

N.B.

Per quello che ci viene richiesto poi nelle query, abbiamo bisogno di un qualcosa, di una tabella che tiene traccia di tutte le monete che un ragazzo/a ha ottenuto su un particolare videogioco.

Chiaramente il tutto rispetto ad una data classe.

Questo NON PUÒ ESSERE in Classe Virtuale, oppure Studente come attributo.

Pensiamoci: quando creiamo un'istanza, quindi una nuova tupla della tabella, andiamo ad aggiungere direttamente una riga con tutti i campi già definiti.

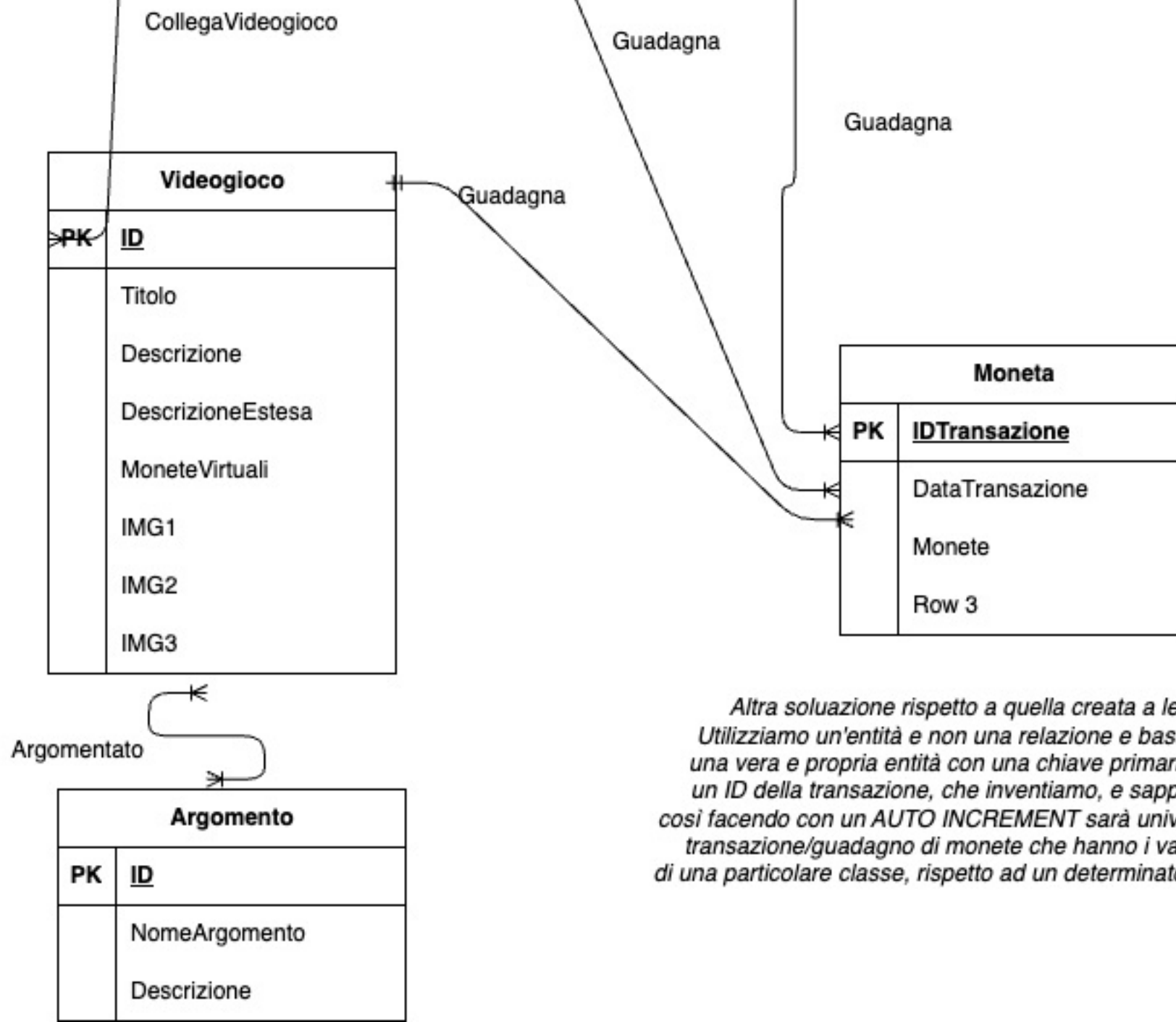
Questo è limitato rispetto a quello che vogliamo.

Certo, possiamo magari modificare la tabella, quindi ogni riga, di volta in volta. Questo però con un costo non indifferente e con una perdita di altri guadagni in monete, ovvero di quelle guadagnate nella precedente partita.

Quindi creiamo un'ipotetica nuova tabella che permetta di salvare ogni guadagno,

quindi una transazione, in monete che riesce a fare un ragazzo. Questa nuova tabella, in questo caso con già una chiave primaria, verrà collegata con l'entità studenti, classe Virtuale e VideoGioco.

In quanto possiamo collegare quella transazione, guadagno di monete, con quel particolare studente, il gioco dove ha guadagnato e la classe Virtuale di riferimento.



Altra soluzione rispetto a quella creata a lezione.

Utilizziamo un'entità e non una relazione e basta. Quindi una vera e propria entità con una chiave primaria, ovvero un ID della transazione, che inventiamo, e sappiamo che così facendo con un AUTO INCREMENT sarà univoco per ogni transazione/guadagno di monete che hanno i vari studenti, di una particolare classe, rispetto ad un determinato video-gioco.