

## Parte I

### 1. Requisiti Disambiguati:

- Le figure coach e caposquadra sono modellate dalla gerarchia utente:
  - il coach è solo un moderatore.
  - il caposquadra è sia moderatore che giocatore.
- Abbiamo interpretato la figura dell'admin come un'entità esterna agli utenti del gioco, quindi abbiamo evitato di inserirlo nella gerarchia.
- Un dado è associato ad un solo gioco, poiché dadi associati a più giochi potrebbero risultare problematici e confusionali.
- Siccome non viene specificato che se in una casella ci sono uno o più quiz allora non ci sono task, abbiamo inteso che una cosa non escluda l'altra; per noi ci possono essere quindi in una casella sia quiz (al massimo 5), sia task (al massimo uno); da questa interpretazione deriva la gerarchia condivisa e il vincolo di cardinalità (0,6) da casella di gioco a quesito.
- Abbiamo seguito l'esempio nella specifica e abbiamo introdotto le caselle "scala" e "serpente", generalizzandole a caselle che permettano al giocatore di avanzare o indietreggiare ad altre caselle; in questo modo anche se un gioco non usa esplicitamente i nomi "scala" e "serpente" può comunque possedere delle caselle che hanno quel comportamento.
- Abbiamo ipotizzato che le caselle necessarie in un gioco fossero almeno 5: tre di esse per il podio, due di esse perché sono inizio e fine delle caselle di gioco.
- Riguardo ai punteggi dei quiz e dei task, se si risponde correttamente ad essi viene assegnato un punteggio positivo pari ai punti che valgono (attributo "punteggio" di Quesito); in caso di risposta sbagliata invece viene detratto alla squadra lo stesso punteggio.