

テーブル定義書	システム名	一対一戦闘<サシバトル>	作成者	Y.N	バージョン	1.0	作成日	2019/6/27
---------	-------	--------------	-----	-----	-------	-----	-----	-----------

テーブル名		闘技者		テーブル名(物理)		FIGHTER_TBL			
No.	フィールド名	フィールド名(物理)	データ型	桁数	PK	NOT NULL	インデックス	コメント	備考
1	キャラクターID	ID	INTEGER		○	○		キャラID	AUTO_INCREMENT
2	キャラクターの名前	NAME	VARCHAR	100		○		キャラ名	
4	画像ファイル名	IMG	VARCHAR	100		○		画像ファイル名	
5	二つ名ID1	NICKNAME_ID1	INTEGER			○		二つ名前半のID	
6	二つ名ID2	NICKNAME_ID2	INTEGER			○		二つ名後半のID	
7	能力値ID	STATUS_ID	INTEGER			○		能力値ID	
8	スキルID	SKILL_ID	INTEGER			○		スキルID	
9	予備1	DUMMY1	VARCHAR	100				予備1	
10	予備2	DUMMY2	VARCHAR	100				予備2	

テーブル名		二つ名		テーブル名(物理)		NICKNAME_TBL			
No.	フィールド名	フィールド名(物理)	データ型	桁数	PK	NOT NULL	インデックス	コメント	備考
1	二つ名ID	ID	INTEGER		○	○		二つ名ID	AUTO_INCREMENT
2	二つ名1	NICKNAME1	VARCHAR	100		○		二つ名前半	
3	二つ名2	NICKNAME2	VARCHAR	100		○		二つ名後半	
4	予備1	DUMMY1	VARCHAR	100				予備1	
5	予備2	DUMMY2	VARCHAR	100				予備2	

テーブル名		能力値		テーブル名(物理)		STATUS_TBL			
No.	フィールド名	フィールド名(物理)	データ型	桁数	PK	NOT NULL	インデックス	コメント	備考
1	能力値ID	ID	INTEGER		○	○		能力値ID	AUTO_INCREMENT
2	体力	HP	INTEGER			○		体力	
3	攻撃力	ATK	INTEGER			○		攻撃力	
4	防御力	DEF	INTEGER			○		防御力	
5	素早さ	AGI	INTEGER			○		素早さ	
6	予備1	DUMMY1	INTEGER					予備1	スキルコスト実装用
7	予備2	DUMMY2	INTEGER					予備2	
8	予備3	DUMMY3	INTEGER					予備3	

テーブル名		スキル		テーブル名(物理)		SKILL_TBL			
No.	フィールド名	フィールド名(物理)	データ型	桁数	PK	NOT NULL	インデックス	コメント	備考
1	スキルID	ID	INTEGER		○	○		スキルID	AUTO_INCREMENT
2	スキル名	NAME	VARCHAR	100		○		スキル名	
3	スキル効果ID	EFFECT_ID	INTEGER			○		スキル効果ID	
4	予備1	DUMMY1	VARCHAR					予備1	
5	予備2	DUMMY2	VARCHAR					予備2	

テーブル名		スキル効果		テーブル名(物理)		SKILLEFFECT_TBL			
No.	フィールド名	フィールド名(物理)	データ型	桁数	PK	NOT NULL	インデックス	コメント	備考
1	スキル効果ID	ID	INTEGER			○		スキル効果ID	
2	スキル効果内容	EFFECT	VARCHAR	100		○		効果内容	重複なし
3	予備1	DUMMY1	VARCHAR					予備1	
4	予備2	DUMMY2	VARCHAR					予備2	