

### **NOTE**

L'entità SFIDA rappresenta una partita del gioco.

Il turno numero 0, corrisponde alla Casella numero 0.

L'attributo "incremento punteggio" (entità SQUADRA) viene aggiornato a runtime alla fine di ogni turno e la modifica sarà determinata dal punteggio ottenuto, da QUIZ o dalle TASK, nel turno precedente.

Durante una partita, se una squadra non chiede aiuto, allora l'aiutata sarà uguale alla squadra aiutante.

Se l'attributo "moderata" (entità SFIDA) è uguale a false, la squadra darà come risposta quella più quotata dagli utenti; per TASK, invece, restituisce il primo file consegnato dagli utenti.

Se "moderata" è uguale a true, deciderà il coach o il caposquadra la risposta/consegna della squadra (ogni squadra ha o un unico coach o un unico caposquadra).

Il coach non può rispondere o consegnare come utente singolo.

In caso di squadra aiutante diversa dalla squadra aiutata, il punteggio verrà diviso fra le due.

In caso di risposta/consegna non avvenuta per tempo scaduto, il punteggio ottenuto sarà uguale a 0.

### **VINCOLI**

V1	Per ogni Quiz, almeno una risposta ha punteggio >0
V2	Il tempo di risposta deve essere <= al relativo "tempo max"
V3	"Punteggio max" deve essere <= 6 e "punteggio min" < "punteggio max"
V4	L'insieme dei valori, assunti in consegna da "n° turno" e quello dei valori assunti in "dà" da "n° turno", devono avere intersezione vuota
V5	Se CASELLA PERCORSO è una CASELLA SPECIALE, allora in "turno" il "punteggio dadi" sarà uguale a 0
V6	In una fissata sfida, ogni utente può stare in al più una squadra
V7	Se "moderata" è false, allora, per ogni utente in gioco, "coach" e "caposquadra" sono false
V8	Per ogni SQUADRA ci sarà al più un utente con il flag coach=true e al più un utente col flag caposquadra=true
V8	Se ci sono, in ogni gioco ci sono esattamente 3 caselle podio, altrimenti zero

### **DOMINI**

<u>Nome attributi</u>	<u>Tipo</u>	<u>Descrizione</u>
<b>n° casella</b>	intero	sequenza progressiva di interi, a partire da 0 (0 è la casella di partenza)
<b>testo</b>	html	File di tipo html, vale per tutte le entità in cui compare
<b>validazione</b>	boolean	true o false
<b>sincrona</b>	boolean	true o false
<b>moderata</b>	boolean	true o false
<b>coach</b>	boolean	true o false
<b>caposquadra</b>	boolean	true o false
<b>speciale</b>	boolean	true o false
<b>RispostaData</b>	stringa	A seconda della scelta della squadra, RispostaData conterrà una stringa corrispondente alla relativa risposta; Dominio(RispostaData)=Dom(RispostePossibili)
<b>RispostePossibili</b>	stringa	Elenco di stringhe corrispondenti alle risposte possibili tra cui la squadra può scegliere; Dominio(RispostaData)=Dom(RispostePossibili)

