

ANALISI PROGETTO CARTEMANIA

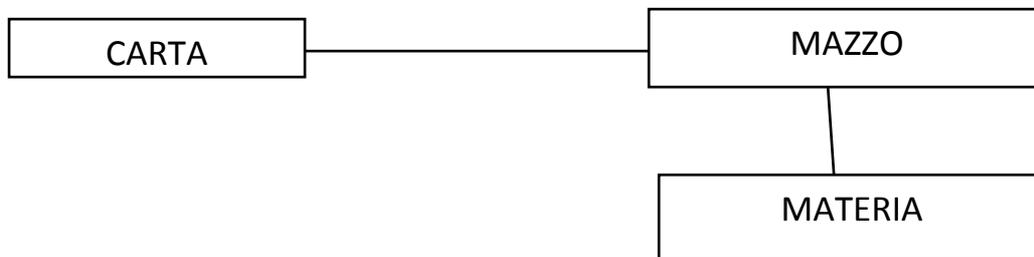
Il gioco Cartemania permette di imparare velocemente una materia prescelta con l'ausilio di carte che pongono dei quesiti dove l'utente deve dare la risposta esatta.

Dopo che l'utente effettua il login apparirà una schermata dove permetterà la scelta della materia, mazzo e successivamente della difficoltà di gioco.

Sono presenti mazzi che possono essere usati per più materie nel caso delle lingue in cui l'utente può decidere da quale iniziare (es. italiano-inglese, inglese-italiano)

Per ogni carta l'utente ha a disposizione 2 tentativi indovinata al primo tentativo guadagna 5 punti mentre al secondo tentativo 3 punti altrimenti 0, alla fine del gioco il tempo e il punteggio vengono registrati in una classifica.

DIAGRAMMA E/R



ATTRIBUTI

CARTA (codice, descrizione, foto)

MAZZO (codice, nome, argomento)

MATERIA (codice, nome)

ASSOCIAZIONI

Tra carta e mazzo "appartenere" N:1

Tra materia e mazzo "contenere" 1:N

TABELLE

CARTE (cod_c, desc_c, foto_c, cod_m_c)

MAZZI (cod_m, nome_m, arg_m, cod_ma_m)

MATERIE (cod_ma, nome_ma)

INTERFACCIA LOGIN

ACCEDI	CREA NUOVO UTENTE
Nome utente	Nome utente
Password	Password
CONFERMA	Conferma password
	ISCRIVITI