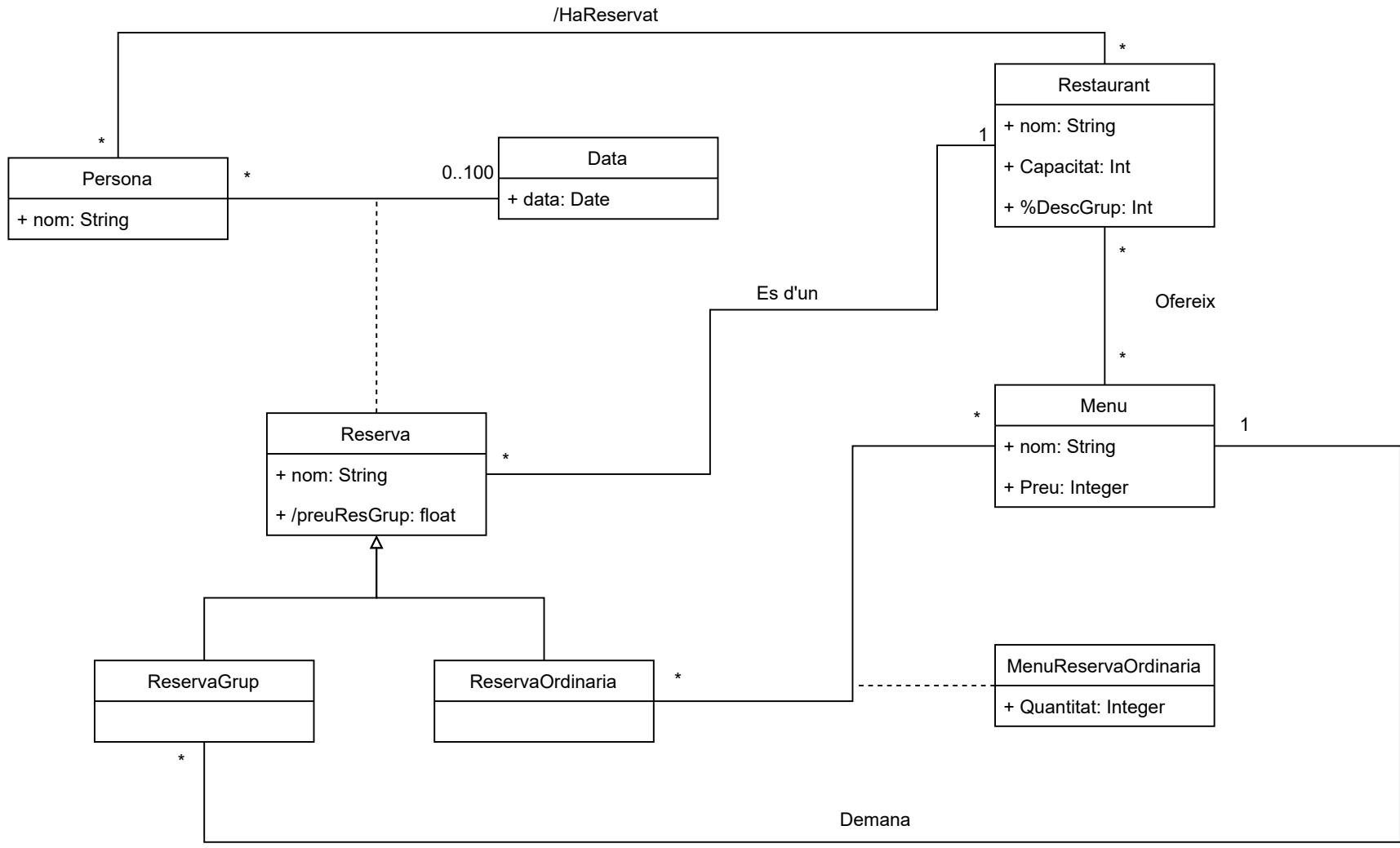


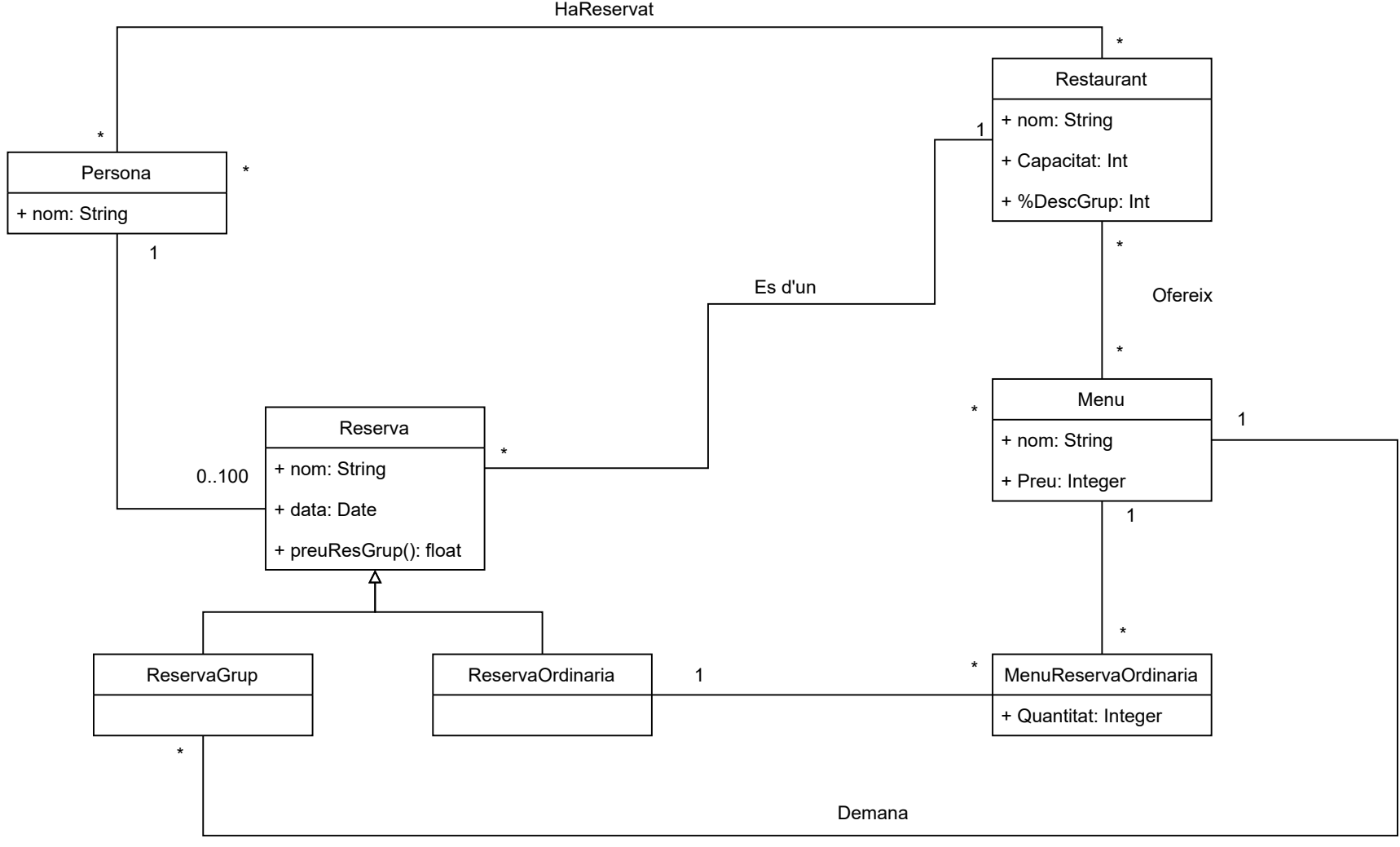
Traducción



```

1. Clau: (Persona, nom); (Data, data); (Restaurant, nom); (Menú, nom)
2. Els menús de les reserves han de ser menús diferents per (Restaurant, nom) s'ha fet la reserva.
3. La capacitat d'un restaurant ha de ser més gran que el sumatori dels assistents de les reserves d'aquell restaurant per una data determinada.
4. Tots els atributs de tipus integer i float han de ser positius
5. En numAssistents d'una reserva de grup ha de ser més gran que 5
6. En una reserva ordinària el numAssistents ha de coincidir amb la quantitat de menús demanats
Informació derivada:
preResPersona: numAssistents de la reserva multiplicat per el valor del preu del menú demanat per la persona que fa la reserva, més el nombre de dies de la reserva multiplicat pel nombre de dies corresponent.
HasReservat: associació els restaurants on la persona ha fet reserves
A més, en donen el següent context d'especificació, per l'entendement d'altresReservesPersona:
preMenúExistència: (Persona, nom); (Data, data); (Restaurant, nom); (Menú, nom); (String, nom); (String, nom)
preReservaExistència: el restaurant i menú existeixen
preMenúExistència: el menú noMenuExistència
post es crea una reserva de grup i es formen totes les associacions corresponents.

```



R1. Textual:

1. Causa (Persona, nom); (Data, data); (Restaurant, nom); (Menú, nom)
2. Els menús de les reserves han de ser menús diferents al restaurant on s'ha fet la reserva.
3. La capacitat d'un restaurant ha de ser més gran que el sumatori dels assistents de les reserves d'aquell restaurant per una data determinada.
4. Tots els atributs de tipus integer i float han de ser positius
5. nUmAssistents d'una reserva de grup ha de ser més gran que quan 5
6. En una reserva ordinària el numAssistents ha de coincidir amb la quantitat de menús demanats
7. Tots els poden haver dues reserves de grup per a una mateixa reservaOrdinaria
8. No hi poden haver dos MenusReservaOrdinaria amb la mateixa ReservaOrdinaria i Menu

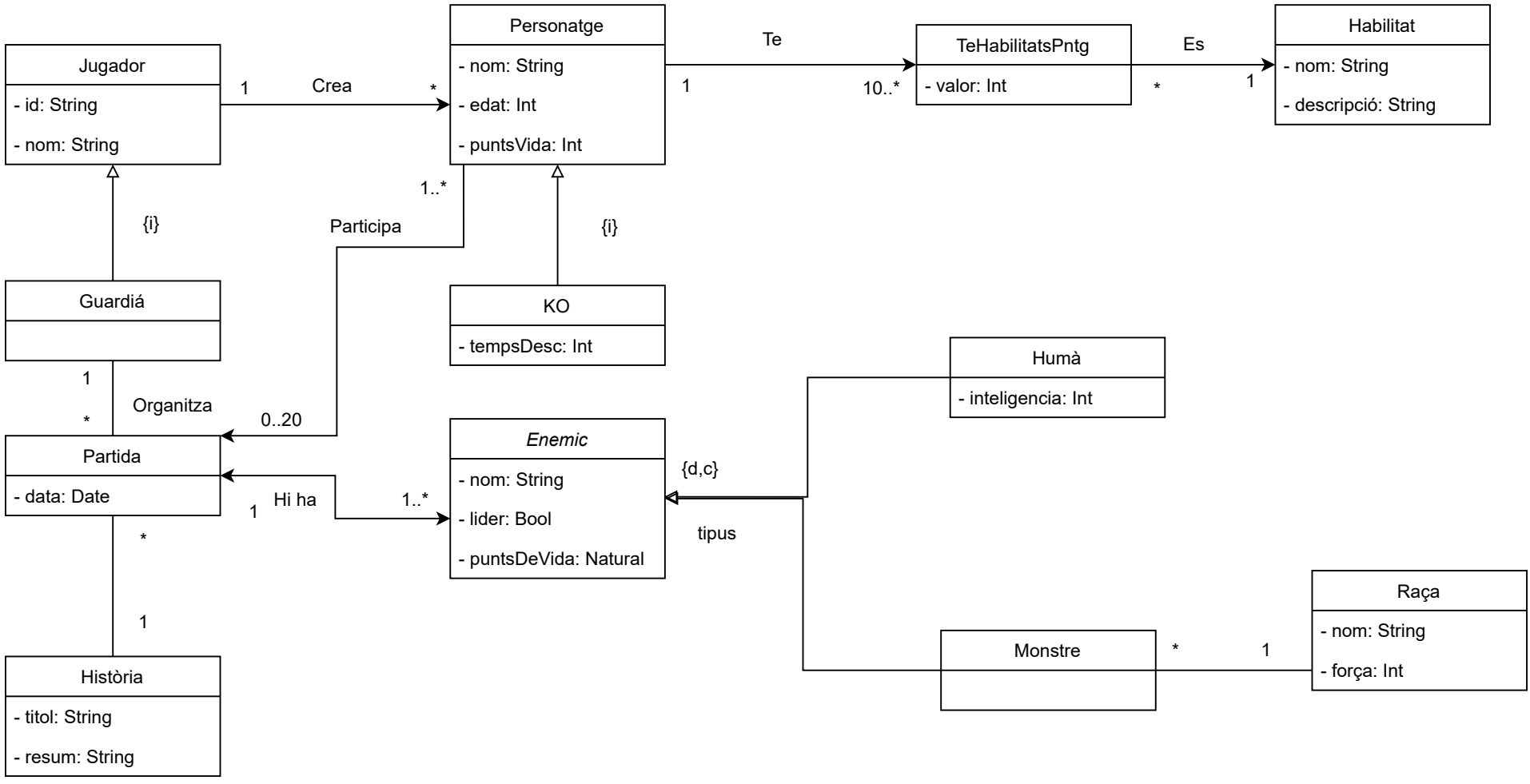
Informació derivada:

- El valor de la reserva múltiple per a la reserva múltiple per a el valor del preu del menú demanat per la reserva de grup corresponent: $\text{menys el } \text{Id} \text{ de } \text{Conec} \text{ Grup del restaurant corresponent.}$
- HaReservat: escaia els restaurants on les persones he fet reserves.

```
Context Sistema::altaReservaGrup(nomP: String, data:Date, nomR: String, nAss: Integer, nomMenú: String)
pre persona-existeix: la persona nomP existeix.
pre restaurant-existeix: el restaurant nomR existeix.
pre menú-existeix: el menú nomMenu existeix
post es crea una reserva de grup i es formen totes les associacions corresponents.
```

Context Sistema:altaReservaGrup(nomP: String, data:Date, nomR: String, nAss: Integer, nomMenú: String);
exceptions:
 [PersonaNoExisteix]: la persona nomP no existeix.
 [RestaurantNoExisteix]: el restaurant nomR no existeix.
 [MenúNoExisteix]: el menú nomMenu no existeix
post
 es crea una reserva de grup identificada per nomP i data i es formen totes les associacions corresponents.

Consultora



Restriccions textuals:

- 1- Claus externes: (Jugador, id), (Habilitat, nom), (Història, títol), (Raça, nom), (Personatge, nom)
- 2- No hi pot haver dos Enemic amb el mateix nom dins de la mateixa Partida.
- 3- No hi pot haver dos HabilitatPers amb el mateix Personatge i la mateixa Habilitat.
- 4- No hi pot haver dues Partida amb la mateixa data, Guardia i Història.
- 5- HabilitatPers.valor < 100

Operació: CreaPartidaBascadaQdG String, Itoli String, nomP: data, nomE: String
 p: Natural, humP: nat, iteli: Natural, nomR: String
 Excepcions:
 {GuardaNoExisteix}: El guardià amb id i id no existeix.
 {HistoriaNoExisteix}: La historia amb id i itoli no existeix.
 {PersonatgeNoExisteix}: El personatge amb id i nomP no existeix.
 {RacaNoExisteix}: humà és falsa i la raga de nomR no existeix.
 {ZonaPortada}: la partida de nomP i nomE no existeix.
 {ZonaPortada}: el personatge nomP no té 5 o més habitants amb valors superiors aigua i grau 80.
 {MassaVegades}: El guardià id ja dirigí la historia Itoli un mínim de 10 vegades.

– Es crea una nova partida identificada per idG, nomP i data, relacionada amb els elements que s'indiquen a continuació:
 – Es crea el enemic de nomE i idR, i tení i puntsVida = p, s'associa a la partida.
 – s'omple h és cert, l'enemic serà del subtipus Humà i tindrà un valor d'iteli = iteli.
 – s'omple h és falsa, l'enemic serà del subtipus Monstre i s'aurà de relacionar amb la raga de nomR = nomR.

Operació: ObtenirPersonagesResilients (idG: String): Set(String)
 Excepcions:
 [GuardiaNoExisteix]: No existeix el guardià amb id = idG.
 Bona: Retorna, del guardià idG, els noms dels personatges que ha creat tals que:

- No estan KO i tenen una habilitat de nom "lluita" amb un valor inferior o igual a 30.
- Han participat a un mínim de 2 partides de cadascun, tals que, per cada partida, es compleix almenys una de les condicions següents:
 - o La suma de la intel·ligència dels enemics de tipus caduça és superior a 500,
 - o bé
 - o La suma de la força de la raça dels enemics de tipus monstre és superior a 300

