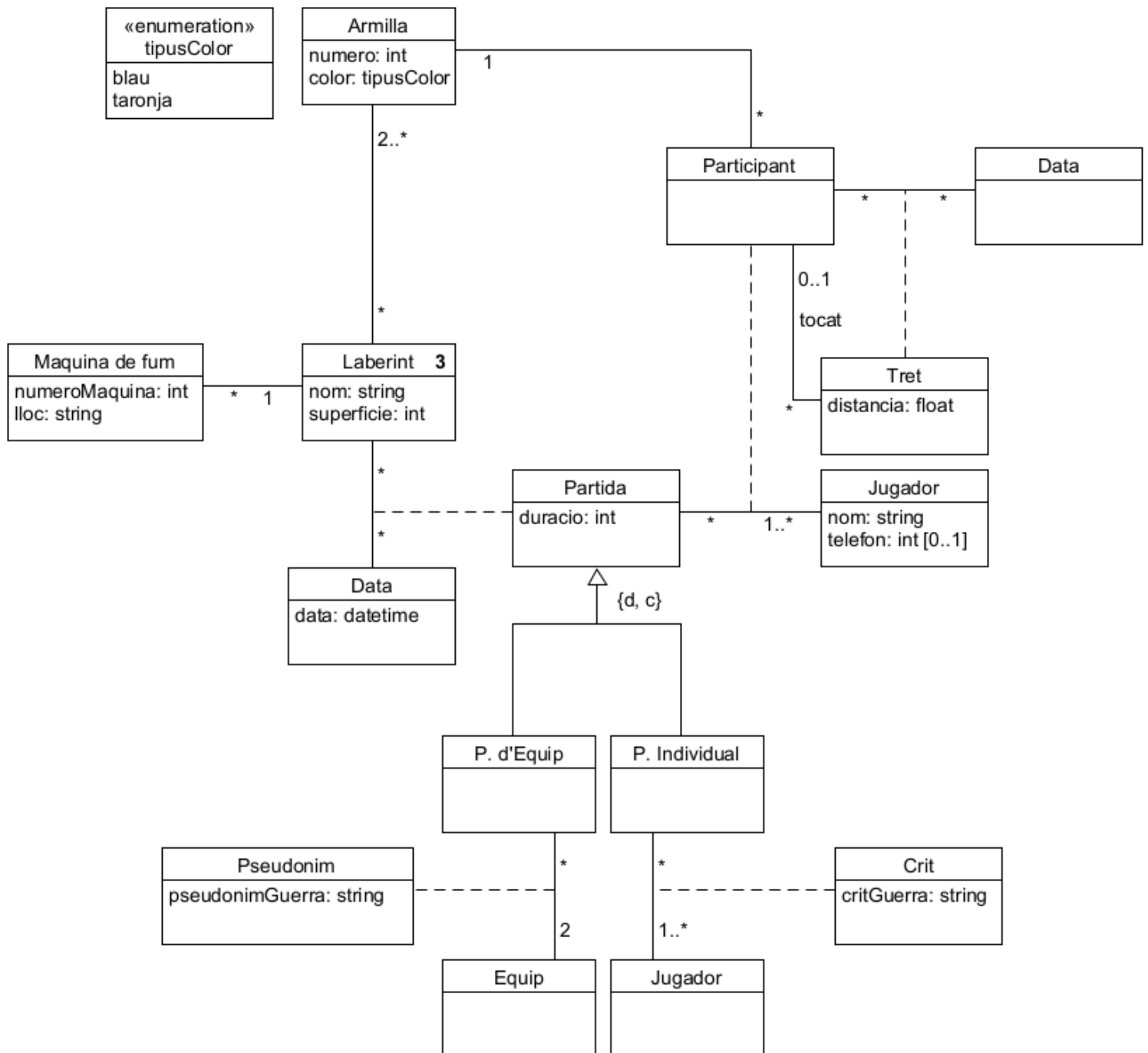


Gerard Madrid Miró
Guillem Gràcia Andreu

Esquema conceptual:



Restriccions Textuals

- Claus Externes: (*Armill*a, *numero+color*), (*Jugador*, *nom*), (*Laberint*, *nom*), (*Data*, *dataInici*).
- Claus dèbils: (*numeroMaquina*, *Laberint*)
- En una *partida d'Equip*, al menys hi ha d'haver un *jugador* amb *Armill*a blava i un amb *taronja*.
- L'*Armill*a d'un *jugador* que juga una *partida* a un *Laberint* X, ha de ser-hi en aquell *laberint* X.
- Tot *participant* en una *partida* ha d'estar en l'*Equip* assignat pel seu color d'*armilla*: Blau o Taronja.
- Cada tipus de *partida* te sempre la mateixa *duració*.
- Quan un *Participant* es tocat per un *Tret*, no pot disparar, ni ser disparat durant 6 segons.
- Dos *participants* no poden tenir la mateixa *Armill*a al mateix moment.
- Un *Tret* que impacta, ha de ser en un *Participant* de la mateixa partida.
- la *DataInici* d'un tret ha d'estar dins del temps de *Partida* del *Participant*.

Suposicions

- Una partida individual es pot jugar amb només un jugador en un entrenament.