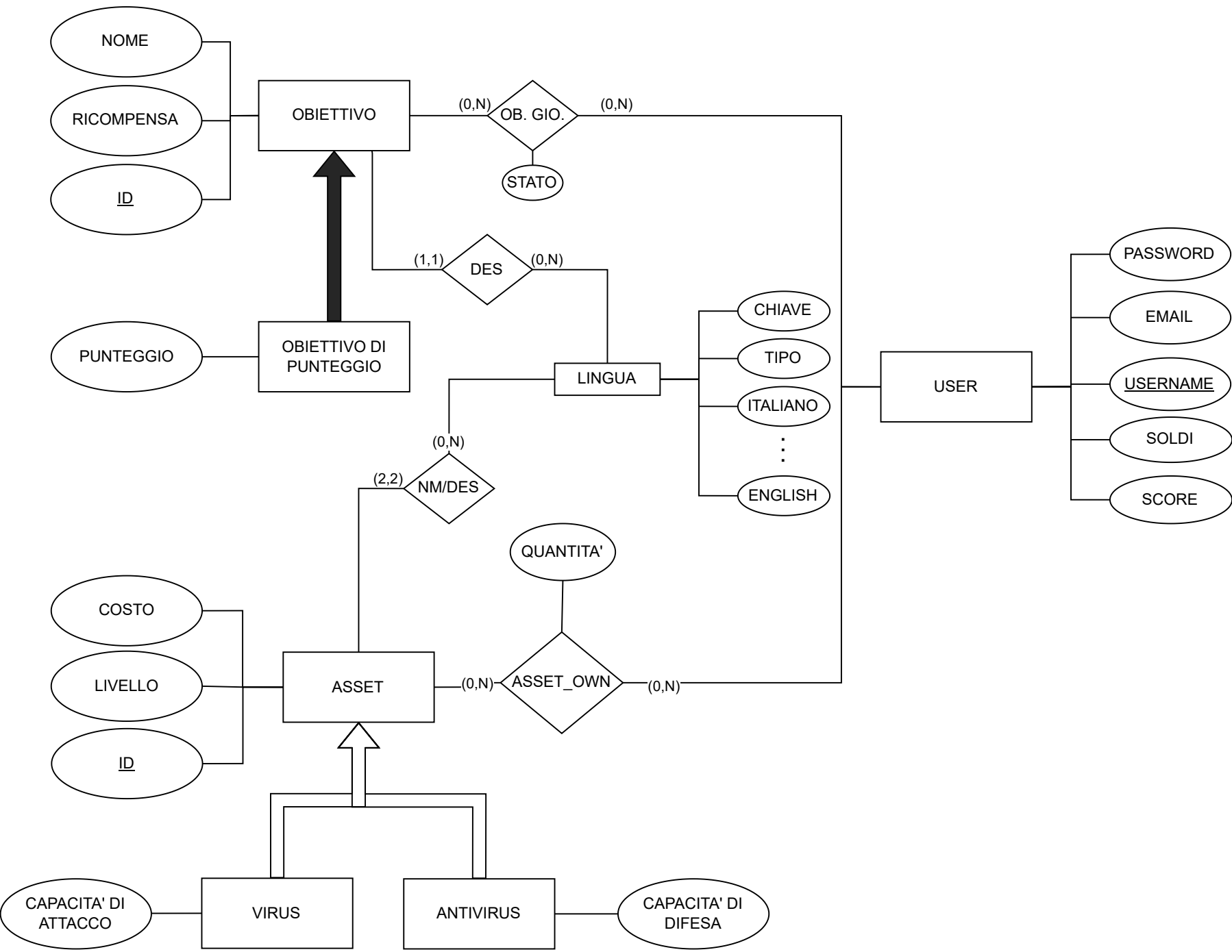


SCHEMA
CONCETTUALE BASE
DI DATI

V 1.0



REGOLE DI VINCOLO

1)CI SONO OBIETTIVI DI PUNTEGGIO: QUANDO UN OBIETTIVO DI PUNTEGGIO VIENE RAGGIUNTO IL SALDO DEL GIOCATORE DEVE ESSERE AUMENTATO QUANTO LA RICOMPENSA DELL'OBIETTIVO STESSO, IL SISTEMA TIENE CONTO DEGLI OBIETTIVI RAGGIUNTI E NON.

RELATIONSHIP

RELAZIONE	DESCRIZIONE	ENTITA' COINVOLTE	ATTRIBUTI
OBIETTIVI GIOCATORE	TUTTI GLI OBIETTIVI CHE HA UN GIOCATORE	USER (0,N), OBIETTIVI(0,N)	STATO
ASSET OWN	GLI ASSET POSSEDUTI DAL GIOCATORE	ASSET(0,N), USER(0,N)	QUANTITA'
DES	ASSOCIAZIONE TRA UN OBIETTIVO E LA SUA DESCRIZIONE	LINGUA(0,N), OBIETTIVI(1,1)	-
NM/DES	ASSOCIAZIONE TRA UN ASSET E IL SUO NOME E LA SUA DESCRIZIONE	ASSET(2,2), LINGUA(0,N)	-

ENTITY

ENTITA'	DESCRIZIONE	ATRIBUTI	IDENTIFICATORE
OBIETTIVI	TUTTI GLI OBIETTIVI PREVISTI NEL GIOCO	NOME, RICOMPENSA, DESCRIZIONE, ID	ID
ANTIVIRUS	TUTTI GLI ANTIVIRUS PREVISTE NEL GIOCO	NOME, COSTO, DESCRIZIONE, LIVELLO, ID, POTENZA DIFENSIVA	ID NOME, LIVELLO
VIRUS	TUTTI I VIRUS PREVISTI NEL GIOCO	NOME, COSTO, DESCRIZIONE, LIVELLO, ID, POTENZA OFFENSIVA	ID NOME, LIVELLO
USER	UTENTE CHE SI REGISTRA AL GIOCO	USERNAME, PASSWORD, EMAIL, SOLDI, PUNTEGGIO	USERNAME EMAIL
ASSET	ASSET ACQUISTABILI NEL GIOCO	NOME, COSTO, LIVELLO, DESCRIZIONE, ID	ID
OBIETTIVO DI PUNTEGGIO	GLI OBIETTIVI DI PUNTEGGIO PREVISTI NEL GIOCO	NOME, RICOMPENSA, DESCRIZIONE, ID, PUNTEGGIO OBIETTIVO	ID