Matteo Rrezhdo; Lorenzo Paoletti; Niccolò Corsani

1. Analisi del problema

Appena l’utente entra nel programma dovrà decidere se registrarsi o giocare come ospite, una volta scelto dovrà scegliere il tipo di mazzo *(Aggiunto da noi: Se non sa a cosa giocare può premere il pulsante casuale)* in base a vari criteri (materia; argomento; ecc…) a cui seguirà la scelta della modalità di gioco (es: livello difficoltà).

Dopo aver selezionato questi dati, il mazzo viene mescolato e finché l’utente vuole continuare a giocare e/o ci sono carte da indovinare il gioco continua.

Lo svolgimento del gioco prevede la visualizzazione di una carta a cui l’utente dovrà dare la risposta e a cui il programma dovrà verificarla, se la risposta è sbagliata la carta viene riposizionata nel mazzo, altrimenti viene aggiunto il valore della carta al punteggio dell’utente.

Nel caso che l’utente voglia interrompere la partita (solo se registrato) può salvare la partita interrotta e il suo relativo punteggio.

Se la partita termina il programma mostra un messaggio di vittoria

1. Diagramma e/r e tabelle



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| TABELLA | NOME ATTRIBUTO | CONTENUTO | TIPO/ DIMENSIONE | CHIAVE |
| Carte | Cod\_C | Codice carta | Numerica Autoincrementante | PK |
|  | FotoFro\_C | Foto Fronte Carte | Carattere (25) |  |
|  | FotoRe\_C | Foto Retro Carte | Carattere (25) |  |
|  | TesFro\_C | Testo fronte carte | Carattere (40) |  |
|  | TesRe\_C | Testo Retro Carte | Carattere (40) |  |
|  | DatFro\_C | Data fronte carte | Data |  |
|  | DatRe\_C | Data Retro Carte | Data |  |
|  | Cod\_M\_C | Codice del Mazzo in Carte | Numerico | FK |
| Mazzi | Cod\_M | Codice Mazzi | Numerica Autoincrementante | PK |
|  | Nome\_M | Nomi dei Mazzi | Carattere (20) |  |
|  | Dif\_M | Difficoltà dei Mazzi (Facile F; Medio M; Difficile D) | Carattere (1) |  |
| Materie | Cod\_MA | Codice delle materi | Numerica Autoincrementante | PK |
|  | Den\_MA | Denominazione delle materie (Italiano I; Storia S; Inglese Ing; Spagnolo Spa; Francese F; Geografia G) | Carattere (3) |  |
|  | Cod\_M\_MA | Codice del Mazzo in Materie | Numerica | FK |
| Argomenti | Cod\_A | Codice degli argomenti | Numerica Autoincrementante | PK |
|  | Nom\_A | Nome degli argomenti | Carattere (40) |  |
|  | Dif\_A | Difficoltà degli argomenti (Facile F; Medio M; Difficile D) | Carattere (1) |  |
|  | Cod\_MA\_A | Codice delle Materie degli Argomenti | Numerica | FK |

1. Maschera scelta del Mazzo

