

PROGETTAZIONE CONCETTUALE

Entità individuate:

1. Attività
2. Catalogo
3. Classe Virtuale
4. Docente
5. Studente
6. Videogioco
7. Classe
8. Materia

Attributi entità:

1. Attività: Monete, Punteggio, Nome, ID (PK)
2. Catalogo: Nome, ID (PK)
3. Classe Virtuale: Codice (PK)
4. Docente: Nome, Cognome, Username, Password, ID (PK)
5. Studente: Nome, Cognome, Data, Matricola (PK)
6. Videogioco: Titolo, Descrizione_Breve, Descrizione, img1, img2, img3, ID (PK)
7. Classe: Nome, ID (PK)
8. Materia: Nome, ID (PK)

Associazioni individuate:

1. Docente-Classe Virtuale: Creare
2. Catalogo-Videogioco: Appartenere
3. Videogioco-Attività: Contenere
4. Studente-Attività: Fare
5. Classe-Classe Virtuale: Appartenere
6. Materia-Classe Virtuale: Appartenere
7. Classe Virtuale-Videogioco: Includere
8. Studente-Classe Virtuale: Iscrivere

Associazione *Creare* tra Docente-Classe Virtuale:

Un Docente può creare una o più Classe Virtuale

Una Classe Virtuale deve essere creata da un Docente

Docente

1

1..1

1

Classe Virtuale

0..N

1

N

L'associazione *Creare* tra Docente-Classe Virtuale è di tipo 1:N.

Associazione *Appartenere* tra Catalogo-Videogioco:

Un Catalogo può appartenere uno o più Videogioco.
Un Videogioco deve appartenere a un Catalogo.

Catalogo	Videogioco
1	0..N
1..1	1
1	N

L'associazione *Appartenere* tra Catalogo-Videogioco è di tipo 1:N.

Associazione *Contenere* tra Videogioco-Attività:

Un Videogioco può contenere una o più Attività
Un Attività deve essere contenuta in un Videogioco

Videogioco	Attività
1	0..N
1..1	1
1	N

L'associazione *Contenere* tra Videogioco-Attività è di tipo 1:N.

Associazione *Fare* tra Studente-Attività:

Uno Studente può fare una o più Attività
Un Attività deve essere fatta da uno o più Studenti

Studente	Attività
1	0..N
1..N	1
N	N

L'associazione *Fare* tra Studente-Attività è di tipo N:N, con attributi:

1. Punteggio

Associazione *Appartenere* tra Classe-Classe Virtuale:

Una Classe può appartenere ad una o più Classe Virtuale.
Ad una Classe Virtuale deve appartenere ad una Classe.

Classe	Classe Virtuale
1	0..N
1..1	1
1	N

L'associazione *Appartenere* tra Classe-Classe Virtuale è di tipo 1:N.

Associazione *Appartenere* tra Materia-Classe Virtuale:

Una Materia può appartenere ad una o più Classe Virtuale.
Ad una Classe Virtuale deve appartenere una Materia.

Materia	Classe Virtuale
1	0..N
1..1	1
1	N

L'associazione *Appartenere* tra Materia-Classe Virtuale è di tipo 1:N.

Associazione *Includere* tra Classe Virtuale-Videogioco:

Una Classe Virtuale può includere uno o più Videogioco.
Un Videogioco deve essere incluso in una o più Classe Virtuale.

Classe Virtuale	Videogioco
1	0..N
1..N	1
N	N

L'associazione *Includere* tra Classe Virtuale-Videogioco è di tipo N:N.

Associazione *Iscrivere* tra Studente-Classe Virtuale:

Uno Studente può iscriversi in una o più Classe Virtuale.
In una Classe Virtuale devono iscriversi uno o più Studenti.

Studente	Classe Virtuale
1	0..N
1..N	1
N	N

L'associazione *Iscrivere* tra Studente-Classe Virtuale è di tipo N:N, con attributi:

1. DataInvito
2. Stato