|  |
| --- |
| Admin(Id) CasellaNumerica(Numero, GiocoIdGiocoInfo, X, Y, Tipo, NumeroCasellaDestOCasellaNumerica, GiocoCasellaDestOCasellaNumerica, VideoO, DurataVideoO)  CasellaPodio(Numero, GiocoIdGiocoInfo, X, Y, VisualizzaIconaOIcona, VisualizzaSetOIcona) Dado(Id, GiocoIdGiocoInfo, Valore) GameCreator(Id) GiocoInfo(Id, Sfondo, TempoRisposta, NomeSetSetIcone, CreatoreGameCreator) Gioco(GiocoIdGiocoInfo, NrDadi, MaxSquadre) Icona(Nome, NomeSetSetIcone , Larghezza, Altezza) Quiz(Id, Testo, ImmagineO, NumeroCasellaCasellaNumerica, GiocoCasellaCasellaNumerica*)* Risposta(Numero, QuizQuiz, Testo, Punteggio, ImmagineO ) SetIcone (Nome, Larghezza, Altezza) SfidaInfo(Id, Orario, DurataEffettivaO, NrSquadre, NrDadiPartenza, Moderata, AttivatoreAdmin, ValidatoreAdmin) Sfida(SfidaIdSfidaInfo, GiocoIdGioco, Data, DurataMassima)  Squadra(Nome) Task(Id, Testo, Punteggio, NumeroCasellaCasellaNumerica, GiocoCasellaCasellaNumerica) GiocatoreCarica(NicknameUtente, SfidaIdSfidaInfo, TaskIdTask, Volta, File, Tempo) SquadraCarica(SquadraSquadra, SfidaIdSfidaInfo, TaskIdTask, Volta, File, TempoModeratoreO, Corretta) GiocatoreSceglie(NicknameUtente, SfidaIdSfidaInfo, QuizIdRisposta, Volta, NumeroRisposta, Tempo) SquadraSceglie(SquadraSquadra, SfidaIdSfidaInfo, QuizIdRisposta, Volta, NumeroRisposta, Tempo) UtenteAppartiene(NicknameUtente, SquadraSquadra) Utente(Nickname, *Email*, NomeO, CognomeO, DataNascitaO) UtentePartecipa(NicknameUtente, SquadraSquadra, SfidaIdSfidaInfo, Ruolo) Segnaposto(*SquadraSquadra, SfidaIdSfidaInfo,NomeIconaIcona, NomeSetIcona*, X, Y) Turno(Numero, SquadraSquadra, SfidaIdSfidaInfo, VisitaCasellaNumeroCasellaNumerica, VisitaCasellaGiocoCasellaNumerica, PunteggioOttenuto, PunteggioLancioO, NumeroCorrenteDadi, Tempo) OttienePunteggio(SquadraSquadra, SfidaIdSfidaInfo, PunteggioCorrente, PunteggioFinaleO) |

======CASELLANUMERICA:  
  
- La casella destinazione appartiene allo stesso gioco (CHECK):  
CONSTRAINT destStessoGioco CHECK (  
 NumeroCasellaDest IS NULL OR (GiocoCasellaDest IS NOT NULL AND GiocoId=GiocoCasellaDest))  
  
- Se la casella numerica è di tipo serpente allora Il numero della casella numerica destinazione è più piccolo (CHECK):CONSTRAINT serpenteDestMinore CHECK (  
 Tipo != 'serpente' OR (NumeroCasellaDest IS NOT NULL AND NumeroCasellaDest < Numero))  
  
- Se la casella numerica è di tipo scala allora Il numero della casella numerica destinazione è più grande (CHECK):  
CONSTRAINT scalaDestMaggiore CHECK (  
 Tipo != 'scala' OR (NumeroCasellaDest IS NOT NULL AND NumeroCasellaDest > Numero))  
  
- Se la casella numerica è di tipo normale allora non ha una casella numerica destinazione (CHECK):  
CONSTRAINT normaleDestNulla CHECK(   
 Tipo != 'normale' OR (NumeroCasellaDest IS NULL AND GiocoCasellaDest IS NULL)   
)  
  
- La casella numerica di tipo normale può include il lancio dei dadi (TRIGGER)  
  
- Il numero di una casella non podio deve essere compreso tra 0 e (Nr. caselle non podio del gioco – 1)  
(TRIGGER)  
  
- 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 (TRIGGER)  
  
- Se una casella non podio ha dei quiz associati allora devono essere tra 1 e 5 quiz (TRIGGER)  
  
- Per ogni casella non podio può essere presente un quiz o un task, non entrambi (TRIGGER)  
  
- Se una casella non podio ha un video allora DurataVideo non è nulla(CHECK):  
CONSTRAINT siVideo CHECK (  
 Video IS NULL OR (DurataVideo IS NOT NULL))  
- Se una casella non podio non ha un video allora DurataVideo è nulla (CHECK):  
CONSTRAINT noVideo CHECK (  
 Video IS NOT NULL OR (DurataVideo IS NULL))  
  
======CASELLAPODIO:  
- Le caselle di tipo podio di un gioco possono essere o zero o tre (TRIGGER)  
- 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  
(TRIGGER)  
  
======ICONA:  
- Ogni icona appartenente ad un certo set deve avere la stessa dimensione di quest’ultimo (TRIGGER)  
  
=====QUIZ:  
- Ogni quiz deve avere almeno una risposta corretta cioè con punteggio maggiore di 0 (TRIGGER)  
  
=====RISPOSTA:  
- Le risposte di un certo quiz hanno come valore di Numero un valore compreso tra 0 e (nr. di risposte del quiz -1 ) (TRIGGER)  
- La risposta della squadra al quiz è ottenuta prendendo la risposta più votata dagli utenti della squadra  
(TRIGGER)  
- Se c’è più di una risposta più votata dagli utenti di una certa squadra allora viene scelta quella col Numero più piccolo (TRIGGER)  
  
=====SFIDA:  
- Nel caso di sfida non moderata la risposta della squadra al task è la prima risposta sottomessa da uno dei suoi utenti (TRIGGER)  
- Nel caso di sfida moderata è il moderatore che conferma la soluzione proposta dalla squadra al task prendendo una risposta di un giocatore (TRIGGER)  
- 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) (TRIGGER)  
- Non ci possono essere due sfide dello stesso gioco in contemporanea, deve prima finire una e poi iniziare la seconda (TRIGGER)  
- Il numero di dadi di partenza di una sfida deve essere inferiore o uguale al numero di dadi del relativo gioco (TRIGGER)  
- Il numero di squadre che partecipano ad una sfida deve essere al più il numero massimo di squadre consentite dal gioco (TRIGGER)  
- La durataEffettiva non può essere nulla se la sfida è finita (TRIGGER)  
  
=====SQUADRA:   
- Se una squadra cade su una casella serpente o scala la sua posizione viene modificata in base alla relativa casella destinazione (TRIGGER)  
- Se la squadra non fornisce risposta al quiz e al task entro il tempo massimo queste scadono e il punteggio ottenuto è nullo (TRIGGER)  
- Ogni squadra inizia una sfida con un certo numero di dadi che dipende dalla sfida (TRIGGER)  
- Il numero di dadi varia durante la partita in base al punteggio della squadra (TRIGGER)  
  
======TASK:  
- La risposta al task deve essere validata manualmente da un admin che decide se assegnare o meno il punteggio associato al task (TRIGGER)  
  
======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 (TRIGGER)  
- Un utente che è coach in una certa sfida non può rispondere ai task o ai quiz (TRIGGER)  
- Un utente che partecipa ad una sfida per una certa squadra deve anche appartenere a tale squadra (TRIGGER)  
- Un utente non puo’ partecipare alla stessa sfida con due squadre diverse (TRIGGER)