自动增长 | 非空 |
| 角色Id | Smallint |  | 非空 |
| 记录时间 | Varchar（20） |  | 非空 |
| 分数 | Int |  | 非空 |
| 级别 | Int |  | 非空 |

3.游戏表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 实体 | 属性 | 数据类型 | 描述 | 是否为空 |
| 游戏 | 游戏Id | Smallint | 主键，自动增长 | 非空 |
| 当前方块坐标 | Varchar（8） |  | 非空 |
| 下个方块坐标 | Varchar（8） |  | 非空 |
| 以固定方块位置 | Varchar（280） |  | 非空 |
| 保存时间 | Varchar（20） |  | 非空 |

4.存储表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 实体 | 属性 | 数据类型 | 描述 | 是否为空 |
| 存储 | 存储Id | Smallint | 主键，自动增长 | 非空 |
| 记录Id | Smallint |  | 非空 |
| 角色Id | Smallint |  | 非空 |
| 游戏Id | Smallint |  | 非空 |

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*终极目标\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

5.pk对象表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 实体 | 属性 | 数据类型 | 描述 | 是否为空 |
| Pk对象 | Pk场次标识 | Smallint | 主键 | 非空 |
| 角色1Id | Smallint | 非空 |
| 角色2Id | Smallint | 非空 |

Pk对象表：{pk场次，角色1Id，角色2Id}

Pk记录表：{pk场次，记录Id，pk成果 }

6.pk记录表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 实体 | 属性 | 数据类型 | 描述 | 是否为空 |
| Pk记录 | Pk场次标识 | Smallint | 主键 | 非空 |
| 记录Id | Smallint |  | 非空 |