**安防云2.0数据库表设计**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本号** | **修订说明** | **修订人** |
| 2019-05-14 | V1.0.0.0 | 创建 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 表结构设计规范

表结构设计必须遵从以下规范，以保证表的结构统一。规范如下：

* 1. 表名称必须是英文小写字母和下划线组成，如constant\_accesstype。
  2. 字段名称采用小驼峰的命名方式，如deviceType
  3. 如果两个表以某个字段有一定关系，须建立约束
  4. 表结构中一定要明确各字段所占空间大小
  5. 数据库表的编码方式使用UTF-8编码

1. **配置表**

## **配置**表

### 数据字典表config\_data\_dict

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 字典常量名称 |
| keyName | VARCHAR | 16 | 否 | 键名称 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### 数据字典值表config\_data\_dict\_value

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| keyId | int | 4 | 否  (外键) | 关联数据字典【config\_data\_dict】id |
| value | VARCHAR | 32 | 否 | 值 |
| label | VARCHAR | 16 | 否 | 值标签 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### 技能配置表config\_skill\_list

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 技能名称 |
| image | BLOB | 65535 | 否 | 二进制图像 |
| stage | tinyint | 1 | 否 | 阶段(1:战斗前，2.战斗中，3.战斗结束) |
| damageWay | tinyint | 1 | 否 | 伤害方式(1:固定伤害，2.百分比伤害) |
| damageValue | int | 4 | 否 | 伤害值 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### 弱点配置表config\_weakness\_list

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 弱点名称 |
| image | BLOB | 65535 | 否 | 二进制图像 |
| stage | tinyint | 1 | 否 | 阶段(1:战斗前，2.战斗中，3.战斗结束) |
| damageWay | tinyint | 1 | 否 | 伤害方式(1:固定伤害，2.百分比伤害) |
| damageValue | int | 4 | 否 | 伤害值 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### **怪物信息配置**config\_monster\_list

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 怪物名称 |
| image | BLOB | 65535 | 否 | 二进制图像 |
| blood | int | 4 | 否 | 血量 |
| attack | int | 4 | 否 | 攻击 |
| defense | int | 4 | 否 | 防御 |
| experience | int | 4 | 否 | 经验 |
| money | int | 4 | 否 | 金钱 |
| skillId | int | 4 | 否 | 技能关联【config\_skill\_list】id |
| weaknessId | int | 4 | 否 | 弱点关联【config\_weakness\_list】id |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### **主人公信息配置config\_player\_list**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 游戏主人公名称 |
| image | BLOB | 65535 | 否 | 二进制图像 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### **物品信息配置config\_goods\_list**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 物品名称 |
| image | BLOB | 65535 | 否 | 二进制图像 |
| type | tinyint | 1 | 否 | 物品类型:1.血瓶2.剑3.盾4.钥匙钥匙(红黄蓝)5.特殊类型6.战斗类型道具7.直接增益型类型 |
| blood | int | 4 | 否 | 血量 |
| attack | int | 4 | 否 | 攻击 |
| defense | int | 4 | 否 | 防御 |
| keyType | tinyint | 1 | 否 | 1.红钥匙2.黄钥匙3.蓝钥匙 |
| stage | tinyint | 1 | 否 | 阶段(1:战斗前，2.战斗中，3.战斗结束) |
| calcFun | VARCHAR | 32 | 否 | 计算方式 |
| calcParam | VARCHAR | 32 | 否 | 计算参数 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### **地形配置config\_landForm\_list**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 地形名称 |
| image | BLOB | 65535 | 否 | 二进制图像 |
| type | tinyint | 1 | 否 | 物品类型:1.地板2.墙壁3.门4.建筑物 |
| buildingType | tinyint | 1 | 否 | 1.商店 |
| doorType | tinyint | 1 | 否 | 1.红门2.黄门3.蓝门4.条件门 |
| wallType | tinyint | 1 | 否 | 1.实体墙2.条件墙 |
| judgeFun | VARCHAR | 32 | 否 | 遭遇时的判断函数 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### **npc信息配置config\_npc\_list**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | npm名称 |
| image | BLOB | 65535 | 否 | 二进制图像 |
| judgeFun | VARCHAR | 32 | 否 | 遭遇时的判断函数 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### **初始信息配置config\_init\_list**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 初始信息名称 |
| playerId | int | 4 | 否 | 主人公id |
| blood | int | 4 | 否 | 血量 |
| attack | int | 4 | 否 | 攻击 |
| defense | int | 4 | 否 | 防御 |
| experience | int | 4 | 否 | 经验 |
| money | int | 4 | 否 | 金钱 |
| redKeyNum | int | 4 | 否 | 红钥匙 |
| yellowKeyNum | int | 4 | 否 | 黄钥匙 |
| blueKeyNum | int | 4 | 否 | 蓝钥匙 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

# 业务表

## 随机组合配置

### 拓扑组合表bussiness\_combine

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 组合名称 |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

### 拓扑树表bussiness\_combine\_tree

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 字段名称 | 类型 | 长度 | 主键 | 备注 |
| id | int | 4 | 是 | 编号，自增 |
| name | VARCHAR | 32 | 否 | 节点名称 |
| parentId | int | 4 | 否 | 节点父id |
| type | tinyint | 1 | 否 | 类型1.怪物2.物品3.地形4.npc |
| linkId | int | 4 | 否 | 关联信息的id |
| note | VARCHAR | 256 | 否 | 备注 |

## 路线分析

### 分析表bussiness\_analyse

### 分析尝试表bussiness\_analyse\_try

### 分析尝试详情表bussiness\_analyse\_try\_detail