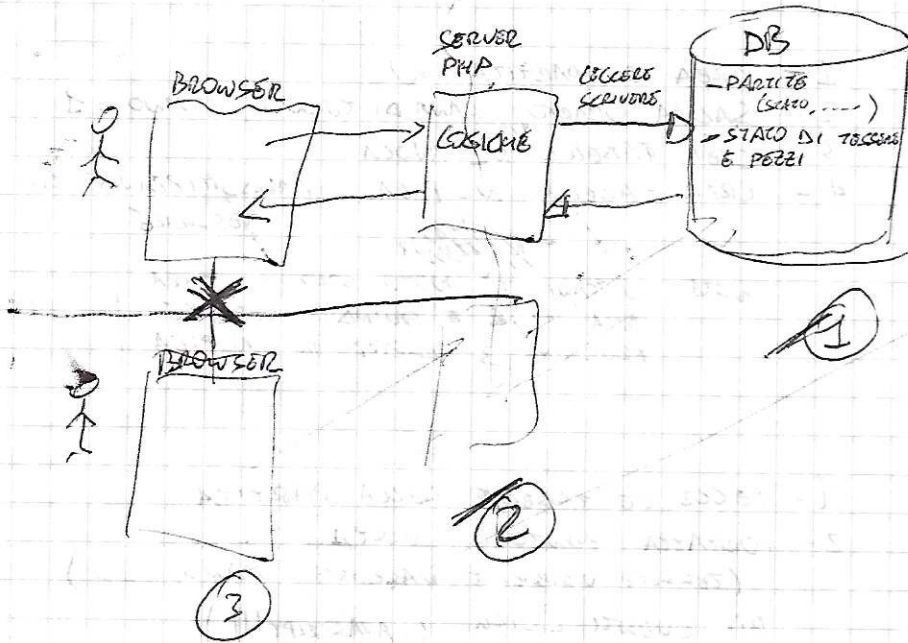


SCHERMA ARCHITETTURA

SW



- ADO o VSA
- PHOTOSHOP
- SQL (DISTRIBUZIONE ARUBA)
- SITO (ARUBA)
- SW PROJECT MAN (PROLO)

DB

PARTITE - ATTIVE	
ID - PARTITA	
ORARIO INIZIO	
GIOCATORE - TURNO	
PIAZZAMENTO	

TOPO
RANA
(FINITA)

TIPO - MATERIALE	
ALTEZZA	
IMMAGINE	

MATERIALE	
TIPO - MATERIALE	
N	

A CODICE

PER OGNI PARTITA

[ID - PARTITA] - TAVOLA

ID - CELLA	
TIPO - MATERIALE	
ALTEZZA	
PEZZI (CONTINUTORE)	

[ID - PARTITA] - PILA

TIPO - MATERIALE	
1	2
1	3

[1-3]

[ID - PARTITA] - MANI

MANO - RANA	
UTANO - TOPO - 1	
UTANO - TOPO - 2	

[ID - PARTITA] - LOG

ORA	
DESCRIZIONE	

STANDARD

[FORBES - 2. PG]