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

2) Diagramma e/r e tabelle

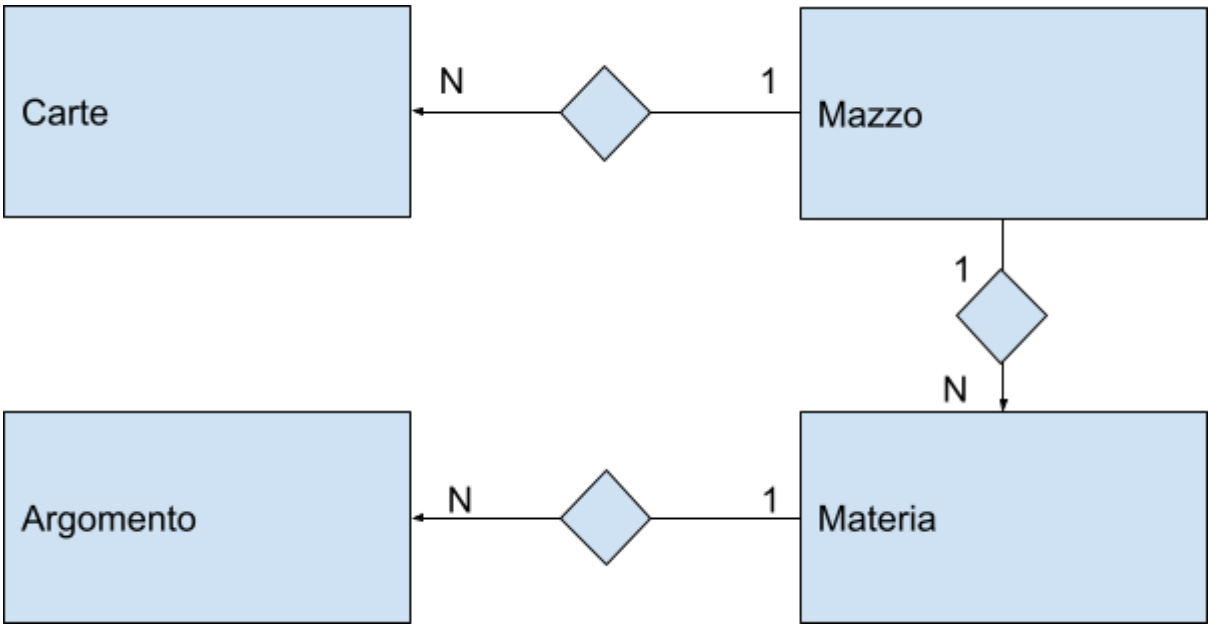


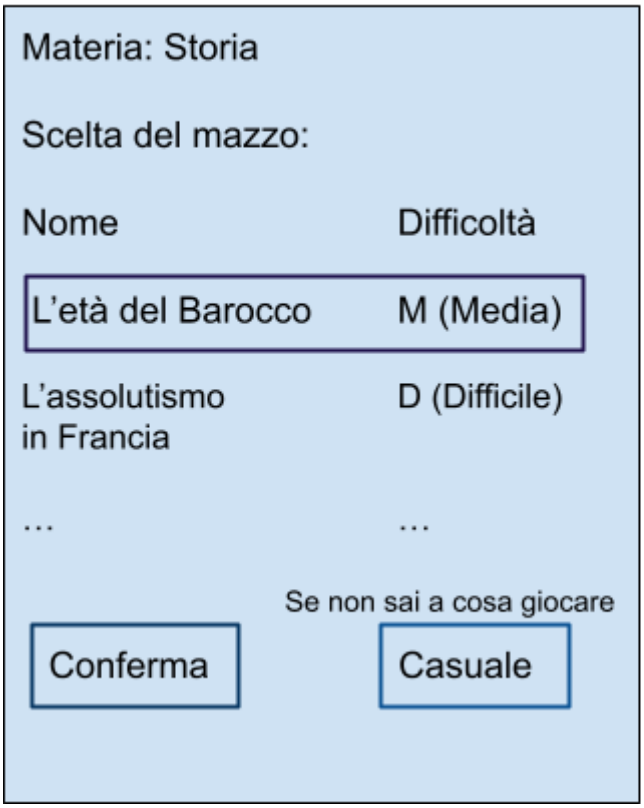
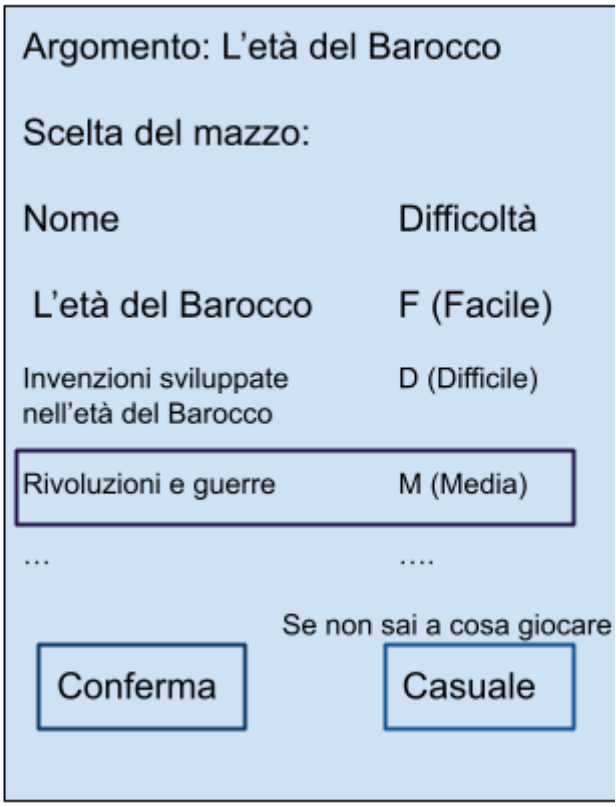
TABELLA	NOME ATTRIBUTO	CONTENUTO	TIPO/ DIMENSIONE	CHIAVE
Carte	Cod_C	Codice carta	Numerica Autoincrementante	PK
	FotoFro_C	Foto Fronte Carte	Carattere (25)	
	FotoRe_C	Foto Retro Carte	Carattere (25)	
	TesFro_C	Testo fronte carte	Carattere (40)	
	TesRe_C	Testo Retro Carte	Carattere (40)	

	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

3) Maschera scelta del Mazzo

Nel caso si scelga la materia



Nel caso si scelga l'argomento