**3e. Schema Logico**

SQUADRA(nome, codSfidaSFIDA, numDadi, punteggioAttuale, *nomeIconaICONA*)

ICONA(nomeIcona, nomeSetSET\_ICONE)

PARTECIPA(nomeSQUADRA, codSfidaSQUADRA, nicknameUTENTE)

CASELLA\_PODIO(x, y, codGiocoGIOCO, nomeSQUADRA, codSfidaSQUADRA, posto)

TURNO\_DI\_GIOCO(codTurno, nomeSQUADRA, codSfidaSQUADRA, codCasellaCASELLA\_GIOCO)

DADO(codDado, nomeSQUADRA, codSfidaSQUADRA, valore, codGiocoGIOCO)

SFIDA(codSfida, dataOra, durataMax, codGiocoGIOCO, moderata)

CASELLA\_GIOCO(codCasella, *x, y, numero, codGiocoGIOCO*, videoO, tipologia, codCasellaArrivoOCASELLA\_GIOCO)

GIOCO(codGioco, dadiRichiesti, maxSquadre, planciaDiGioco, nomeSetSET\_ICONE)

SET\_ICONE(nomeSet, tema)

QUIZ(codQuiz, *testoHtml*, punteggio, tempoMassimo, immagineO, codCasellaCASELLA\_GIOCO)

TASK(codTask, *testoHtml*, punteggio, tempoMassimo, codCasellaCASELLA\_GIOCO)

\* RISPOSTA\_QUIZ(codRisp, *testoHtml*, immagineO, *codQuizQUIZ*, nicknameModeratoreMODERATOREO, corretta, sceltaO)

RISPOSTA\_TASK(idFile, codTaskTASK, nicknameModeratoreMODERATOREO, codAdminADMIN, corretta, sceltaO)

ADMIN(codAdmin)

UTENTE(nickname, eMail, nomeO, cognomeO, dataNO)

MODERATORE(nicknameUTENTE)

GIOCATORE(nicknameUTENTE, codRispRISPOSTA\_QUIZO, idFileRISPOSTA\_TASKO)

\* la coppia di attributi (testoHtml, codQuizQUIZ) è una chiave candidata (unique); gli attributi presi singolarmente invece non lo sono.