Servizi di analisi e statistiche de “Il Paroliere”

*playerIP* deve offrire servizi di analisi per le statistiche. Quali, di preciso?

Bisogna poter vedere/sapere:

**1)** Il nome/nickname del giocatore:

- con il record di punteggio raggiunto per sessione di gioco e per partita (*servono entrambi i punteggi, ma sono ambiguizzato da questa richiesta, dato che lo stesso giocatore potrebbe avere il primato solo di uno dei due punteggi e non di entrambi, CO\*\*\*\*O P\*\*\*\* D\*\**);

- con il maggior numero di sessioni giocate in assoluto (*a quanto pare non è necessario specificare il n° di partite giocate*);

- con la media più alta di punti acquisiti per sessione e per partita (*anche qui stesso discorso dei punteggi record*);

- che ha proposto il più alto numero di parole duplicate, cioè indicate da almeno un altro giocatore nella stessa sessione di gioco, ovverosia il più *sfigato*, indicandone il numero;

- che ha proposto il più alto numero di parole “non derivabili in modo legit/non presenti nel dizionario” dalla configurazione dei dadi ottenuta, indicandone il numero (il più *idiota*, diciamo);

**2)** La classifica delle occorrenze delle parole valide che sono state correttamente identificate (***penso che si riferisca alle parole più comunemente trovate nelle griglie di 16 dadi***).

**3)** Mostrare le parole la cui identificazione ha causato il più alto incremento di punti, ossia le più lunghe mai trovate *(****per ogni parola ci serve l’identificativo della partita in cui è stata proposta, oltre ai punti che è valsa al giocatore****)*;

**4)** Il numero medio di turni di gioco che caratterizzano una partita interamente giocata, da gruppi di 2, 3, 4, 5 e 6 giocatori (*in totale 6 medie*);

**5)** Il numero minimo e massimo di turni che caratterizzano una partita interamente giocata da gruppi di 2, 3, 4, 5 e 6 giocatori (*quindi, 6 minimi e 6 massimi*);

**6)** L’occorrenza media delle lettere mostrate apparse sulla griglia nei vari turni di gioco;

**7)** Le parole di cui è stata richiesta almeno una volta la definizione, ordinandole dalla più richiesta alla meno richiesta;

**8)** L’identificativo delle partite in cui è stata richiesta la definizione di una parola data.

*serverIP*, invece,fornisce servizi di supporto alla memorizzazione ed analisi dei dati dell'intera piattaforma di gioco. È richiesto di progettare la base di dati che *serverIP* utilizzerà per gestire informazioni relative agli utenti, e alle partite giocate. In particolare, serve sapere:

**1)** **Il profilo dell’amministratore e dei giocatori regolarmente registrati**, caratterizzato da cognome, nome, nickname, indirizzo email e password.

**2)** **Lo storico dei turni di gioco e delle partite,** in corso o concluse, tenendo traccia di:

- lettere mostrate sulla griglia;

- parole identificate dai giocatori;

- punti acquisiti con ogni parola;

- richieste di definizione delle parole.

Cosa ne ho “dedotto”? Osservazioni

Dovranno essere disponibili per tutti i player (amministratori e giocatori normali), in un’apposita sezione, delle tabelle con le statistiche “All-time” del gioco:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Nickname* | *Score* |
| Record punti (s/p) | shalalala | 12/61 |
| Record sessioni giocate | Pimpa09 | 35 |
| Media punti più alta (s/p) | shalalala | 7/30 |
| Record parole duplicate (sfigato) | Mhanz | 23 |
| Record parole non valide | Neapolis89 | 37 |

|  |  |
| --- | --- |
| Parole più ritrovate di sempre | Totale ritrovamenti |
| Casa | 20 |
| Posta | 16 |
| Essere | 15 |
| Fato | 13 |
| Gatto | 13 |
| Melma | 11 |
| Neutro | 11 |
| Neve | 11 |
| Bomba | 10 |
| Naso | 9 |

Si prendono in considerazione, ad esempio, le prime 10 parole. N.B.: in caso di parità si mettono le parole in ordine alfabetico.

|  |  |
| --- | --- |
| Parole più “potenti” di sempre | Valore |
| Pianoforte | 11 |
| Armadillo | 11 |
| Impiastro | 11 |
| Tarantola | 11 |
| Generale | 11 |
| Argento | 5 |
| Collare | 5 |
| Gengive | 5 |
| Mordere | 5 |
| Narvalo | 5 |

N.B.: Prima di tutto si guarda la lunghezza della parola; nel caso di parità di lettere si mettono le parole in ordine alfabetico (ovviamente queste parole sono messe a caso, magari alcune di queste sono impossibili da ottenere con i dadi che ci sono stati dati da condizione).

|  |  |
| --- | --- |
| N giocatori in partita | Media turni |
| 2 | 12 |
| 3 | 10 |
| 4 | 14 |
| 5 | 9 |
| 6 | 8 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N giocatori in partita | Minimo turni | Massimo turni |
| 2 | 5 | 18 |
| 3 | 5 | 16 |
| 4 | 6 | 17 |
| 5 | 4 | 17 |
| 6 | 5 | 18 |

|  |  |
| --- | --- |
| Lettere sulle facce dei dadi | Media comparse/occorrenze |
| A | 90 |
| B | 57 |
| C | 71 |
| ECC. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Parole la cui definizione è stata richiesta | Totale richieste |
| Parola a caso 1 | 23 |
| Parola a caso 2 | 21 |
| Parola a caso 3 | 16 |
| Parola a caso 4 | 15 |
| Parola a caso 5 | 15 |
| Parola a caso 6 | 13 |
| Ecc. |  |

Ordine decrescente

|  |
| --- |
| ID partite in cui si richiedono definizioni |
| Id1 |
| Id2 |
| Id3 |
| Id4 |
| Id5 |
| Ecc. |

Queste sono solo le tabelle contenenti le statistiche All-time visibili da tutti i player. In *serverIP*, ovviamente, andrà salvato letteralmente TUTTO!

# DB Utenti

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome | Cognome | Nickname | Email | Password | Admin(?????) |
| Ciro | Mertens | Jacques00 | vattelapesk@libero.it | …….. | F |
| Daniele | Longobardi | Longomyniad | diostr\*\*\*\*@gmail.com | …….. | T |
| Simone | Caputo | Beatshaker | La mia | …….. | F |
| Corina | Piciu | CoCoCorina | nettflics@gmail.com | …….. | F |
| Marco | Gorini | DepressedSpaghetto | jsins@outlook.com | …….. |  |
| ecc |  |  |  |  | F |

# DB Storico Partite

Non so come farlo, ma ci sarà sicuramente ID come chiave primaria e vari altri attributi oltre a quelli elencati sopra, come ad esempio il n° di giocatori in quella partita, il n°di turni/sessioni, ecc.