============================[Vincoli non esprimibili]=======================

(c) vincoli non esprimibili nel diagramma:  
  
======ADMIN:  
  
======CASELLA:  
  
======NONPODIO:   
- Il numero di una casella non podio deve essere compreso tra 0 e (Nr. caselle non podio del gioco – 1)  
- Il punteggio che si ottiene rispondendo alle domande/al task posti sulla casella non podio può modificare il numero di dadi a disposizione della squadra  
- Se una casella non podio ha dei quiz associati allora devono essere tra 1 e 5 quiz  
- Per ogni casella non podio può essere presente un quiz o un task, non entrambi  
- Se una casella non podio ha un video allora DurataVideo non è nulla  
- Se una casella non podio non ha un video allora DurataVideo è nulla  
  
======PODIO  
- Le caselle di tipo podio di un gioco possono essere o zero o tre   
- La casella di tipo podio numero -1 deve visualizzare l’icona della squadra col maggior punteggio corrente, la numero -2 deve rappresentare la seconda squadra col maggior punteggio e così via  
  
======NORMALE:  
- La casella normale può includere il lancio dei dadi  
  
======MODIFICATRICE:  
- La casella destinazione appartiene allo stesso gioco  
======SERPENTE:  
- Il numero della casella destinazione è più piccolo  
  
======SCALA:  
- Il numero della casella destinazione è più grande  
  
======DADO:  
  
======GAMECREATOR:  
  
======GIOCO:  
  
======ICONA:  
- Ogni icona appartenente ad un certo set deve avere la stessa dimensione di quest’ultimo  
  
=====QUIZ:  
- Ogni quiz deve avere almeno una risposta corretta cioè con punteggio maggiore di 0  
  
=====RISPOSTA:   
- Le risposte di un certo quiz hanno come valore di Numero un valore compreso tra 0 e (nr. di risposte del quiz -1 )  
- La risposta della squadra al quiz è ottenuta prendendo la risposta più votata dagli utenti della squadra  
- Se c’è più di una risposta più votata dagli utenti di una certa squadra allora viene scelta quella col Numero più piccolo  
- Un utente ad un quiz può votare una sola risposta. Se incontra nuovamente la relativa casella durante la stessa sfida allora può dare nuovamente una sola risposta  
  
======SETICONE:  
  
=====SFIDA:  
- Nel caso di sfida non moderata la risposta della squadra al task è la prima risposta sottomessa da uno dei suoi utenti.  
- Nel caso di sfida moderata è il moderatore che conferma la soluzione proposta dalla squadra al task prendendo una risposta di un giocatore   
- Alcune sfide possono essere moderate, in tal caso ogni squadra avrà un utente designato come coach (nel qual caso non dà risposte ma modera solo) o caposquadra (nel qual caso è sia giocatore che moderatore della squadra)  
- Non ci possono essere due sfide dello stesso gioco in contemporanea, deve prima finire una e poi iniziare la seconda  
- Il numero di dadi di partenza di una sfida deve essere inferiore o uguale al numero di dadi del relativo gioco  
- Il numero di squadre che partecipano ad una sfida deve essere al più il numero massimo di squadre consentite dal gioco  
- La durataEffettiva non può essere nulla se la sfida è finita  
  
=====SQUADRA:   
- Se una squadra cade su una casella serpente o scala la sua posizione viene modificata in base alla relativa casella destinazione  
- Se la squadra non fornisce risposta al quiz e al task entro il tempo massimo queste scadono e il punteggio ottenuto è nullo.  
- Una squadra dà una singola risposta ad un task e a un quiz. Se incontra nuovamente la relativa casella del task o quiz, durante la stessa sfida, allora può dare nuovamente una singola risposta.  
- Ogni squadra inizia una sfida con un certo numero di dadi che dipende dalla sfida  
- Il numero di dadi varia durante la partita in base al punteggio della squadra  
- Le icone delle squadre che partecipano alla stessa sfida sono tutte distinte  
  
======TASK:  
- La risposta al task deve essere validata manualmente da un admin che decide se assegnare o meno il punteggio associato al task.  
- Un utente può dare una sola risposta al task in una certa sfida. Se incontra nuovamente la relativa casella, durante la stessa sfida, allora può dare nuovamente una sola risposta  
  
======UTENTE:  
- Un utente che è coach o caposquadra sceglie quale risposta dare al task da parte della sua squadra tra le risposte date dagli utenti di tale squadra, in caso di partita moderata  
- Un utente che è coach in una certa sfida non può rispondere ai task o ai quiz  
- Un utente che partecipa ad una sfida per una certa squadra deve anche appartenere a tale squadra  
- Un utente non puo’ partecipare alla stessa sfida con due squadre diverse