

王者荣耀

学校学生会要组织一个王者荣耀 5V5 联赛，学生会主席委托我们对联赛进行管理。我们需要设计一个数据库，实现对于联赛各项数据的管理，最后实现各种查询。通过前期的需求分析我们得到的需求如下：

1. 联赛以战队(team)为基本参赛单元，每个参赛战队有自己的战队号码 (tid 唯一)，战队名称(name)，战队成立日期(founding_date)
2. 每个战队由 5 名玩家(player)组成，每名参赛玩家有自己的玩家号 (pid 唯一)，姓名(name)，出生日期(dateofbirth)，性别(gender)，在战队中的位置 (position 上中下单，打野，辅助)。注意我们假定玩家不能自由变换战队。
3. 每场比赛 (match) 由两个战队进行，并分出胜负，不存在平局。两个队伍分别扮演主队 (host_tid) 和客队(guest_pid)的角色。需要记录每场比赛的开赛时间 (time)，比赛地点 (location)，比赛时长 (duration)，以及主队是否获胜 (host_win 取值“是”或者“否”)。两个不同的队伍在同一时刻只能有一场比赛。
4. 一个英雄 (champion) 有自己的英雄号码 (cid 唯一)，英雄名称 (name)，简介 (description)，战斗值 (dmg_score)，生命值(life_score)，防御值(df_d_score)。
5. 每名队员在参加的比赛中的需要选择英雄。英雄选择需要记录是哪个玩家，在哪场比赛，选了哪个英雄。注意，我们假设某个队员只能出现在他报名的位置，不可以摇摆。但是每个英雄出现在哪个位置并不固定。每次英雄选择我们要记录下他是第几手选择的该英雄 (rank 1-5 手)。
6. 每名队员在参加的比赛中的可以禁用英雄。英雄禁用需要记录是哪个队员，在哪场比赛，在第几手，禁用了哪个英雄。
7. 在一场比赛中只会出现三种事件：
 - a) 某场比赛中玩家 A 攻击玩家 B 造成了一定数值的伤害，也就是存在伤害关系 (damage)。需要记录伤害数值 (amount) 以及造成伤害的时间 (time)。
 - b) 某场比赛中玩家 A 攻击玩家 B 造成击杀，也就是存在击杀关系 (kill)。需要记录击杀时间 (kill)。
 - c) 某场比赛玩家 A 获得了一定数量的金钱 (grant)。需要记录获取金钱的时间 (time) 以及数量 (amount)。