Una scuola vuole progettare una piattaforma web per la fruizione di *educational games* (ovvero videogiochi in ambito educativo), per migliorare l'apprendimento nelle varie materie.

Ciascun docente, una volta completata la registrazione alla piattaforma, può creare una o più classi virtuali (identificate da un nome e una materia di pertinenza: es. 3B, matematica) e aprire l'iscrizione alle singole classi ai propri studenti tramite la condivisione del codice iscrizione (link o OR-code).

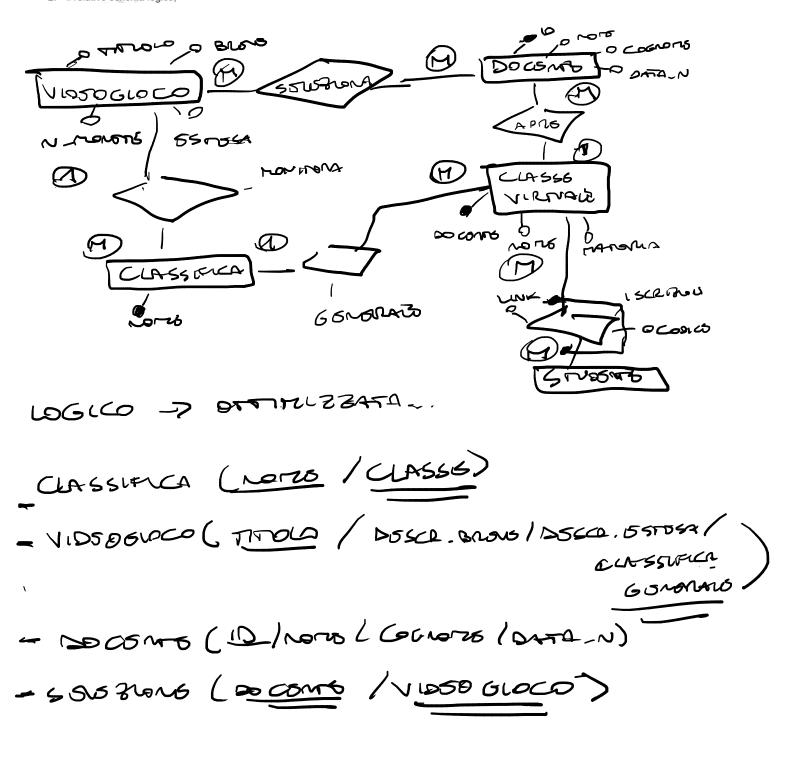
Nella piattaforma è presente il catalogo dei videogiochi didattici, classificati in base ad un elenco di argomenti prestabiliti (es: triangoli, legge di Ohm, verismo ...): clascun docente può selezionare uno o più videogiochi per includerli in una classe virtuale. Per ogni videogioco è presente un titolo, una descrizione breve di massimo 160 caratteri, una descrizione estesa, il numero di "monete virtuali" che si possono raccogliere all'interno del gioco e fino a tre immagini sul gioco.

Uno studente si iscriverà sulla piattaforma alle classi cui è stato invitato (es: 3B matematica, 3B italiano ...) tramite il relativo codice iscrizione, e all'interno di ciascuna classe troverà i link ai videogiochi didattici proposti dal docente. Svolgendo ciascun videogioco, lo studente potrà raccogliere sequenzialmente delle monete tramite quiz o attività da completare. Una moneta è un riconoscimento che viene assegnato nel videogioco al raggiungimento di determinati traguardi educativi graduali.

Attraverso il numero di monete, raccolte man mano da uno studente in ciascun videogioco di quella classe, si può determinare una classifica per ciascun gioco e anche una classifica generale comprensiva di tutti i giochi della classe; il docente può quindi seguire l'andamento degli studenti e supportarli individualmente nel completamento della raccolta delle monete.

Il candidato, fatte le opportune ipotesi aggiuntive, sviluppi:

- 1. un'analisi della realtà di riferimento, giungendo alla definizione di uno schema concettuale della base di dati che, a suo motivato giudizio, sia idoneo a gestire la realtà presentata;
- 2. il relativo schema logico;



- CLASSO_VIRTURE (NOTO | SOCOMO) MATORIA)

- LSCRIBIONO (STUDDINTO / CLASSO / LINK/
CODICO

STUDDINTO (CF INOTO | COCNORS / DATAN)

- 4. le interrogazioni espresse in linguaggio SQL che restituiscono:
 - a) l'elenco in ordine alfabetico dei giochi classificati per uno specifico argomento;
 - b) la classifica degli studenti di una certa classe virtuale, in base alle monete raccolte per un certo gioco;
 - c) il numero di classi in cui è utilizzato ciascun videogioco del catalogo;

CLASSIFICA (NOTO / CLASSE QUALY (C) VIDSBELDCO (TITOLO / DOSCE. BROWN / DSCO. 557042/ SOUSC T GOVERNO. DOGNE (D) NOTO (GLIGTE (OLTA-N) V1250GOCO, TITOLO - 4 96 36 MG (20 COMO / VIDEO GLOCO V125061960 - CLASSE VIETURIO (NOTO (SOCOMO) MATORIA) SOUTHOUS - LSQUERONS (STUDDING / CLASSES / LINK/ DV U1950000000. SNOSWY (CF LATE (COCHORS LOATEN) SOUS BLUND , VIDSO SON CLASSO-VIETUANS ON CLASSS. DO CONTS - 56052000, 2005MB

GROUP BY UID SO GLOW , THOLD