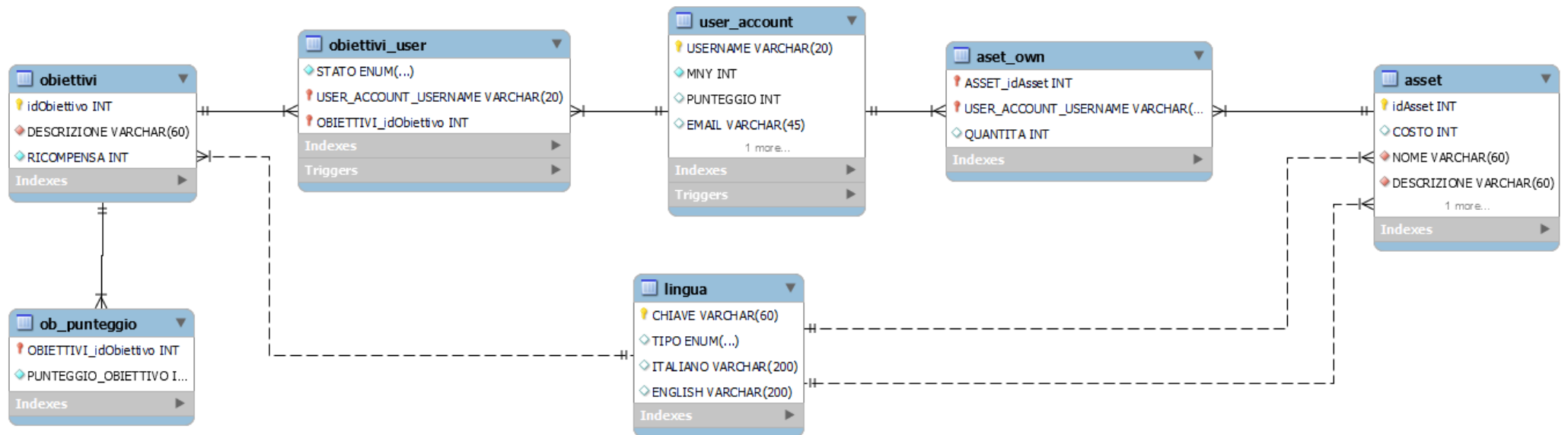


## BASE DI DATI

## STRUTTURA



BASE DI DATI

## RELAZIONI

### USER\_ACCOUNT

Chiunque utente registrato;

#### ATTRIBUTI:

|           |   |   |
|-----------|---|---|
| USERNAME  | → | Username scelto dall'utente in fase di registrazione/scelto dall'utente che accede al gioco senza registrarsi |
| MNY       | → | Valuta del gioco che è in possesso dell'utente  |
| PUNTEGGIO | → | Punteggio del giocatore calcolato in base al numero di partite vinte.   |
| EMAIL     | → | Email dell'utente (non obbligatoria)  |
| PASSW     | → | Password scelta dall'utente (obbligatoria)  |

#### CHIAVE PRIMARIA

USERNAME

#### CHIAVE ESTERNA

NON PRESENTE

#### VINCOLI E LOGICHE

Vincolo di chiave primaria;

Ogni qualvolta il punteggio del giocatore varia (in positivo) il DataBase controlla se si è raggiunto un obiettivo di punteggio, assegnando eventuali ricompense al giocatore e contrassegnando gli obiettivi raggiunti come completati.

## BASE DI DATI

### OBIETTIVI

Tutti gli obiettivi previsti nel gioco

#### ATTRIBUTI:

|             |   |   |
|-------------|---|---|
| idObiettivo | → | Identificativo Obiettivo (generata automaticamente)                   |
| DESCRIZIONE | → | Descrizione obiettivo   |
| RICOMPENSA  | → | Ricompensa (in MNY) data al giocatore se l'obiettivo viene completato |

#### CHIAVE PRIMARIA

idObiettivo

#### CHIAVE ESTERNA

DESCRIZIONE si riferisce a Lingua(CHIAVE)

#### VINCOLI E LOGICHE

Vincolo di chiave primaria

## BASE DI DATI

### ASSET

Qualunque asset acquistabile da uno user

#### ATTRIBUTI:

|             |   |   |
|-------------|---|---|
| idAsset     | → | Identificativo dell' asset (generato automaticamente) |
| COSTO       | → | Costo dell'asset esposto in mercato                   |
| NOME        | → | Nome dell'asset esposto in mercato                    |
| DESCRIZIONE | → | Descrizione dell'asset                                |
| Livello     | → | Livello asset   |

#### CHIAVE PRIMARIA

idAsset

#### CHIAVE ESTERNA

NOME, DESCRIZIONE si riferiscono alla chiave primaria di LINGUA

#### VINCOLI E LOGICHE

Vincolo di chiave primaria

## BASE DI DATI

### ASSET\_OWN

Tutti gli asset acquistati dall user con relative quantità

#### ATTRIBUTI:

|                       |   |  |
|-----------------------|---|--|
| ASSET_idAsset         | → | Identificativo dell' asset posseduto           |
| USER_ACCOUNT_USERNAME | → | Identificativo dello USER_ACCOUNT che possiede |
| QUANTITA              | → | Quantità dell'asset posseduta.                 |

#### CHIAVE PRIMARIA

ASSET\_idAsset, USER\_ACCOUNT\_USERNAME

#### CHIAVE ESTERNA

ASSET\_idAsset si riferisce alla relazione ASSET, USER\_ACCOUNT\_USERNAME si riferisce alla relazione USER\_ACCOUNT

#### VINCOLI E LOGICHE

Vincolo di chiave primaria; vincolo di chiave esterna.

## BASE DI DATI

### OBIETTIVI\_USER

Gli obiettivi che il sistema assegna agli user

#### ATTRIBUTI:

|                       |   |  |
|-----------------------|---|--|
| STATO                 | → | Identifica se l'obiettivo è completato oppure no |
| USER_ACCOUNT_USERNAME | → | USER_ACCOUNT a cui è associato l'obiettivo       |
| OBIETTIVO_idObiettivo | → | Obiettivo che viene associato allo USER_ACCOUNT  |

#### CHIAVE PRIMARIA

OBIETTIVO\_idObiettivo, USER\_ACCOUNT\_USERNAME

#### CHIAVE ESTERNA

OBIETTIVO Obiettivo si riferisce alla relazione OBIETTIVO, USER\_ACCOUNT\_USERNAME si riferisce alla relazione USER\_ACCOUNT

#### VINCOLI E LOGICHE

Vincolo di chiave primaria; vincolo di chiave esterna.

Ogni volta che un obiettivo viene associato al giocatore il DataBase controlla se questo è un obiettivo di punteggio e se questo è già stato completato e in caso affermativo assegna la ricompensa al giocatore e aggiorna lo stato dell'obiettivo.

## BASE DI DATI

### OB\_PUNTEGGIO

Obiettivi di punteggio. Sono una specializzazione di OBIETTIVI e si basano sul punteggio

#### ATTRIBUTI:

|                       |   |   |
|-----------------------|---|---|
| OBIETTIVI_idObiettivo | → | Identificativo Obiettivo                            |
| PUNTEGGIO_OBIETTIVO   | → | Punteggio da raggiungere per completare l'obiettivo |

#### CHIAVE PRIMARIA

OBIETTIVI\_idObiettivo

#### CHIAVE ESTERNA

OBIETTIVI\_idObiettivo si riferisce alla chiave primaria della relazione OBIETTIVO

#### VINCOLI E LOGICHE

Vincolo di chiave primaria; vincolo di chiave esterna.

## BASE DI DATI

### LINGUA

SERVE PER INTERNAZIONALIZZARE

#### ATTRIBUTI:

|           |   |   |
|-----------|---|---|
| CHIAVE    | → | Identificativo  |
| TIPO      | → | Può essere interno o esterno                            |
| ITALIANO  | → | Una lingua  |
| <COLUMNS> | → | Ogni colonna di questa tabella corrisponde a una lingua |

#### CHIAVE PRIMARIA

CHIAVE

#### CHIAVE ESTERNA

NON PRESENTE

#### VINCOLI E LOGICHE

Vincolo di chiave primaria;