

# Słownik bazy danych

**Gracz** – osoba, która uruchomiła aplikację, jednak niekoniecznie zapisała wynik po rozegraniu rozgrywki.

## Encje:

1. **Gracze** – encja przechowujące dane o utworzonych profilach graczy w aplikacji mobilnej „Milionerki”.
2. **WynikiGraczy** – tabela przechowujące informację o wyniku, czasie oraz dacie uzyskania wyniku.
3. **TestyProwadzącego** — tabela przechowująca zdania używane przez osobę prowadzącą podczas gry.
4. **TekstyPrzyjacielaDoKtoregoDzwonimy** – tabela przechowująca zdania używane przez przyjaciela, od którego chcemy uzyskać pomoc.
5. **PytaniaiOdpowiedzi** - tabela przechowująca pytania oraz zestaw odpowiedzi do każdego z nich (jedną poprawną oraz trzy błędne)

## Atrybuty:

- **Poziom\_trudnosc** – liczba definiująca trudność danego pytania.
- **Czas\_gry** – liczba definiująca łączny czas rozgrywki poświęcony na uzyskanie zapisanego wyniku.
- **Data\_wpisu** – data zapisu danego wyniku w postaci rok-miesiąc-dzień.
- **Uzyskany\_wynik** – suma punktów za ilość poprawnych odpowiedzi.
- **Prawdopodobieństwo\_wypadniecia** – liczba definiująca możliwość wypadnięcia danego

tekstu.

## Relacje:

1. **WynikUzyskanyPrzezGracza** – relacja łącząca tabelę Gracze z tabelą WynikiGraczy. Powiązanie to jest typu jeden do wielu. Dany gracz może, ale nie musi, mieć jeden lub więcej wyników zapisanych w tabeli WynikiGraczy.