Basi di Dati A.A. 2020-2021 – Lorenzo Billi (3930391)

Progetto “Online Challenge Activity”

Dominio applicativo – Specifiche (modifiche necessarie per la ristrutturazione)

Si richiede di progettare e realizzare una (parte di una) base di dati a supporto di un’applicazione per la gestione di sfide a squadre online (ad esempio per approccio gamification in ambito didattico – game based learning).

Ogni gioco ha un identificatore, ~~è proposto per un numero massimo di squadre~~ e consiste di ~~una~~ un ~~plancia di gioco~~ tabellone di gioco con un’immagine di sfondo, un ~~insieme~~ set di icone (immagini della stessa dimensione con un nome associato, che vengono utilizzate come segnaposto della posizione della squadra ~~sulla~~ sul ~~plancia di gioco~~ tabellone di gioco) a tema e un certo numero di caselle. Le caselle hanno una posizione sull’immagine (coordinate X e Y), una tipologia, un numero d’ordine nel percorso (sequenza progressiva). La casella start (punto di partenza) è quella con numero 0 e la casella arrivo è quella con numero massimo. Ogni casella appartiene a un unico gioco mentre lo stesso set di icone (identificato da un nome) può essere utilizzato in più giochi.

In aggiunta, nello sfondo ~~possono~~ può inoltre essere ~~indicate~~ ~~tre~~ ~~“caselle”~~ il podio (cioè tre aree con una certa posizione X e Y) che non vengono percorse dai giocatori durante il gioco ma servono solo per visualizzare le icone delle tre squadre ai primi tre posti in classifica.

A ogni casella (non podio) possono essere associati:

* Un breve video
* Uno o più (massimo 5) quiz a risposta multipla
* Un task

Un quiz a ~~risposta multipla~~ ha un testo (html), può avere un’immagine associata e ha diverse possibili risposte (da 2 a 9). Ogni risposta ha un testo (html), può avere un’immagine associata e ha un punteggio (positivo se giusta, nullo o negativo se sbagliata). Ogni quiz deve prevedere almeno una risposta con punteggio positivo. I task hanno un testo (html) e un punteggio. La risposta al task avviene caricando un file. La risposta al task deve essere validata manualmente da un admin che decide se assegnare o meno il punteggio associato al task.

Sia quiz che task hanno all’interno dei giochi in cui vengono inseriti un tempo massimo di risposta, che può variare da gioco a gioco. Se la squadra non fornisce risposta al quiz e al task entro il tempo massimo queste scadono e il punteggio ottenuto è nullo.

Alcune caselle modificano la posizione della squadra che vi cade sopra, in particolare ad es. potremmo avere caselle “serpente” che fanno tornare a una casella precedente nella sequenza, caselle “scala” che fanno avanzare a una casella successiva, come illustrato in figura. Per queste caselle viene memorizzato anche il numero della casella destinazione.

Nel gioco può essere presente un elemento aleatorio, in particolare si possono associare al gioco un certo numero di dadi (anche zero) ognuno dei quali ha un valore minimo e un valore massimo (non superiore a sei).

Il comportamento della casella può includere il lancio dei dadi, il punteggio che si ottiene rispondendo ~~alle~~ ai ~~domande~~ quiz/al task posti sulla casella può modificare il numero di dadi a disposizione della squadra.

Nel caso la casella preveda una casella destinazione, allora non prevedrà il lancio dei dadi [ma può essere comunque modificato il numero di dadi a disposizione della squadra per le caselle successive]. Ogni squadra inizia infatti il gioco con un certo numero di dadi a disposizione e questo può essere modificato nel corso della partita.

Ogni turno di gioco include quindi

* Visualizzazione dell’eventuale video associato alla casella
* Risposta a eventuali ~~domande~~ quiz o al task associati alla casella (non possono essere presenti entrambi)
* Eventualmente a seconda del punteggio conseguito: modifica del numero di dadi a disposizione
* Se è specificata casella successiva: raggiungimento della casella successiva
* Se non è specificata casella successiva: lancio dei dadi e avanzamento di un numero di caselle pari al valore ottenuto con i dadi.

Ogni sfida viene proposta (online) in una certa data e orario e corrisponde all’esecuzione di un gioco. Ogni sfida è basata su un gioco e ha una durata massima. A ogni sfida partecipano un certo numero di squadre (il numero massimo di squadre partecipanti varia da sfida a sfida). Ogni squadra ha un nome e un’icona con cui viene visualizzata sul tabellone di gioco. Nomi e icone delle squadre che partecipano alla stessa sfida sono tutte distinte.

Alle sfide partecipano squadre costituite da un certo numero (minimo 1) di ~~utenti~~ giocatori. Ogni ~~utente~~ giocatore ha un indirizzo di e-mail, un nickname, opzionalmente nome, cognome, data di nascita e può appartenere a una o più squadre, ma appartiene a un’unica squadra tra quelle che partecipano alla stessa sfida. Alcune sfide possono essere moderate, in tal caso ogni squadra avrà un ~~utente~~ giocatore designato come coach (nel qual caso non dà risposte ma modera solo) o caposquadra (nel qual caso è sia giocatore che moderatore della squadra). Nel caso di sfida non moderata le risposte della squadra al quiz sono ottenute prendendo la risposta più votata ~~dagli~~ dai ~~utenti~~ giocatori della squadra. Per i task si considera la prima risposta sottomessa. Nel caso di sfida moderata è il moderatore che conferma la ~~soluzione~~ risposta proposta da un giocatore per il task.

Per ogni sfida, si terrà conto delle caselle visitate, dei lanci di dadi e relativi valori ottenuti, delle risposte date e delle soluzioni dei task consegnati dai singoli giocatori e ~~dai~~ team dalle squadre, approvate dai moderatori e dagli admin, con per ogni ~~operazione~~ risposta i relativi tempi, in modo da poter determinare punteggi e classifiche non solo finali ma in ogni momento di svolgimento della sfida.