**Analisi funzionale**

**DOMINIO**:

Catalogo contenente i vari tipi di armi relativi alla saga videoludica Dark Souls. Il db dovrà tenere traccia dei seguenti dati:

* nome dell’arma
* tipologia (arma bianca,distanza,scudi)
* potenza
* peso
* livello\_arma
* tipo\_danno
* stabilità
* riduzione\_danno
* gittata
* tipo\_munizione
* capacità\_di\_fuoco
* abilità
  + arma bianca: carica, concentrazione, schivata
  + scudi: parata, parata magica, attacco con scudo
  + distanza: spallata, raffica, perforazione
* scaling

**CASI D’USO**:

Devono essere permesse le operazioni CRUD standard all’interno del db.

Caso d’uso 1: c (create) ossia creazione del database con alcune tabelle già pre-popolate.

Caso d’uso 2: r (retrieve) ossia recuperare le informazioni relative ad un arma attraverso le interrogazioni:

* per nome
* per tipologia
* tipo\_danno
* tipo\_munizione
* scaling

Caso d’uso 3: u (update) ,ossia modificare le informazioni riguardanti un arma oppure aggiungerne od eliminarne una

Caso d’uso 4: d (delete) ,ossia eliminare il database

**GLOSSARIO**:

* tipologia: rappresenta il tipo di arma diviso in queste tre macro categorie:
  + arma bianca: ossia le armi con le quali puoi attaccare corpo a corpo
  + distanza: ossia tutte le armi in grado di infliggere danni da lontano
  + scudi: ossia le armi improntate principalmente sulla difesa
* livello\_arma: ossia quanto è potenziata l’arma. Da notare che il valore è in un range da 1 a 10
* tipo\_danno: rappresenta il tipo di danno che l’arma infligge diviso in queste macro categorie:
  + contundente
  + taglio
  + fisico
  + elementale
  + contundente / elementale
  + taglio / elementale
* stabilità: valore che rappresenta la capacità di non perdere l’equilibro in seguito ad un colpo.
* tipo\_munizione:rappresenta il tipo di munizione che l’arma può sparare, diviso in queste macro categorie:
  + dardo normale
  + freccia normale
  + freccia pesante da ammazza draghi
  + dardo elettrico
  + freccia oscura
  + freccia grande di Millwood
* abilità: rappresenta quale abilità è legata all’arma.
* scaling:rappresenta quanto un arma diventi più potente al aumentare delle caratteristiche del utilizzatore del arma. Il valore è rappresentato da una lettera (d,c,b,a,s)