

### 3e. Schema Logico

SQUADRA(nome, codSfida<sup>SFIDA</sup>, numDadi, punteggioAttuale, *nomeIcona*<sup>ICONA</sup>)

ICONA(nomeIcona, nomeSet<sup>SET\_ICONE</sup>)

PARTECIPA(nome<sup>SQUADRA</sup>, codSfida<sup>SQUADRA</sup>, nickname<sup>UTENTE</sup>)

CASELLA\_PODIO(x, y, codGioco<sup>GIOCO</sup>, nome<sup>SQUADRA</sup>, codSfida<sup>SQUADRA</sup>, posto)

TURNO\_DI\_GIOCO(codTurno, nome<sup>SQUADRA</sup>, codSfida<sup>SQUADRA</sup>, codCasella<sup>CASELLA\_GIOCO</sup>)

DADO(codDado, nome<sup>SQUADRA</sup>, codSfida<sup>SQUADRA</sup>, valore, codGioco<sup>GIOCO</sup>)

SFIDA(codSfida, dataOra, durataMax, codGioco<sup>GIOCO</sup>, moderata)

CASELLA\_GIOCO(codCasella, x, y, numero, codGioco<sup>GIOCO</sup>, video<sub>o</sub>, tipologia, codCasellaArrivo<sub>o</sub><sup>CASELLA\_GIOCO</sup>)

GIOCO(codGioco, dadiRichiesti, maxSquadre, planciaDiGioco, nomeSet<sup>SET\_ICONE</sup>)

SET\_ICONE(nomeSet, tema)

QUIZ(codQuiz, testoHtml, punteggio, tempoMassimo, immagine<sub>o</sub>, codCasella<sup>CASELLA\_GIOCO</sup>)

TASK(codTask, testoHtml, punteggio, tempoMassimo, codCasella<sup>CASELLA\_GIOCO</sup>)

\* RISPOSTA\_QUIZ(codRisp, testoHtml, immagine<sub>o</sub>, codQuiz<sup>QUIZ</sup>, nicknameModeratore<sup>MODERATORE</sup><sub>o</sub>, corretta, scelta<sub>o</sub>)

RISPOSTA\_TASK(idFile, codTask<sup>TASK</sup>, nicknameModeratore<sup>MODERATORE</sup><sub>o</sub>, codAdmin<sup>ADMIN</sup>, corretta, scelta<sub>o</sub>)

ADMIN(codAdmin)

UTENTE(nickname, eMail, nome<sub>o</sub>, cognome<sub>o</sub>, dataN<sub>o</sub>)

MODERATORE(nickname<sup>UTENTE</sup>)

GIOCATORE(nickname<sup>UTENTE</sup>, codRisp<sup>RISPOSTA\_QUIZ</sup><sub>o</sub>, idFile<sup>RISPOSTA\_TASK</sup><sub>o</sub>)

\* la coppia di attributi (testoHtml, codQuiz<sup>QUIZ</sup>) è una chiave candidata (unique); gli attributi presi singolarmente invece non lo sono.