**PesXp实况平台**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 日期 | 内容 | 修订人 |
| V1.0 | 2011-03-23 | 创建文档 | 游枭 |
| V1.1 | 2012-07-27 | 更新介绍、构成、模式、流程 | 游枭 |
| V1.2 | 2012-07-27 | 更新数据模型 | 甘先志 |

# 平台介绍

PesXp取自英文Pro Evolution Soccer eXPerience的缩写，意在为广大的实况玩家提供最好、最真实的线上足球联赛体验。

PesXp联赛平台将会支持Windows/Android/iOS系统。想象一下，踢完一场联赛后拿出您的手机拍下比赛结果画面便由PesXp自动分析并上报了比分，是不是很让人激动呢？

# 平台构成

## 战队

战队是PesXp联赛平台的灵魂。标准联赛、数据联赛、杯赛都是基于一个战队创建的，从战队的管理上说，它类似于QQ群，有一个创始人、多个管理员，他们创建联赛、杯赛、审核参赛选手、发布联赛信息等等。

PesXp联赛平台有战队的积分系统，就像FIFA会定期发布全球各个联赛的积分排名一样，我们也有战队积分排名，战队的积分是根据战队旗下联赛的活跃程度、战队之间的联赛成绩（类似欧洲冠军联赛）获得的，战队积分详细制定策略见《PesXp联赛平台战队积分策略.doc》

## 用户

用户是PesXp联赛平台的细胞。用户可以申请加入某个战队，参与到其中的联赛，成为一个Player，也可以创建属于自己的战队、自己的联赛，成为一个Admin。

PesXp联赛平台有用户的积分系统，用户可以通过联赛成绩、活跃程度来获取积分。积分的高低将决定用户的权限和在整个平台的排名，积分详细制定策略见《PesXp联赛平台用户积分策略.doc》

PesXp联赛平台有用户的金币系统，金币在PesXp联赛平台里通过xp来标识，例如1金币=1 xp。金币可以通过球员竞拍、交易、下注、联赛成绩等方式进行赚取和消费。金币详细制定策略见《PesXp联赛平台用户金币策略.doc》

# 游戏模式

PesXp联赛平台将最大限度模拟PES系列游戏的玩法，将提供友谊赛、普通联赛、杯赛、大师联赛（数据联赛）四种游戏模式。相关联赛、杯赛的抽签、分组、赛程、球员拍卖、转会、升降级、荣誉厅和各种排行榜等特性也一应俱全，为用户营造最好最真实的足球体验，激发出联赛参赛选手的参赛激情，也让联赛组织者能够更方便、快捷的举办联赛。

## 友谊赛模式

类似PES游戏的友谊赛模式。友谊赛模式将显示当前平台在线的用户列表、网络、战绩等信息，可以方便进行网络约战。玩家还可以选择记录与某某的对战记录，想象一下，你与朋友10年间的对战记录都被永久的记录下来，因为有数据的支持，以后互呛的时候就更有意思了，而且不管你们是在PC还是在PS上对战实况都可以方便记录下来，因为我们支持手机上报比分！

## 标准联赛模式

类似实况足球里的联赛模式。不提供球员转会功能，使用俱乐部阵容进行比赛，记录球队的胜平负、红黄牌、联赛积分、射手、助攻榜、荣誉榜等数据。

## 数据联赛模式

类似实况足球里的大师联赛模式。联赛间隙有球员拍卖、转会等，每支球队有自己的资金进行球星购买已组成自己的球队参赛，其他类似标准联赛模式。

## 杯赛模式

类似实况足球里的杯赛模式。联赛管理员可以进行分组抽签，并且可以设置杯赛进行方式为单场淘汰赛、两回合淘汰赛还是小组赛进行。

# 基本流程

1. 用户注册、登录、申请加入战队、创建战队
2. 创建战队之后可以创建联赛，设置联赛相关信息，等待战队内的用户报名参赛
3. 申请加入战队之后，可以查看联赛进程，如果联赛还处于报名阶段，则可以申请参赛，联赛管理员在后台进行审核；如果联赛已经开赛，可以查看联赛相关信息，例如我的球队、积分榜、射手榜、转会动态等信息，还可以进行竞猜下注；如果联赛处于转会期间，可以购买和出售球员增加球队的实力。
4. 联赛报名截至后，管理员就需要在后台制定出本赛季的赛程表、对球员进行定价然后挂牌，参赛选手通过转会市场买卖球员构建自己的球队。
5. 新赛季开始后，参赛选手就按照赛程相互打比赛，由一方上报比分、进球者、助攻者和红黄牌等信息，另一方进行信息确认。双方都确认后该场比赛结果才生效。不同的比赛结果都将会有相应的个人积分增加。
6. 赛季结束后对于积分榜前三、射手榜、助攻榜第一的参赛选手进行对应的积分和金币奖励，并实行升降级制度。奖励的标准由联赛管理员在创建联赛时制定。
7. 联赛冠军、杯赛冠军将进入战队名人堂，供大家膜拜。
8. 当PesXp联赛平台里各个战队的联赛活跃程度达到一定时，将举办类似欧洲冠军联赛的战队之间的比赛，由每个战队的前几名选手进行参赛，积分、金币的奖励将更丰厚。

# 数据模型

服务器端数据库采用MYSQL进行设计。

## 用户表

### 用户表pesxp\_users

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| name | varchar | 255 | No | 用户名 |
| password | varchar | 255 | No | 用户密码 |
| salt | varchar | 6 | No | 随机码 |
| status | integer | 4 | 1 | 用户状态0-未激活，1正常 |
| created\_at | datetime | 8 |  | 创建时间 |
| updated\_at | datetime | 8 |  | 更新时间 |

表 5-1

注：salt为随机字符串，password=MD5(密码+salt)

### 用户属性扩展表pesxp\_user\_metas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| user\_id | bigint | 20 | No | 用户id |
| meta\_key | varchar | 255 | No | 键 |
| meta\_value | text | - | yes | 值 |

表5-2

注：用户的其他资料信息都存放在meta表中，比如联系电话，生日，微博，qq等。

## 战队表

### 战队表pesxp\_teams

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| user\_id | bigint | 20 | No | 用户id,战队超级管理员 |
| uid | varchar | 64 | No | 战队唯一标识id |
| name | varchar | 255 | No | 战队名称 |
| created\_at | datetime | 8 |  | 创建时间 |
| updated\_at | datetime | 8 |  | 更新时间 |

表 5-3

### 战队表扩展pesxp\_team\_metas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| team\_id | bigint | 20 | No | 用户id |
| meta\_key | varchar | 255 | No | 键 |
| meta\_value | text | -- | yes | 值 |

表 5-4

注：战队成员，以及战队积分，战队等级都在meta表中展示

## 联赛表

### 联赛信息表pesxp\_ leagues

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| user\_id | bigint | 20 | No | 用户id |
| uid | varchar | 64 | No | 联赛唯一标识 |
| league\_name | varchar | 255 | No | 联赛名称 |
| league\_status | integer | 4 | No | 联赛状态，0-招募中，1-竞拍球员，2-联赛进行中，3-赛季结束 |
| league\_type | integer | 4 | No | 联赛类型，0-友谊赛，1-杯赛，2-标准联赛，3-数据联赛 |
| league\_ level | integer | 4 | No | 联赛等级，0-超级，1-甲级，2-丙级 |
| league \_start\_time | integer | 11 | No | 联赛开赛时间 |
| league \_end\_time | integer | 11 | No | 联赛结束时间 |
| created\_at | datetime | 8 |  | 创建时间 |
| updated\_at | datetime | 8 |  | 更新时间 |

表 5-5

注：联赛等级为以后联赛升降级制度预留，

### 联赛信息扩展表pesxp\_league\_metas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| league\_id | bigint | 20 | No | 联赛id |
| meta\_key | varchar | 255 | No | 键 |
| meta\_value | text | -- | yes | 值 |

表5-6

注：联赛公告等信息存到此表中

### 俱乐部信息表pesxp\_clubs

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| uid | varchar | 64 | No | 俱乐部唯一标识 |
| user\_id | bigint | 20 | No | 用户id，俱乐部经理 |
| team\_id | bigint | 20 | No | 0-无战队，战队id |
| league\_id | bigint | 20 | No | 联赛id |
| club\_name | varchar | 255 | No | 俱乐部名，相同用户相同联赛不能重名 |
| club\_level | integer | 11 | No | 俱乐部等级,0,1,2,3 |
| club\_integral | integer | 11 | No | 俱乐部积分 |
| status | integer | 4 | yes | 0-正常，1-申请退赛，2-已经退赛，3-申请参赛 |
| country | varchar | 255 | No | 所属国家 |
| continent | varchar | 255 | No | 所属大洲 |
| memo | text | - | yes | 俱乐部宣言 |
| created\_at | datetime | 8 | - | 创建时间 |
| updated\_at | datetime | 8 | - | 更新时间 |

表5-7

注：一个用户可以创建多个俱乐部，俱乐部可以有战队也可以不参加战队

### 联赛积分表pesxp\_league\_standings

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| league\_id | bigint | 20 | No | 联赛id |
| club\_id | bigint | 20 | No | 俱乐部id |
| score | integer | 11 | No | 联赛积分,胜3,平1，负0 |
| round | integer | 11 | No | 轮次 |
| victory | integer | 11 | No | 胜利场次 |
| draw | integer | 11 | No | 平局场次 |
| lost | integer | 11 | No | 失败场次 |
| goals | integer | 11 | No | 进球数 |
| conceded | integer | 11 | No | 失球数 |

表5-8

### 联赛赛程表pesxp\_league\_schedules

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| league\_id | bigint | 20 | No | 联赛id |
| home\_club\_id | bigint | 20 | No | 主场俱乐部id，显示在前 |
| away\_club\_id | bigint | 20 | No | 客场俱乐部id，显示在后 |
| round | integer | 11 | No | 轮次 |
| kick\_off | integer | 11 | No | 开赛时间，可以修改 |
| season\_start | integer | 11 | No | 赛季开始时间 |
| season\_end | integer | 11 | No | 赛季结束时间 |
| home\_club\_ goals | integer | 11 | yes | 主队得分 |
| away\_club\_ goals | integer | 11 | yes | 客队得分 |
| schedule\_status | integer | 4 | No | 赛程状态，0-未赛，1-比赛中，2-比赛结束 |
| created\_at | datetime | 8 | - | 创建时间 |
| updated\_at | datetime | 8 | - | 更新时间 |

表5-9

### 比分上报pesxp\_league\_reported\_results

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| league\_id | bigint | 20 | No | 联赛id |
| home\_club\_id | bigint | 20 | No | 主队id |
| away\_club\_id | bigint | 20 | No | 客队id |
| home\_club\_goals | integer | 11 | No | 主队得分 |
| away\_club\_ goals | integer | 11 | No | 客队得分 |
| home\_club\_players | text | - | yes | 主队球员 |
| away\_club\_players | text | - | yes | 客队球员 |
| confirmed | integer | 4 | No | 是否确认,0-待确认，1-确认，2-数据有误 |
| created\_at | datetime | 8 | - | 创建时间 |
| updated\_at | datetime | 8 | - | 更新时间 |

表5-10

注：比分首先由用户上报，如果上报有误，需要通知修改，另一个用户确认后生效。

### 联赛球员表pesxp\_league\_players

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | bigint | 20 | No | A\_I |
| league\_id | bigint | 20 | No | 联赛id |
| club\_id | bigint | 20 | No | 俱乐部id |
| player\_id | integer | 11 | No | 球员id |
| goals | integer | 11 | No | 进球数 |
| assists | integer | 11 | No | 助攻数 |
| yellow\_cards | integer | 11 | No | 黄牌数 |
| red\_cards | integer | 11 | No | 红牌数 |
| extends | text | - | yes | 扩展属性，历史记录等 |

表5-11

注：联赛球员表和球员表使用player\_id进行关联

## 实况球员表

### 大洲表pesxp\_konami\_continents

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | integer | 11 | No | A\_I |
| name | varchar | 20 | No | 区域名称 |

表5-12

注：包含联赛，比如意甲联赛

### 实况球队表pesxp\_konami\_teams

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | integer | 11 | No | A\_I |
| continent\_id | integer | 11 | No | 区域id |
| name | varchar | 20 | No | 球队名称 |

表5-13

### 球员表pesxp\_konami\_players

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | integer | 11 | No | A\_I |
| team\_id | integer | 11 | No | 球队id |
| name | varchar | 32 | No | 球员名 |
| default\_position | varchar | 8 | No | 默认位置 |
| default\_complex\_value | integer | 4 | No | 综合能力 |
| we\_name | varchar | 32 | No | 实况名 |
| country\_position | varchar | 8 | No | 国家队位置 |
| country\_complex\_value | integer | 4 | No | 国家队综合值 |
| country | varchar | 16 | No | 国籍 |
| club\_position | varchar | 8 | No | 俱乐部位置 |
| club\_complex\_value | integer | 4 | No | 俱乐部综合值 |
| country\_team | varchar | 16 | No | 国家队 |
| club | varchar | 16 | No | 俱乐部队 |
| birth | varchar | 8 | No | 生日 |
| constellation | varchar | 8 | No | 星座 |
| age | integer | 4 | No | 年龄 |
| hight | integer | 4 | No | 身高cm |
| weight | integer | 4 | No | 体重kg |
| favoured\_side | varchar | 16 | No | 擅长边路 |
| foot | varchar | 8 | No | 擅长脚 |
| attack | integer | 4 | No | 进攻 |
| defend | integer | 4 | No | 防守 |
| shot\_power | integer | 4 | No | 射门力量 |
| shot\_skill | integer | 4 | No | 射门技术 |
| shot\_accuracy | integer | 4 | No | 射门精度 |
| balance | integer | 4 | No | 平衡 |
| free\_kick\_accuracy | integer | 4 | No | 任意球精度 |
| physical | integer | 4 | No |  |
| radian | integer | 4 | No |  |
| speed | integer | 4 | No | 速度 |
| header | integer | 4 | No | 头球 |
| speed\_up | integer | 4 | No | 加速度 |
| bounce | integer | 4 | No |  |
| reaction | integer | 4 | No |  |
| skill | integer | 4 | No |  |
| agile | integer | 4 | No |  |
| offensive | integer | 4 | No |  |
| precision\_ball | integer | 4 | No |  |
| spirit | integer | 4 | No |  |
| ball\_speed | integer | 4 | No |  |
| gk\_skill | integer | 4 | No |  |
| short\_pass\_accuracy | integer | 4 | No |  |
| assort | integer | 4 | No |  |
| short\_pass\_speed | integer | 4 | No |  |
| state\_stability | integer | 4 | No |  |
| long\_pass\_accuracy | integer | 4 | No |  |
| weak\_foot\_accuracy | integer | 4 | No |  |
| long\_pass\_speed | integer | 4 | No |  |
| weak\_foot\_frequency | integer | 4 | No |  |
| injured | integer | 4 | No |  |
| special\_ability | varchar | 64 | No |  |

表5-14

## 积分规则表（待完善）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名 | 类型 | 长度 | 空 | 备注 |
| id | integer | 11 | No | A\_I |
|  |  |  |  |  |

表5-15

# 程序模块

## 注册/登陆模块

用户在此模块注册或登陆PesXp大师联赛系统。

## 联赛大厅模块

用户登陆成功之后进入联赛大厅模块。这里分两部分进行显示，一部分展示用户的当前个人参赛信息或用户积分等信息；另一部分展示正在进行的联赛列表。

## 联赛信息模块

用户在联赛大厅点击进入某个联赛会到此模块，这里展示了联赛的介绍、公告和当前比赛状态，如果用户参赛还需要显示该用户所选球队的一些数据统计（排名、胜率等），用户可以在这里进行联赛报名，或者是申请退赛。用户可以点击相应的Tab标签查看更详细的参赛球队信息、我的球队、赛程、排行榜、射手榜、助攻榜和荣誉大殿等模块。

## 报名/退赛模块

用户在此模块申请参赛或者申请退赛，均需要通过联赛组委会的审核。

## 比分管理模块

用户最近的比分展示，并且在这里进行上报比分或者确认比分。

## 球队信息模块

展示该队的基本数据信息、联赛数据信息和队员列表。

## 队员信息模块

详细展示队员的各项能力值和所属俱乐部等资料。

## 联赛组委会模块

联赛的管理模块，管理员可以在此设置联赛的一些基本资料（联赛介绍，联赛状态等等）、发布联赛新闻公告、后台审核用户参赛/退赛申请、开启转会窗口、联赛开始前或转会窗口打开对球队或球员进行挂牌

## 球队/球员挂牌模块

选择球队或球员，并设定其价格过期时间进行挂牌，等待用户竞拍，价高者得。

## 队员竞拍模块

参与竞拍某个球员，在竞拍时间结束前价高者则获得该球员，对于顺位球员、先拍先得。