

## ITERAZIONE 2

Durante questa seconda iterazione, il team si è concentrato su:

- Approfondimenti dei casi d'uso UC2, UC3, UC4 e UC6 (implementando le estensioni);
- Progettazione ed implementazione dello scenario di successo del caso d'uso UC5.

### 1 – Modello dei casi d'uso

È stato scritto in modo dettagliato il seguente caso d'uso:

#### UC2: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel sistema

<b>Nome del caso d'uso</b>	UC2: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel sistema
<b>Portata</b>	Applicazione SportManager
<b>Livello</b>	Obiettivo utente
<b>Attore Primario</b>	Operatore
<b>Parti interessate ed interessi</b>	Gestire l'inserimento di una nuova squadra/giocatore singolo nel Sistema.
<b>Pre-condizioni</b>	
<b>Garanzia di successo</b>	Le informazioni relative alla squadra/giocatore singolo sono inserite con successo nel Sistema.
<b>Scenario principale di successo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'Operatore vuole inserire una nuova squadra con relativi componenti.</li><li>2. L'Operatore sceglie l'attività "Inserimento nuova squadra".</li><li>3. L'Operatore inserisce il nome della squadra.</li><li>4. L'Operatore inserisce i componenti della squadra (nome, cognome, CF, età).</li></ol> <p>Il passaggio 4 si ripete fino al completamento della squadra.</p>

	5. L'Operatore conferma l'inserimento della squadra.
<b>Estensioni</b>	<p><b>*a.</b> In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore riavvia il software e ritorna nello stato precedente del Sistema.</li> </ol> <p>3a. L'Operatore inserisce un nome di squadra già presente nel Sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Il Sistema genera un messaggio di errore.</li> </ol> <p>2a. Deve essere inserito un giocatore singolo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'Operatore sceglie l'attività "Inserimento giocatore singolo".</li> <li>2. L'Operatore inserisce i dati relativi al giocatore singolo.</li> </ol> <p>2a. L'Operatore inserisce un CF di un giocatore singolo già presente nel Sistema.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Sistema genera un messaggio di errore</li> </ol>
<b>Requisiti speciali</b>	Interfaccia grafica minimale e di facile utilizzo.
<b>Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati</b>	
<b>Frequenza di ripetizioni</b>	Legata al numero di squadre/giocatore singolo.
<b>Varie</b>	

Nota: Un partecipante in una Stagione può essere inserito sia come *Componente* in una *Squadra*, che come *Giocatore Singolo* affinché possa partecipare sia a *Tornei singoli* che a *squadre*.

**UC3: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel torneo**

<b>Nome del caso d'uso</b>	UC3: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel torneo
<b>Portata</b>	Applicazione SportManager
<b>Livello</b>	Obiettivo utente
<b>Attore Primario</b>	Operatore
<b>Parti interessate ed interessi</b>	Gestire l'iscrizione di una nuova squadra/giocatore singolo nel torneo.
<b>Pre-condizioni</b>	Deve essere presente il torneo.  La squadra deve essere inserita nel Sistema.
<b>Garanzia di successo</b>	La squadra/giocatore singolo vengono iscritti con successo al torneo.
<b>Scenario principale di successo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'Operatore vuole inserire una nuova squadra/giocatore singolo ad un torneo.</li><li>2. L'Operatore sceglie l'attività "Iscrivi squadra al torneo".</li></ol> <p>Il Sistema elenca gli sport disponibili.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. L'Operatore seleziona lo sport.</li></ol> <p>Il Sistema elenca i tornei disponibili.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>4. L'Operatore seleziona il torneo.</li><li>5. L'Operatore inserisce il nome della squadra.</li><li>6. Il Sistema visualizza la quota iscrizione.</li></ol>

	<p>7. L'Operatore conferma l'avvenuta iscrizione della squadra al torneo.</p>
<b>Estensioni</b>	<p><b>*a.</b> In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <p>1. L'amministratore riavvia il software e ritorna nello stato precedente del Sistema.</p> <p>2a. Iscrizione giocatore singolo al torneo.</p> <p>1. Al passaggio 5 l'Operatore inserisce il CF del giocatore singolo.</p> <p>3a. Non sono presenti tornei relativi a quel determinato sport.</p> <p>1. Il Sistema genera un messaggio di errore.</p> <p>5a. La squadra non ha i componenti minimi per partecipare a quel determinato torneo.</p> <p>1. L'Operatore accorpa un giocatore singolo disponibile per quell determinato torneo.</p> <p>1b. Nel Sistema non sono presenti giocatori singoli disponibili per quel determinato torneo.</p> <p>Il Sistema genera un messaggio di errore.</p>
<b>Requisiti speciali</b>	<p>Interfaccia grafica minimale e di facile utilizzo.</p>
<b>Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati</b>	

<b>Frequenza di ripetizioni</b>	Legata al numero di squadre/giocatore singolo che si vogliono iscrivere ad un torneo.
<b>Varie</b>	

Si riportano di seguito le descrizioni dettagliate relative ai casi d'uso UC4, UC5 e UC6:

#### UC4: Visualizza Partecipanti

<b>Nome del caso d'uso</b>	UC4: Visualizza Partecipanti
<b>Portata</b>	Applicazione SportManager
<b>Livello</b>	Obiettivo utente
<b>Attore Primario</b>	Operatore
<b>Parti interessate ed interessi</b>	Visualizzare i partecipanti (squadre o giocatori singoli) in un torneo.
<b>Pre-condizioni</b>	Esistenza di un torneo
<b>Garanzia di successo</b>	Le informazioni relative ai partecipanti in un torneo sono visualizzate.
<b>Scenario principale di successo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'operatore vuole visualizzare tutti i partecipanti iscritti ad un determinato torneo e mostrare le informazioni relative.</li><li>2. L'operatore sceglie l'attività "Visualizza partecipanti".</li><li>3. L'operatore inserisce il codice del torneo di cui vuole visualizzare le relative informazioni dei partecipanti iscritti.</li><li>4. Il Sistema visualizza le informazioni memorizzate.</li></ol>
<b>Estensioni</b>	<p><b>*a.</b> In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore riavvia il software e ritorna nello stato precedente del Sistema.</li></ol> <p>3a. L'operatore ha inserito un codice errato.</p>

	<p>1. Il Sistema visualizza un messaggio di errore.</p> <p>4a. Nel caso in cui non siano presenti partecipanti iscritti a quel relativo torneo il Sistema visualizza un messaggio di errore.</p>
<b>Requisiti speciali</b>	Interfaccia grafica minimale e di facile utilizzo.
<b>Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati</b>	
<b>Frequenza di ripetizioni</b>	Ogni qualvolta viene richiesta la visualizzazione dei partecipanti iscritti ad un relativo torneo.
<b>Varie</b>	

**UC5: Crea il calendario di un torneo**

<b>Nome del caso d'uso</b>	UC5: Crea il calendario di un torneo
<b>Portata</b>	Applicazione SportManager
<b>Livello</b>	Obiettivo utente
<b>Attore Primario</b>	Amministratore
<b>Parti interessate ed interessi</b>	Gestire il calendario delle partite all'interno di un torneo.
<b>Pre-condizioni</b>	Si è raggiunto il numero di squadre iscritte a un determinato torneo.
<b>Garanzia di successo</b>	Viene creato il calendario delle partite per quel relativo torneo.
<b>Scenario principale di successo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore vuole definire il calendario relativo ad un determinato torneo.</li><li>2. L'amministratore sceglie l'attività "Crea calendario".</li><li>3. L'amministratore sceglie il torneo per la quale definire il calendario.</li><li>4. L'amministratore sceglie l'attività "Crea partita".</li><li>5. L'amministratore sceglie i partecipanti per quella determinata partita.</li><li>6. L'amministratore inserisce le informazioni relative allo svolgimento di quella determinata partita: data, campo.</li></ol> <p>Il passaggio 4 si ripete fino al completamento del calendario.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>7. L'amministratore conferma la creazione del calendario.</li></ol>
<b>Estensioni</b>	<b>*a.</b> In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.



	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore riavvia il software e ritorna nello stato precedente del Sistema.</li> </ol> <p>2a. Nel caso in cui il calendario del torneo necessiti di una modifica l'Amministratore sceglie l'attività "Modifica Calendario".</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore esegue il passaggio 3.</li> <li>2. L'Amministratore sceglie o l'attività "Crea partita" o l'attività "Elimina partita".</li> </ol> <p>2a. Se l'Amministratore sceglie l'attività "Crea partita" prosegue dal passaggio 4.</p> <p>2b. Se l'Amministratore sceglie l'attività "Elimina partita"</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'amministratore inserisce data e campo della partita da eliminare.</li> <li>2. Il Sistema elimina la partita.</li> <li>3. L'Amministratore conferma la modifica.</li> </ol> <p>4a. L'amministratore ha inserito una squadra non iscritta a quel torneo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Sistema elimina le informazioni Correnti e segnale l'errore all'Amministratore.</li> </ol> <p>6a. L'Amministratore ha inserito una partita in un campo già occupato in quella fascia oraria.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Sistema elimina le informazioni Correnti e segnale l'errore all'Amministratore.</li> </ol>
<b>Requisiti speciali</b>	Interfaccia grafica minimale e di facile utilizzo.

<b>Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati</b>	
<b>Frequenza di ripetizioni</b>	Legata alla modalità di Torneo.
<b>Varie</b>	

**UC6: Visualizza il calendario di un torneo**

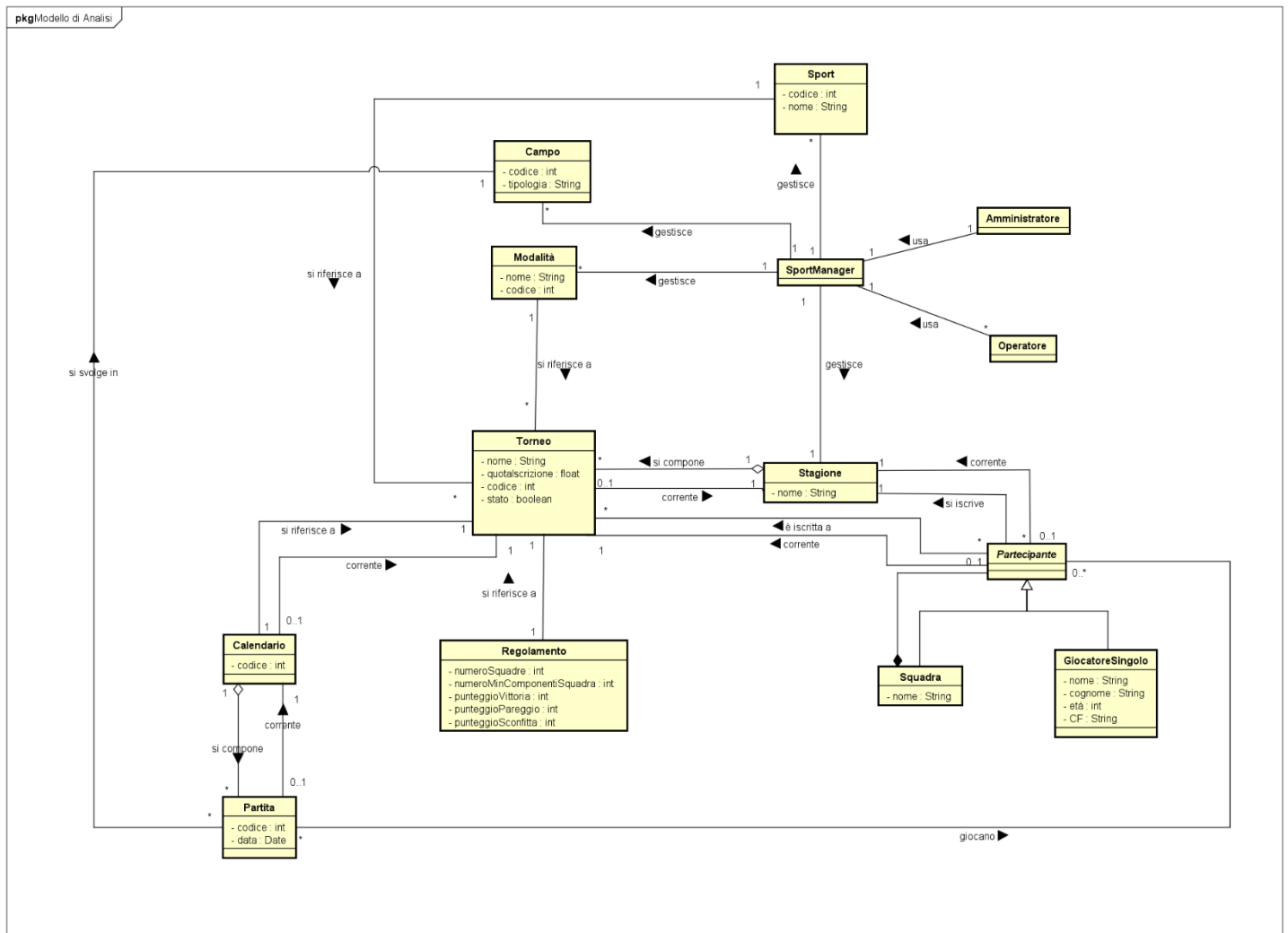
<b>Nome del caso d'uso</b>	UC6: Visualizza il calendario di un torneo
<b>Portata</b>	Applicazione SportManager
<b>Livello</b>	Obiettivo utente
<b>Attore Primario</b>	Operatore
<b>Parti interessate ed interessi</b>	Visualizzare il calendario di un torneo.
<b>Pre-condizioni</b>	Esistenza del calendario.
<b>Garanzia di successo</b>	Le informazioni relative al calendario di un torneo sono visualizzate.
<b>Scenario principale di successo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'operatore vuole visualizzare il calendario relativo ad un determinato torneo.</li><li>2. L'operatore sceglie l'attività "Visualizza calendario".</li><li>3. L'operatore inserisce il codice del torneo di cui vuole visualizzare il relativo calendario.</li><li>4. Il Sistema visualizza le informazioni memorizzate.</li></ol>
<b>Estensioni</b>	<p><b>*a.</b> In un qualsiasi momento il Sistema fallisce e si arresta improvvisamente.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. L'amministratore riavvia il software e ritorna nello stato precedente del Sistema.</li></ol> <p>3a. L'operatore ha inserito un codice errato.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Il Sistema visualizza un messaggio di errore.</li></ol>

	4a. Nel caso in cui non siano presenti partite nel calendario di quel relativo torneo, il Sistema visualizza un messaggio di errore.
<b>Requisiti speciali</b>	Interfaccia grafica minimale e di facile utilizzo.
<b>Elenco delle varianti tecnologiche e dei dati</b>	
<b>Frequenza di ripetizioni</b>	Ogni qualvolta viene richiesta la visualizzazione del calendario di un relativo torneo.
<b>Varie</b>	

## 2 – Fase di elaborazione

### 2.1 – Modello di dominio

Relativamente ai casi d'uso scelti (UC2, UC3, UC4, UC5 e UC6), è stato redatto il seguente Modello di Dominio:



Rispetto al modello di dominio della prima iterazione, sono state aggiunte le classi concettuali relative a *Campo*, *Calendario* e *Partita*.

Inoltre, è stato applicato il pattern GoF “**Composite**” poiché possono esistere sia tornei individuali (*GiocatoreSingolo*) sia tornei di *Squadra*. Sulla base di ciò abbiamo sostituito la classe *Squadra* con le classi *Partecipante*, *Squadra* e *GiocatoreSingolo*.

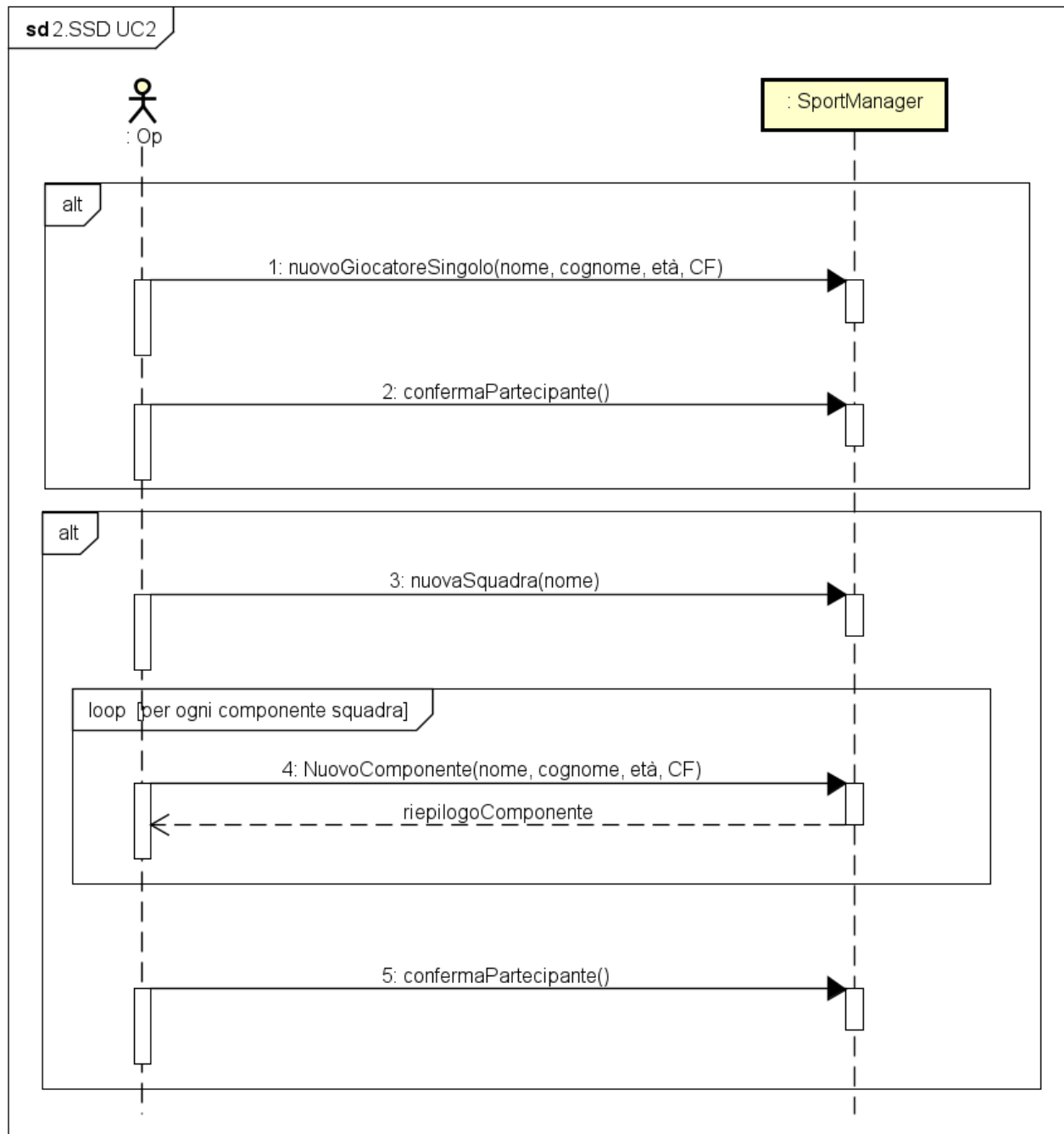
Per ottimizzare lo spazio occupato per la memorizzazione dei *Partecipanti* in una *Stagione* si è deciso di eliminare l’associazione tra la classe *Sport* e la classe *Partecipante* (così da evitare ripetizioni nel caso in cui un *Partecipante* voglia iscriversi a più *Tornei* di differente *Sport*).

Si è convenuti sulla scelta di porre come identificativo univoco per le *Squadre* il *nome*, mentre per *GiocatoreSingolo* il *CF*.

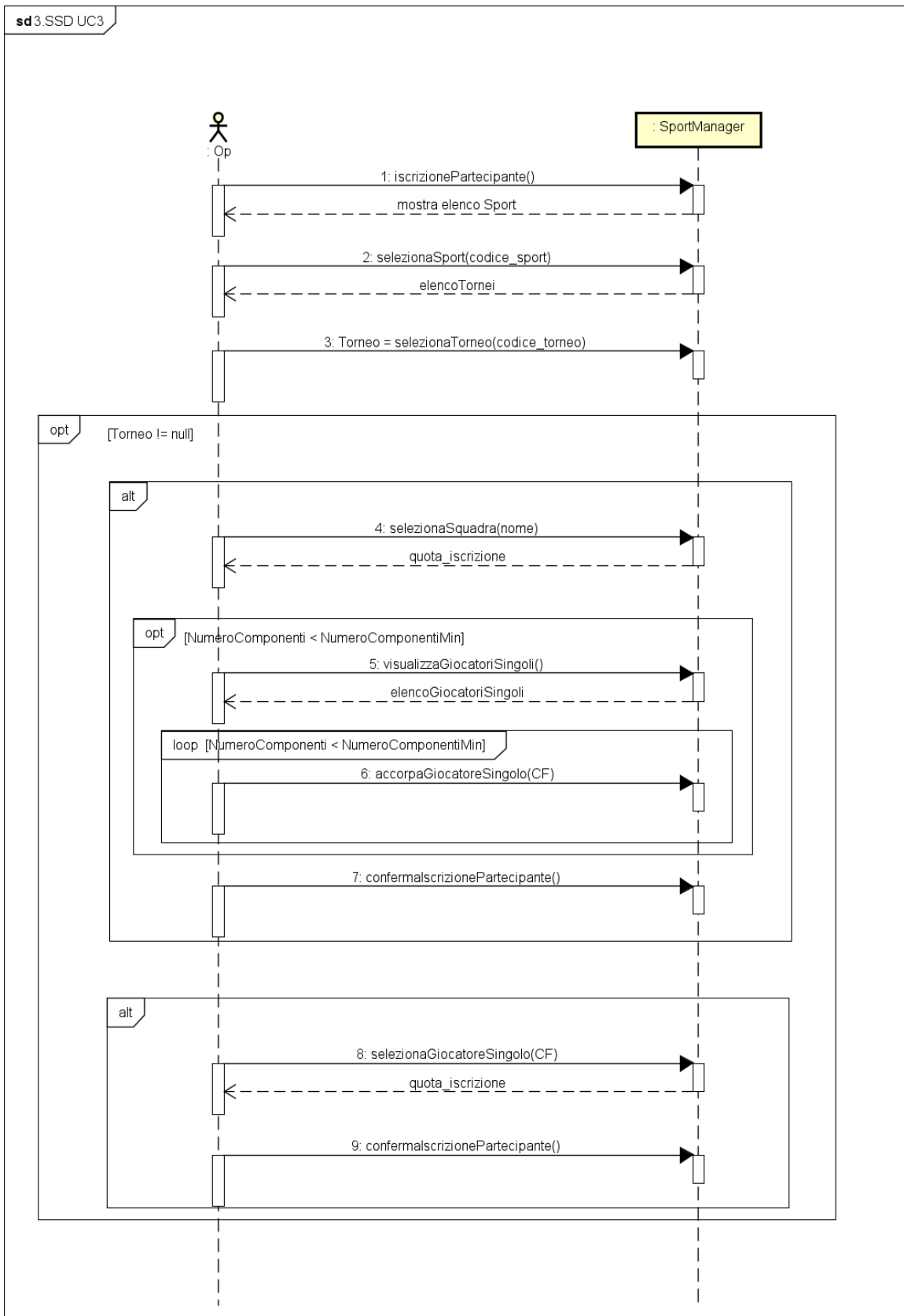
### 2.2 – Diagramma di Sequenza di Sistema (SSD)

Procedendo con l'analisi Orientata agli Oggetti, sono stati realizzati i diagrammi di sequenza di sistema relativi a UC2, UC3, UC4, UC5 e UC6.

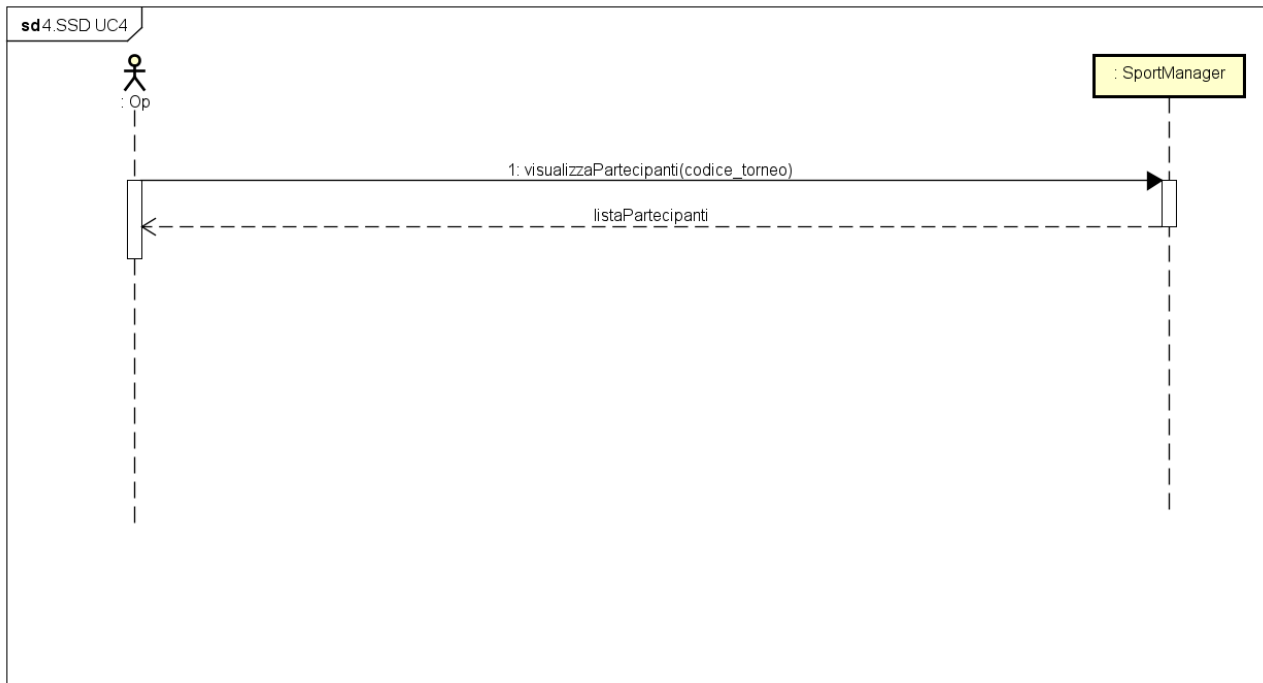
### 2.2.1 – SSD UC2



## 2.2.2 – SSD UC3



### 2.2.3 – SSD UC4

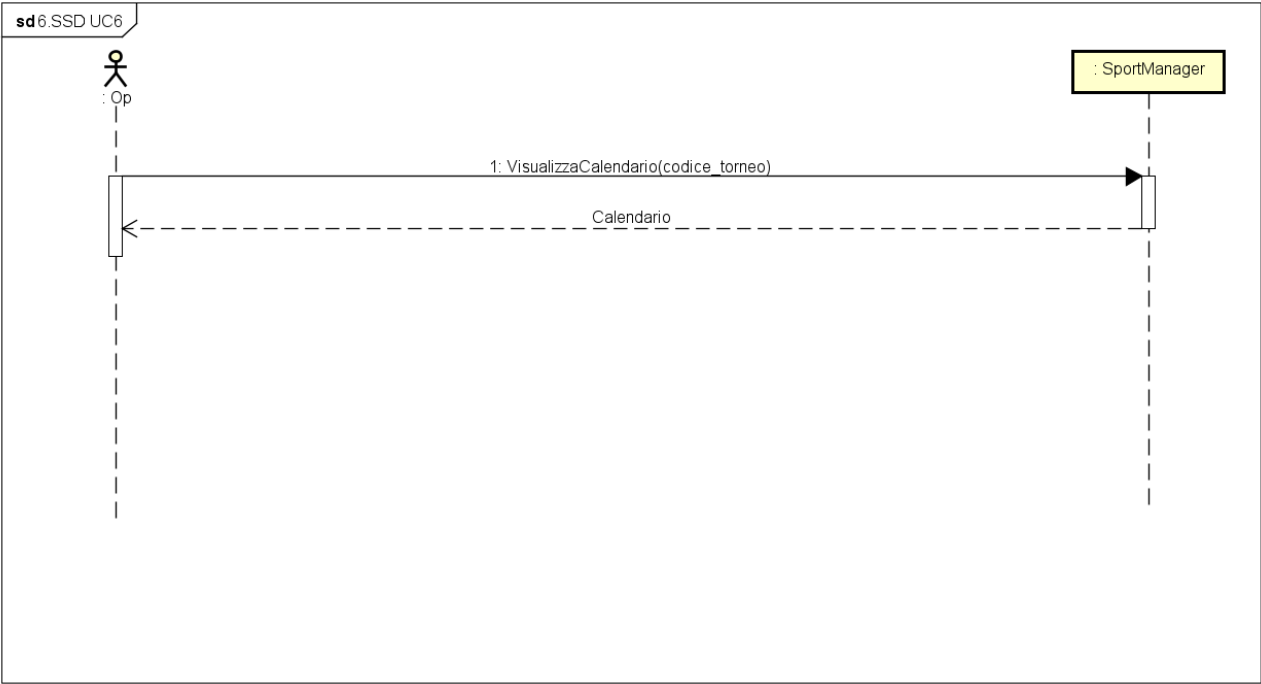


### 2.2.4 – SSD UC5





2.2.5 – SSD UC6



## 2.3 – Contratti delle operazioni

Dagli SSD è emersa la necessità di definire le seguenti operazioni.

### 2.3.1 – UC2: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Sistema

Di seguito i contratti delle operazioni ottenuti analizzando le estensioni del caso d'uso.

#### **Contratto CO1: nuovoGiocatoreSingolo**

Operazione	nuovoGiocatoreSingolo(nome, cognome, età, CF)
Riferimenti	Caso d'uso: UC2 – Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Sistema
Pre-condizioni	- È stata definita una nuova istanza <i>st</i> di Stagione;
Post-condizioni	- È stata creata una nuova istanza <i>gs</i> di <i>GiocatoreSingolo</i> ; - Sono stati inizializzati gli attributi di <i>gs</i> ; - <i>gs</i> è stata associata all'istanza <i>st</i> di Stagione mediante l'associazione <i>corrente</i> ;

#### **Contratto CO2: nuovaSquadra**

Operazione	nuovaSquadra(nome)
Riferimenti	Caso d'uso: UC2 – Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Sistema
Pre-condizioni	- È stata definita una nuova istanza <i>st</i> di Stagione;
Post-condizioni	- È stata creata una nuova istanza <i>sq</i> di Squadra; - Sono stati inizializzati gli attributi di <i>sq</i> ; - <i>sq</i> è stata associata all'istanza <i>st</i> di Stagione mediante l'associazione <i>corrente</i> ;

#### **Contratto CO2: nuovoComponente**

Operazione	nuovoComponente(nome, cognome, età, CF)
Riferimenti	Caso d'uso: UC2 – Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Sistema
Pre-condizioni	- È in corso la definizione dell'istanza <i>sq</i> di Squadra;
Post-condizioni	- È stata creata una nuova istanza <i>c</i> di <i>GiocatoreSingolo</i> ; - Sono stati inizializzati gli attributi di <i>c</i> ; - <i>c</i> è stata associata all'istanza <i>sq</i> di Squadra mediante l'associazione <i>è formata da</i> ;

#### **Contratto CO3: confermaPartecipante**

Operazione	confermaPartecipante()
Riferimenti	Caso d'uso: UC2 – Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Sistema
Pre-condizioni	In modo alternativo: - È in corso la definizione dell'istanza <i>sq</i> di Squadra; - È in corso la definizione dell'istanza <i>gs</i> di <i>GiocatoreSingolo</i> ;
Post-condizioni	- <i>sq/gs</i> è stata associata all'istanza <i>st</i> di Stagione mediante l'associazione <i>è iscritta</i> ; - È stata cancellata l'associazione <i>corrente</i> ;

### 2.3.1 – UC2: Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Torneo

#### Contratto CO1: selezionaTorneo

Operazione	selezionaTorneo (codice_torneo)
Riferimenti	Caso d'uso: UC3 – Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Torneo
Pre-condizioni	
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- L'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i> è stata recuperata mediante <i>codice_torneo</i>;</li><li>- L'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i> è stata associata all'istanza <i>st</i> di <i>Stagione</i> mediante l'associazione <i>corrente</i>;</li></ul>

#### Contratto CO2: selezionaSquadra

Operazione	selezionaSquadra (nome)
Riferimenti	Caso d'uso: UC3 – Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Torneo
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- È stata recuperata l'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i>;</li></ul>
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- L'istanza <i>sq</i> di <i>Squadra</i> è stata recuperata mediante <i>nome</i>;</li><li>- L'istanza <i>sq</i> di <i>Squadra</i> è stata associata all'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i> mediante l'associazione <i>corrente</i>;</li></ul>

#### Contratto CO3: accorpaGiocatoreSingolo

Operazione	accorpaGiocatoreSingolo (CF)
Riferimenti	Caso d'uso: UC3 – Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Torneo
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- È stata recuperata l'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i>;</li><li>- È in corso l'iscrizione dell'istanza <i>sq</i> di <i>Squadra</i> all'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i>;</li></ul>
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- È stata recuperata l'istanza <i>gs</i> di <i>GiocatoreSingolo</i> mediante <i>CF</i>;</li><li>- L'istanza <i>gs</i> di <i>GiocatoreSingolo</i> è associata all'istanza <i>sq</i> di <i>Squadra</i> mediante l'associazione <i>si compone</i>;</li></ul>

#### Contratto CO4: confermalscrizionePartecipante

Operazione	confermalscrizionePartecipante()
Riferimenti	Caso d'uso: UC3 – Inserisci nuova squadra/giocatore singolo nel Torneo
Pre-condizioni	<p>In modo alternativo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- È in corso l'iscrizione dell'istanza <i>sq</i> di <i>Squadra</i> all'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i>;</li><li>- È in corso l'iscrizione dell'istanza <i>gs</i> di <i>GiocatoreSingolo</i> all'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i>;</li><li>- È stata recuperata l'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i>;</li></ul>
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>sq/gs</i> è stata associata all'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i> mediante l'associazione <i>è iscritta a</i>;</li></ul>

### 2.3.3 – UC5: Crea Calendario

#### Contratto CO1: creaCalendario

Operazione	creaCalendario(codice_torneo)
Riferimenti	Caso d'uso: UC5 – creaCalendario
Pre-condizioni	
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- È stata recuperata l'istanza <i>t</i> di Torneo mediante il <i>codice_torneo</i>;</li><li>- È stata creata una nuova istanza <i>cl</i> di Calendario;</li><li>- <i>cl</i> è stata associata a Torneo mediante l'associazione <i>corrente</i>;</li><li>- Sono stati inizializzati gli attributi di <i>cl</i>;</li></ul>

#### Contratto CO2: creaPartita

Operazione	creaPartita(partecipante1, partecipante2)
Riferimenti	Caso d'uso: UC5 – creaCalendario
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- È in corso la definizione di un'istanza <i>cl</i> di Calendario;</li></ul>
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sono state recuperate le istanze <i>p1</i> e <i>p2</i> di <i>Partecipante</i> tramite gli identificatori univoci <i>partecipante1</i> e <i>partecipante2</i>;</li><li>- È stata creata un'istanza <i>p</i> di <i>Partita</i>;</li><li>- <i>p</i> è stata associata alle istanze <i>p1</i> e <i>p2</i> di <i>Partecipante</i>;</li><li>- <i>p</i> è stata associata all'istanza <i>cl</i> di <i>Calendario</i> mediante l'associazione <i>corrente</i>;</li></ul>

#### Contratto CO3: selezionaDataCampo

Operazione	selezionaDataCampo (codice_campo, data)
Riferimenti	Caso d'uso: UC5 – creaCalendario
Pre-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- È in corso la definizione di un'istanza <i>cl</i> di Calendario;</li><li>- È in corso la definizione di un'istanza <i>p</i> di <i>Partita</i>;</li></ul>
Post-condizioni	<ul style="list-style-type: none"><li>- È stata recuperata l'istanza <i>cp</i> di <i>Campo</i> mediante il <i>codice_campo</i>;</li><li>- <i>cp</i> è stata associata all'istanza <i>p</i> di <i>Partita</i> mediante l'associazione <i>si svolge in</i>;</li><li>- È stato inizializzato l'attributo <i>data</i> dell'istanza <i>p</i> di <i>Partita</i>;</li><li>- <i>p</i> è stata associata all'istanza <i>cl</i> di <i>Calendario</i> mediante l'associazione <i>si compone</i>;</li><li>- È stata cancellata l'associazione <i>corrente</i>;</li></ul>

**Contratto CO4: confermaCalendario**

Operazione	confermaCalendario()
Riferimenti	Caso d'uso: UC5 – creaCalendario
Pre-condizioni	- È in corso la definizione dell'istanza <i>cl</i> di <i>Calendario</i> ;
Post-condizioni	- <i>cl</i> è stata associata all'istanza <i>t</i> di <i>Torneo</i> mediante l'associazione <i>si riferisce a</i> ; - È stata cancellata l'associazione <i>corrente</i> ;

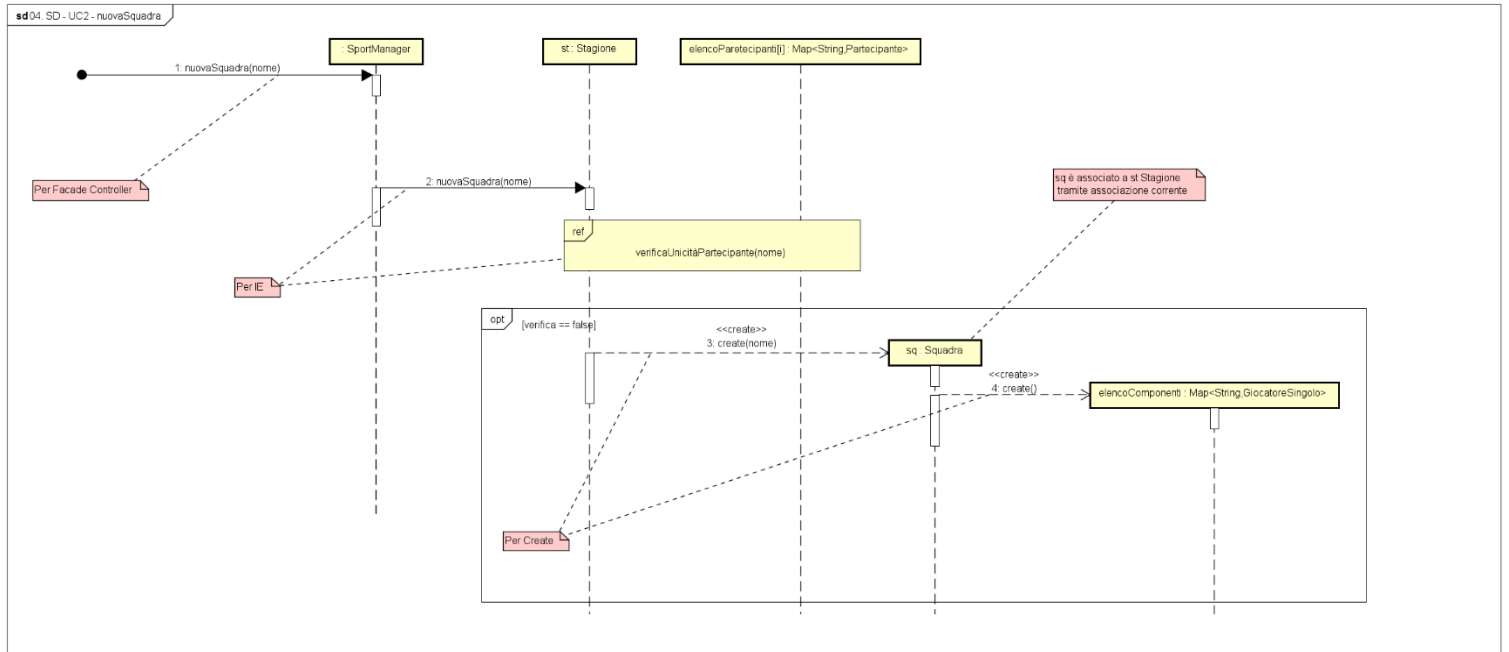
### 3 – Fase di Progettazione

#### 3.1 – Diagrammi di Sequenza (SD)

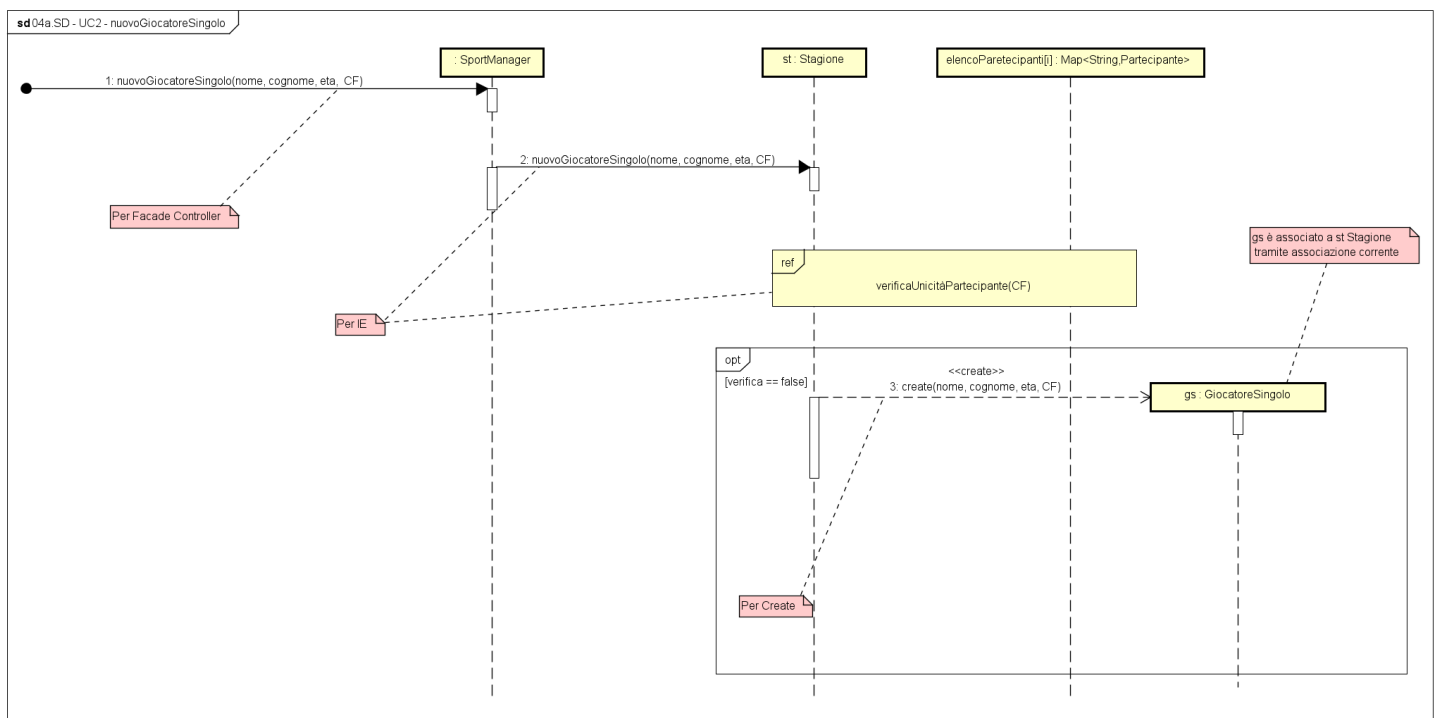
Le operazioni scritte precedentemente sono state dettagliate nei seguenti diagrammi di sequenza.

##### 3.1.1 – SD UC2

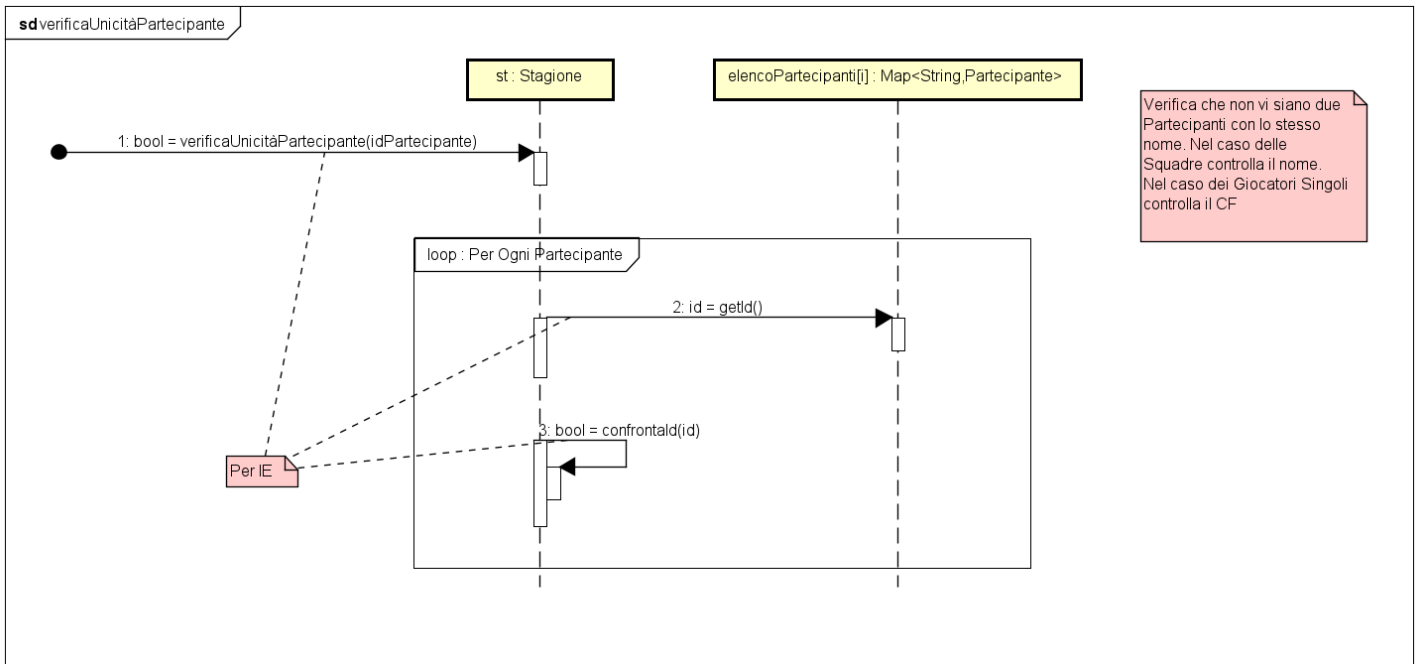
- nuovaSquadra



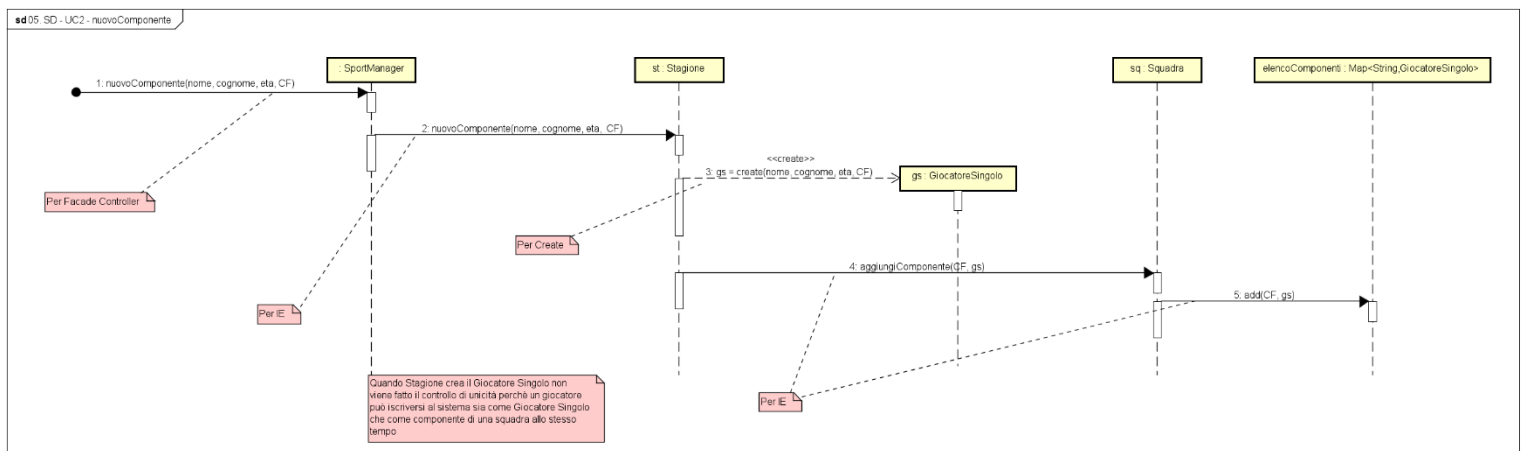
- nuovoGiocatoreSingolo



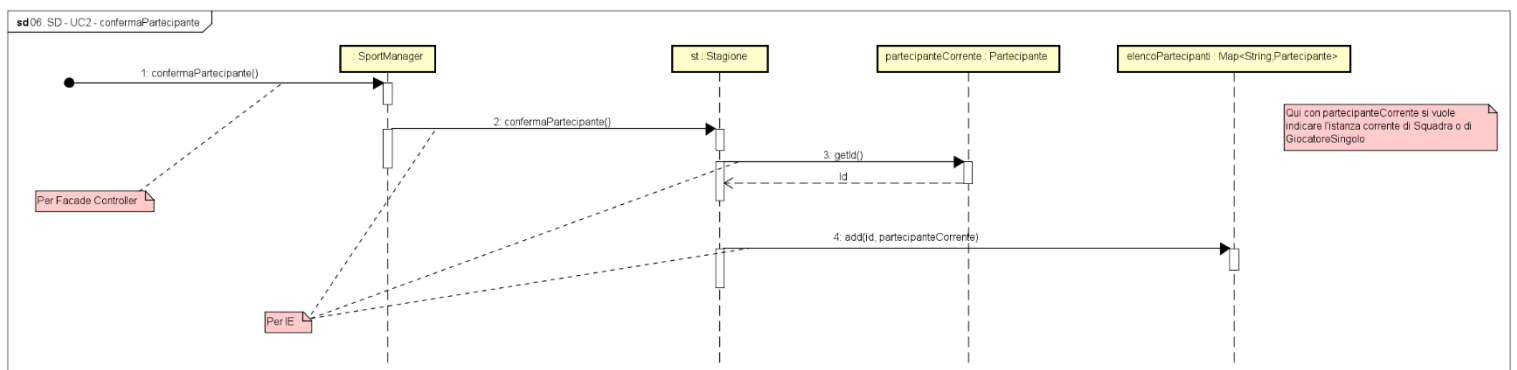
- verificaUnicitàPartecipante



- nuovoComponente



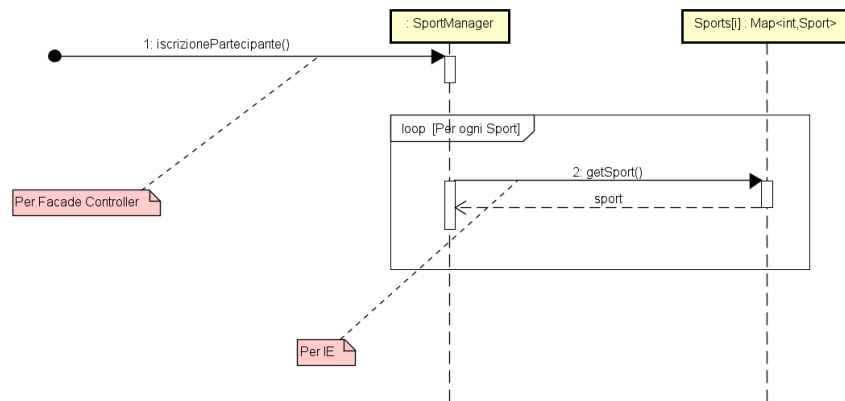
- confermaPartecipante



### 3.1.2 – SD UC3

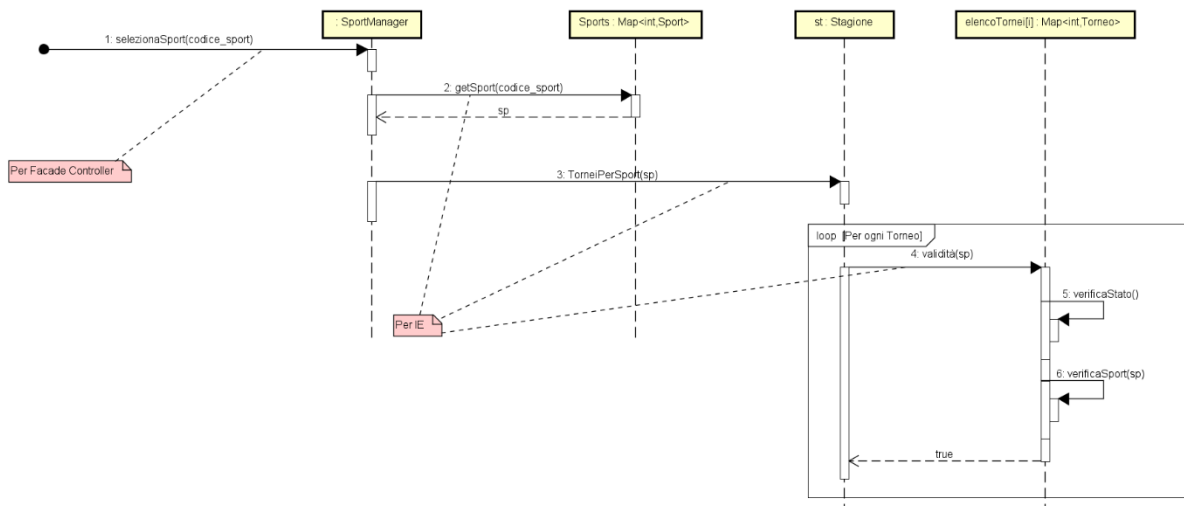
- iscrizionePartecipante

sd07: SD - UC3 - iscrizionePartecipante



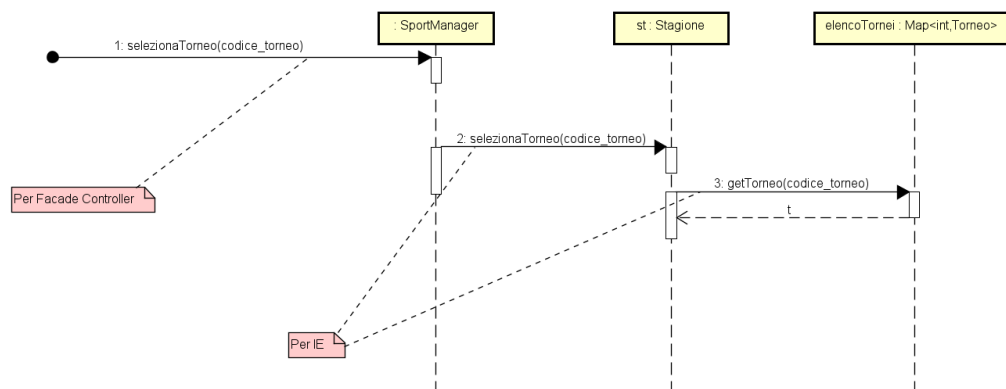
- selezionaSport

sd08: SD - UC3 - selezionaSport



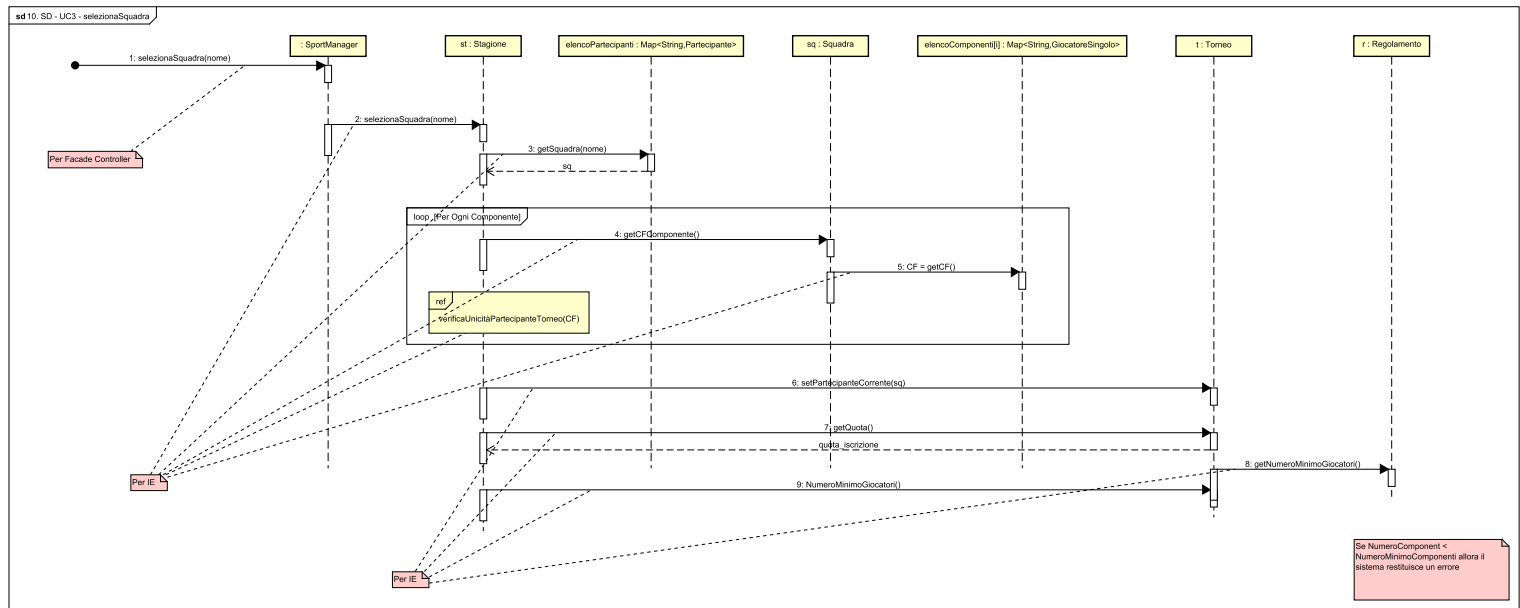
- selezionaTorneo

sd09: SD - UC3 - selezionaTorneo

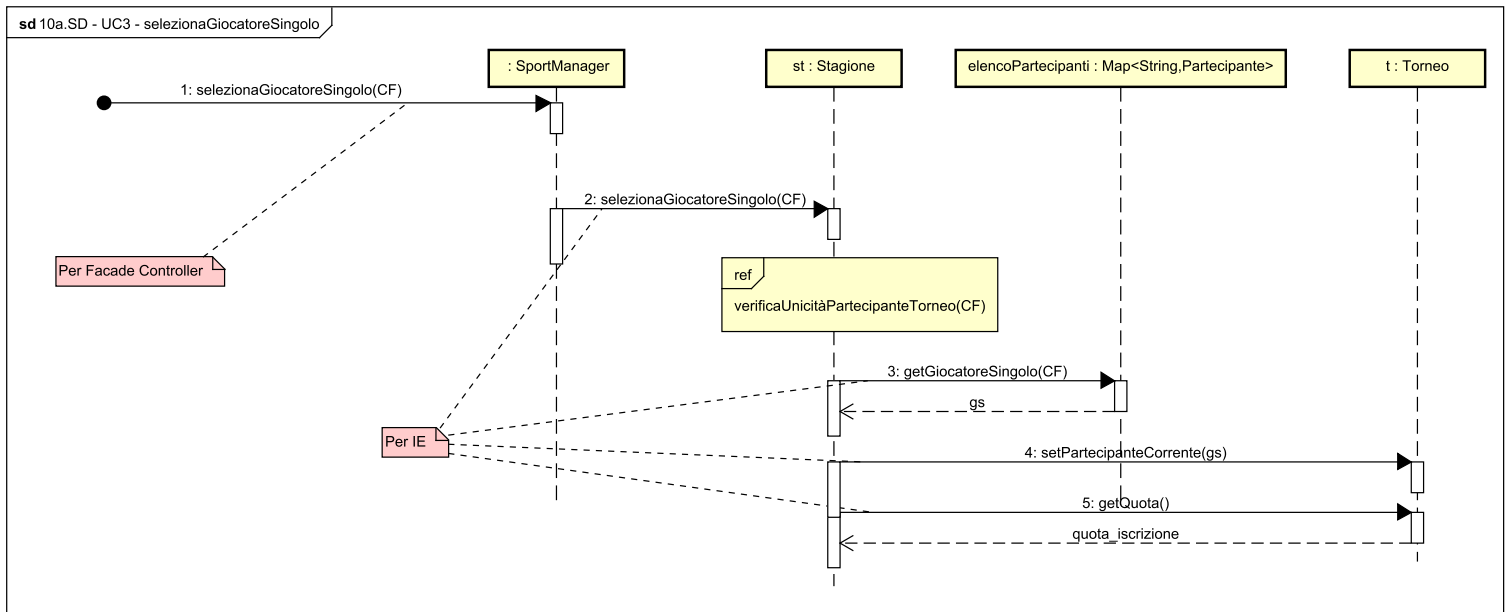




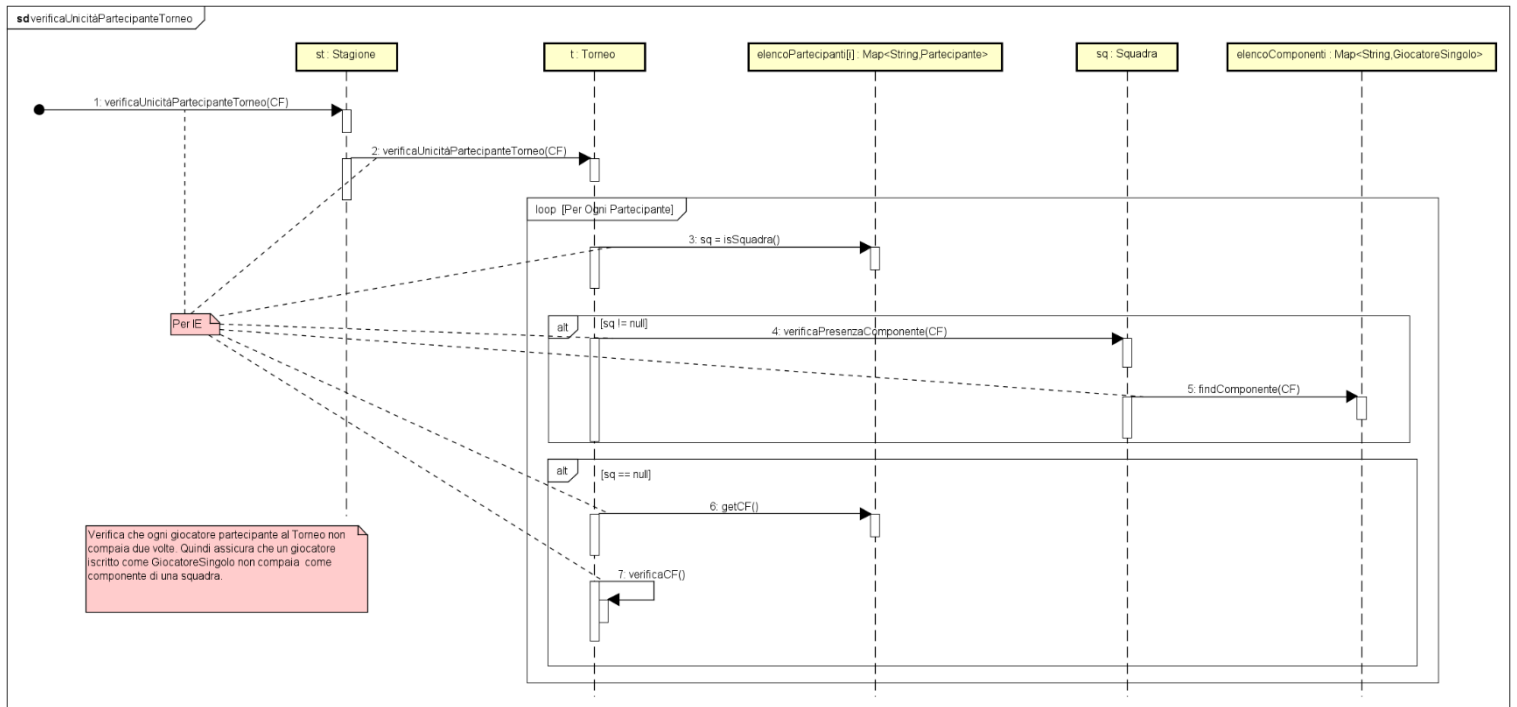
- selezionaSquadra



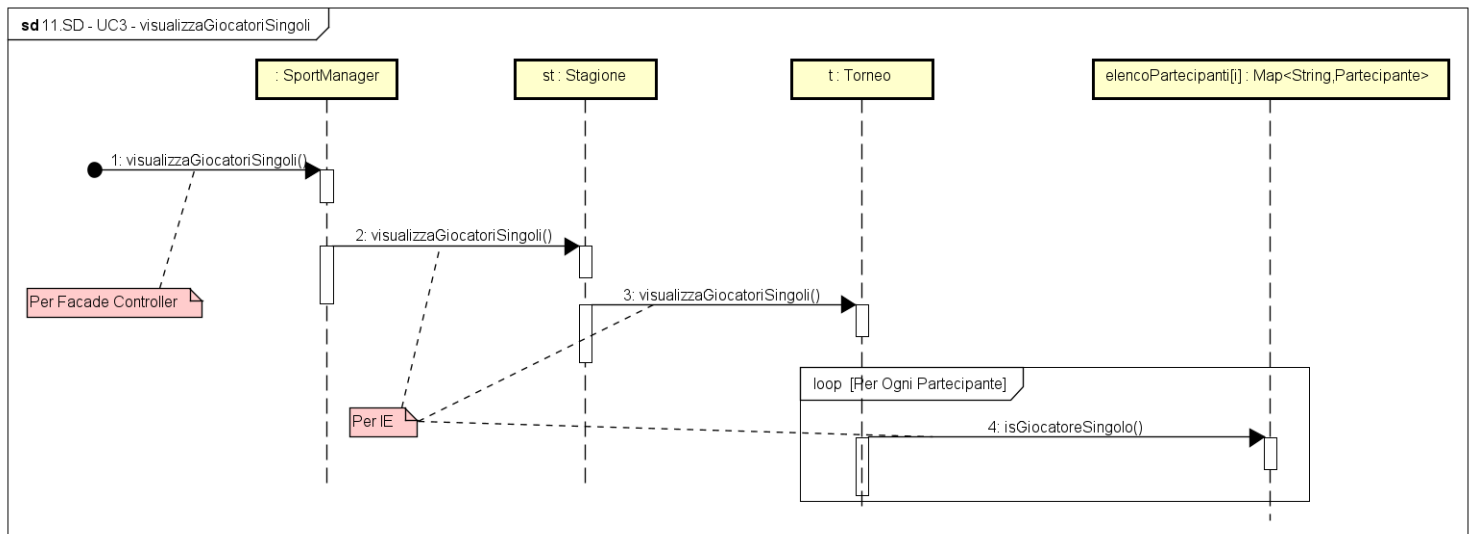
- selezionaGiocatoreSingolo



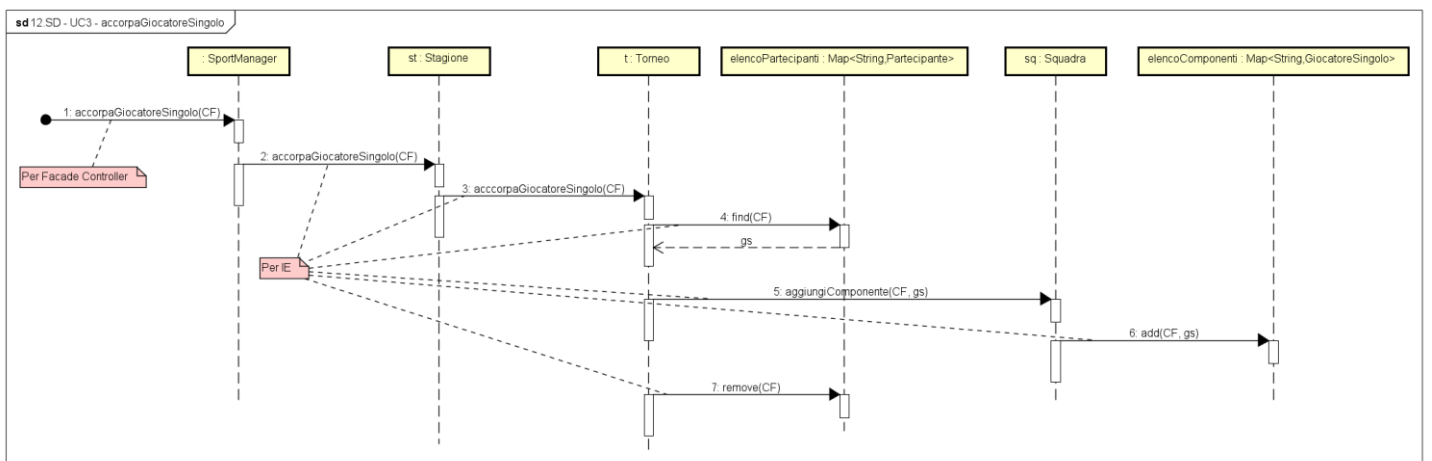
- verificaUnicitàPartecipanteTorneo



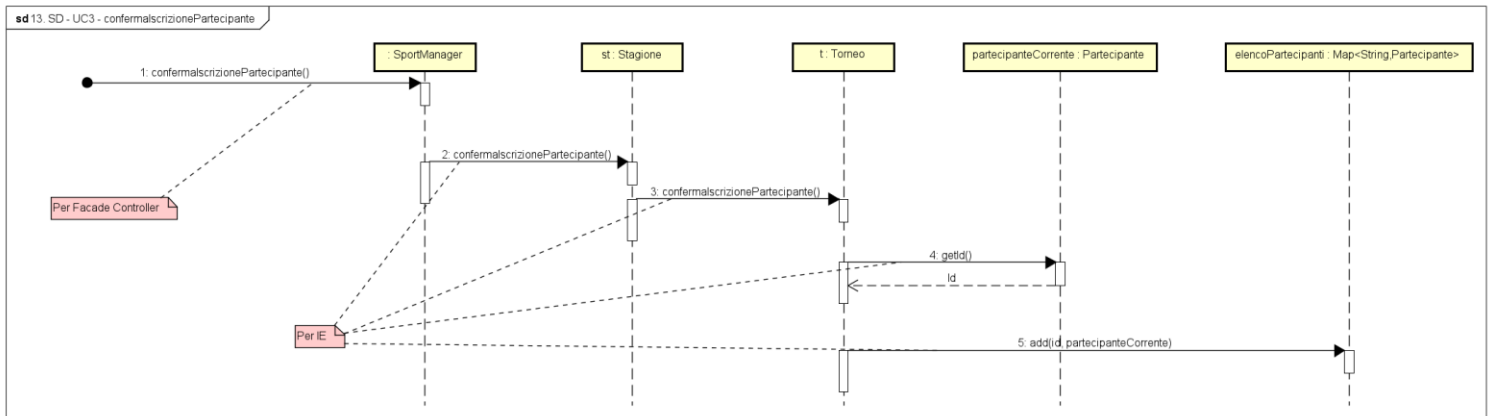
- visualizzaGiocatoriSingoli



- accorpaGiocatoreSingolo

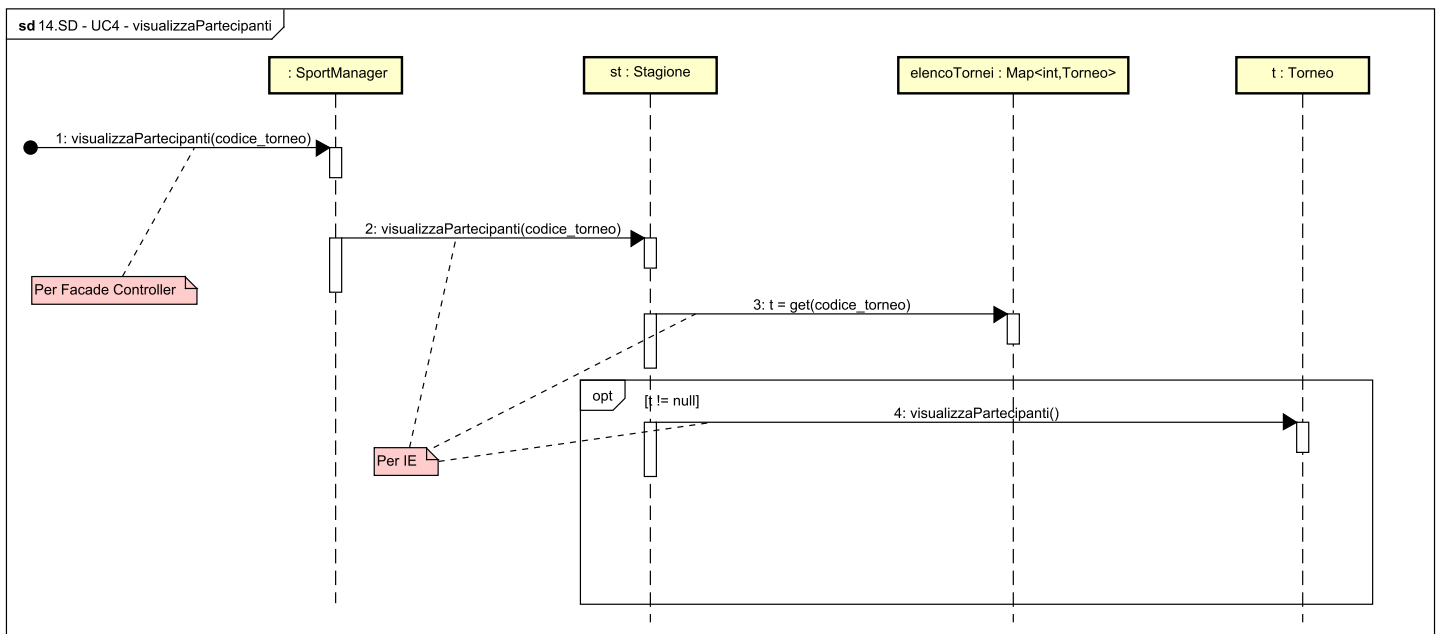


- confermaIscrizionePartecipante



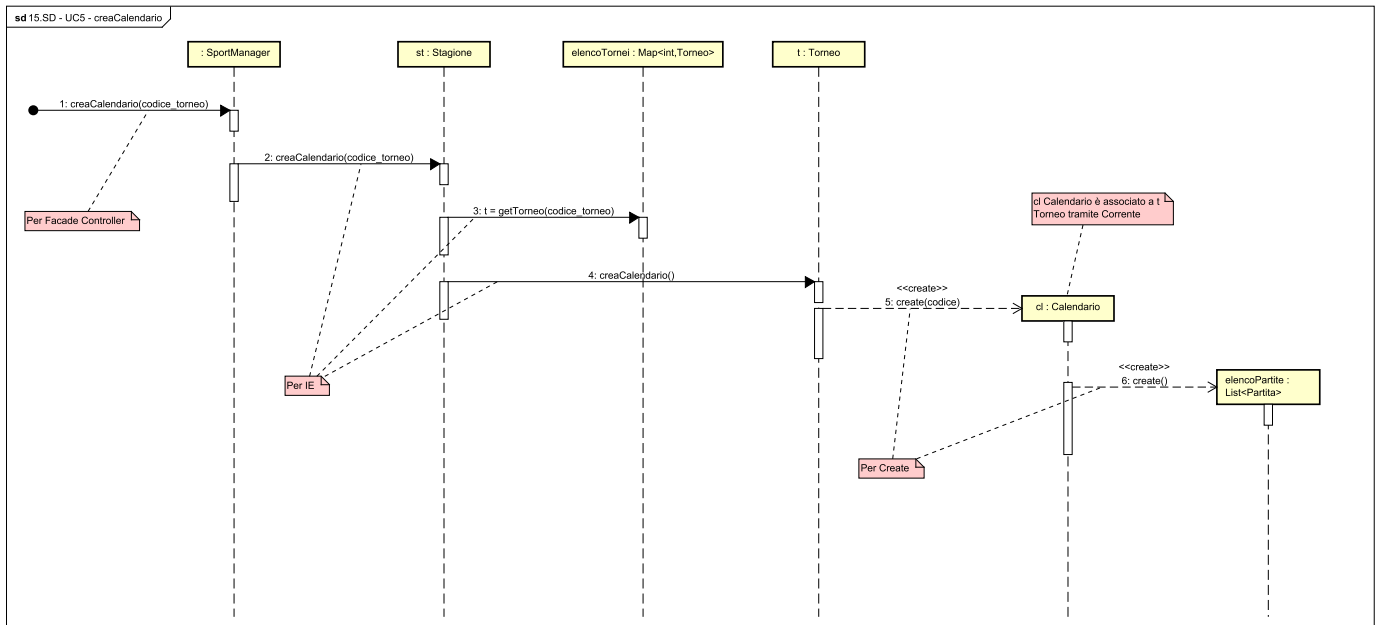
### 3.1.3 – SD UC4

- visualizzaPartecipanti

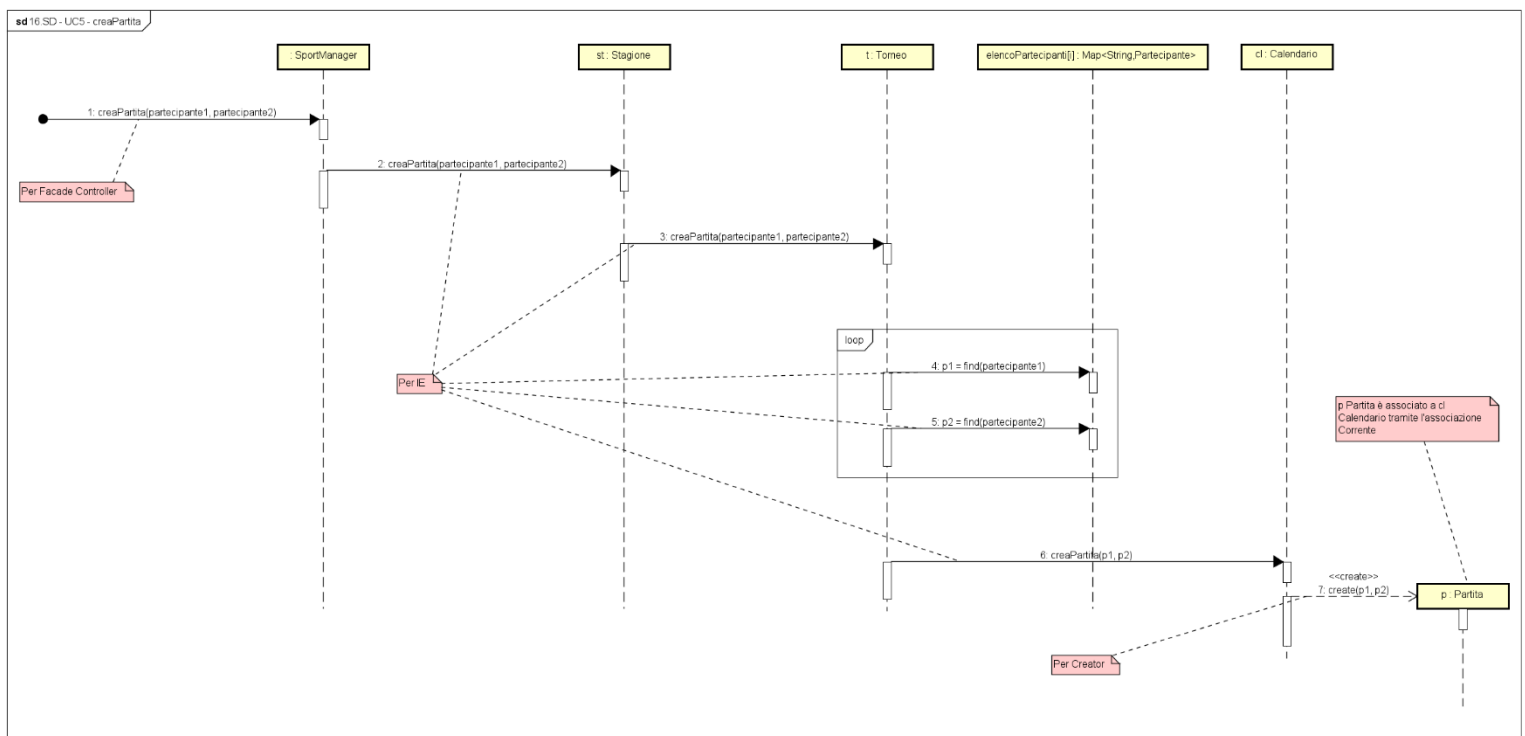


### 3.1.4 – SD UC5

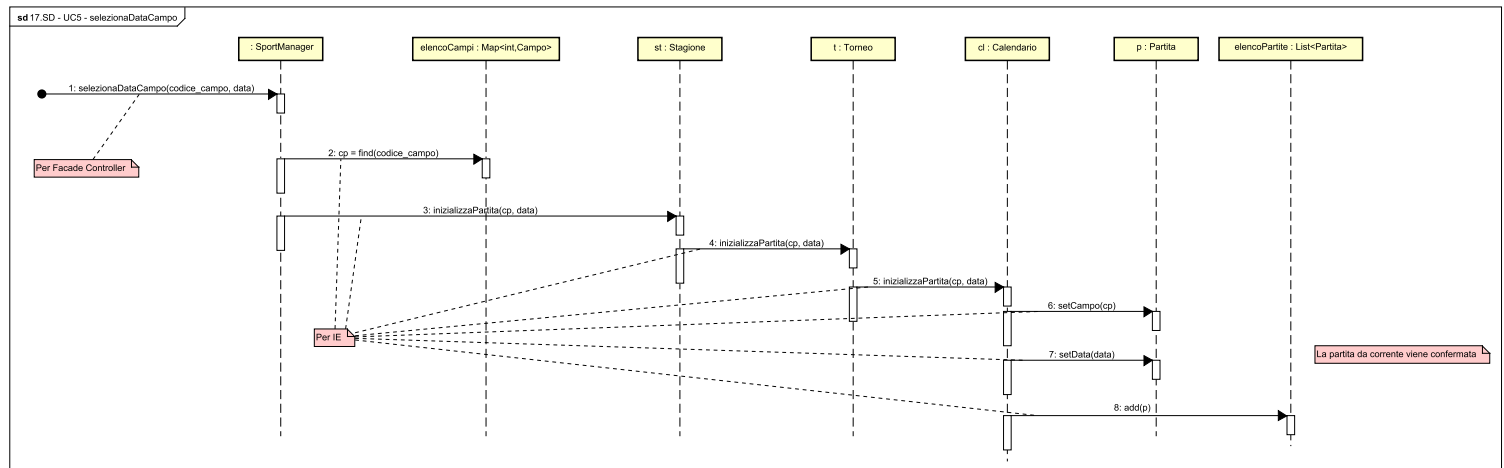
- creaCalendario



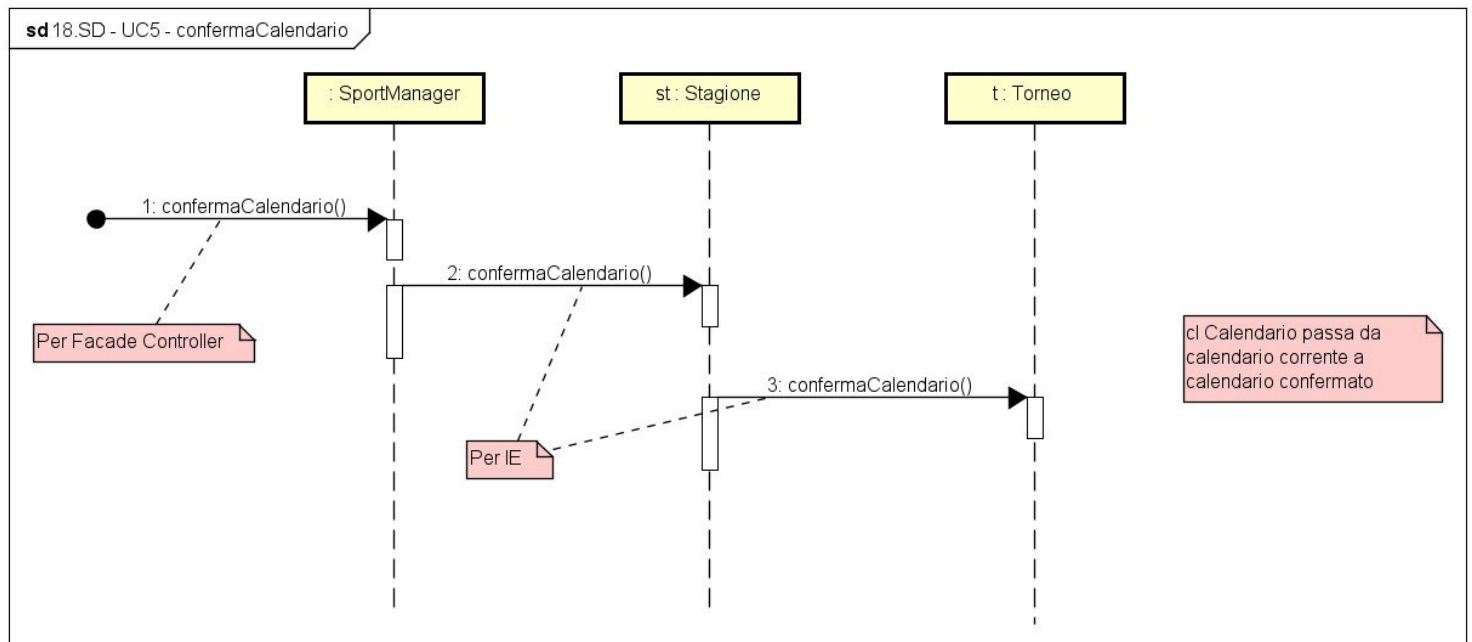
- creaPartita



- selezionaDataCampo

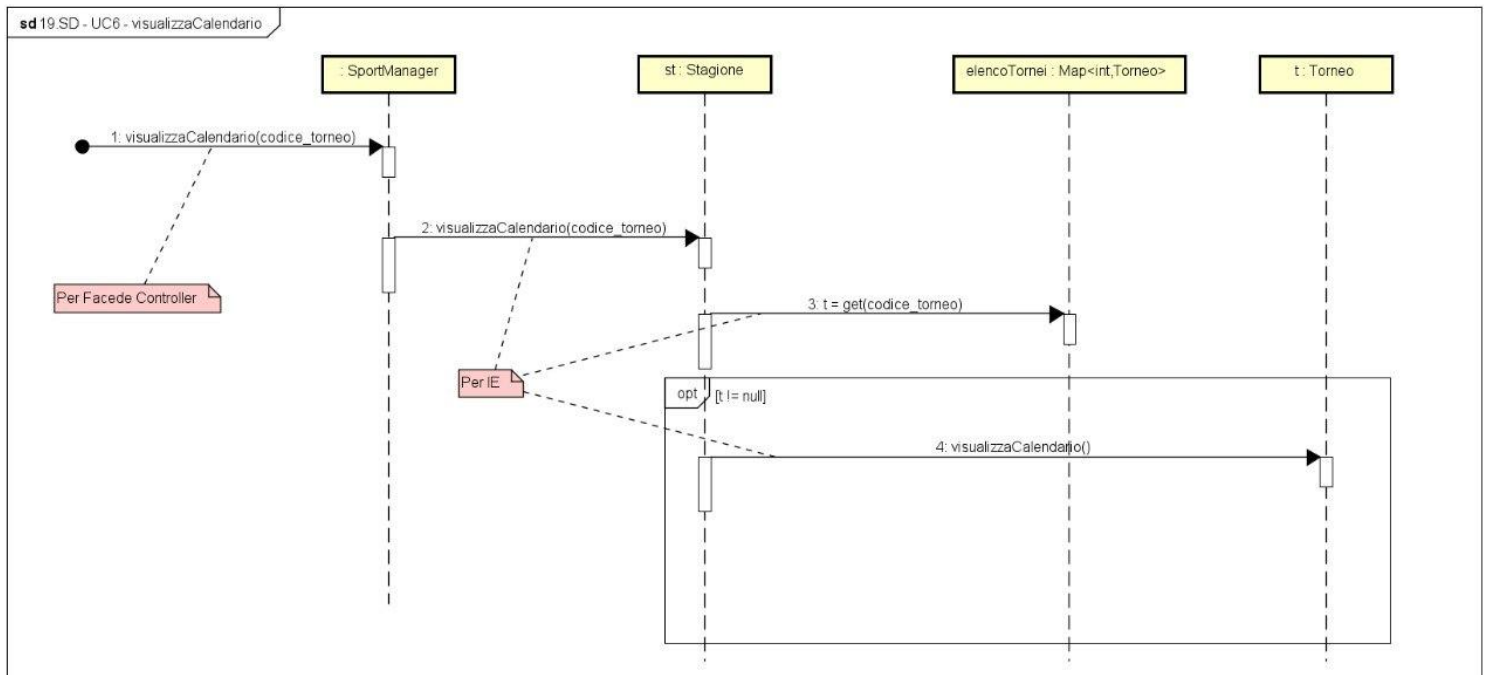


- confermaCalendario



### 3.1.5 – UC6

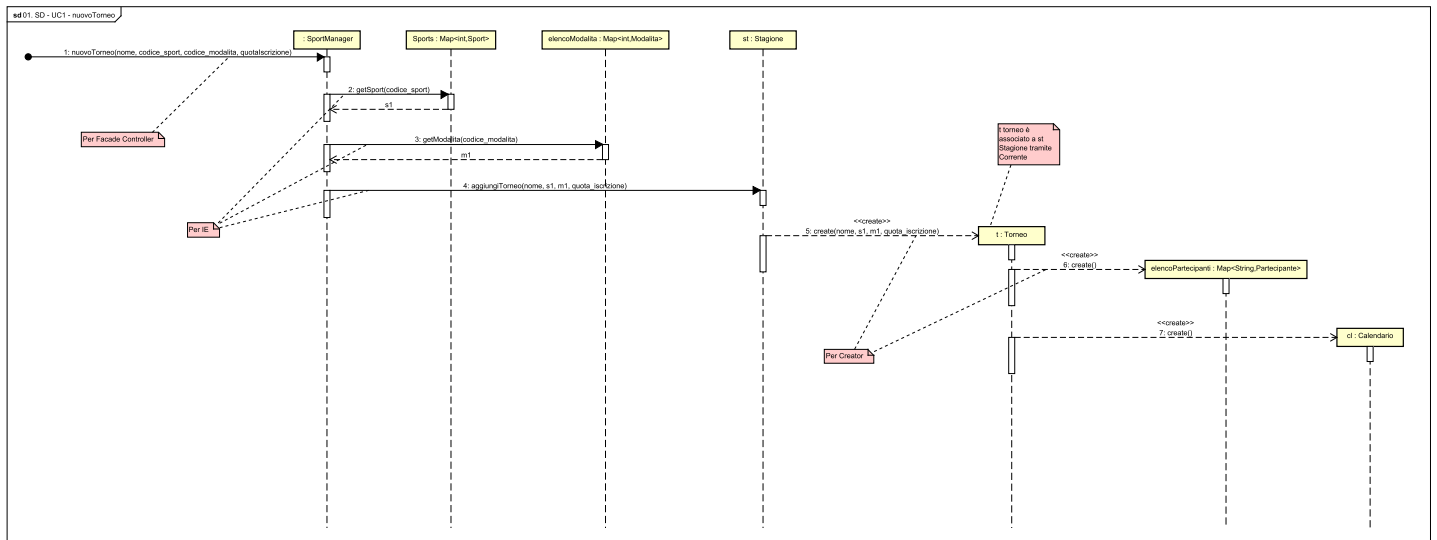
- visualizzaCalendario



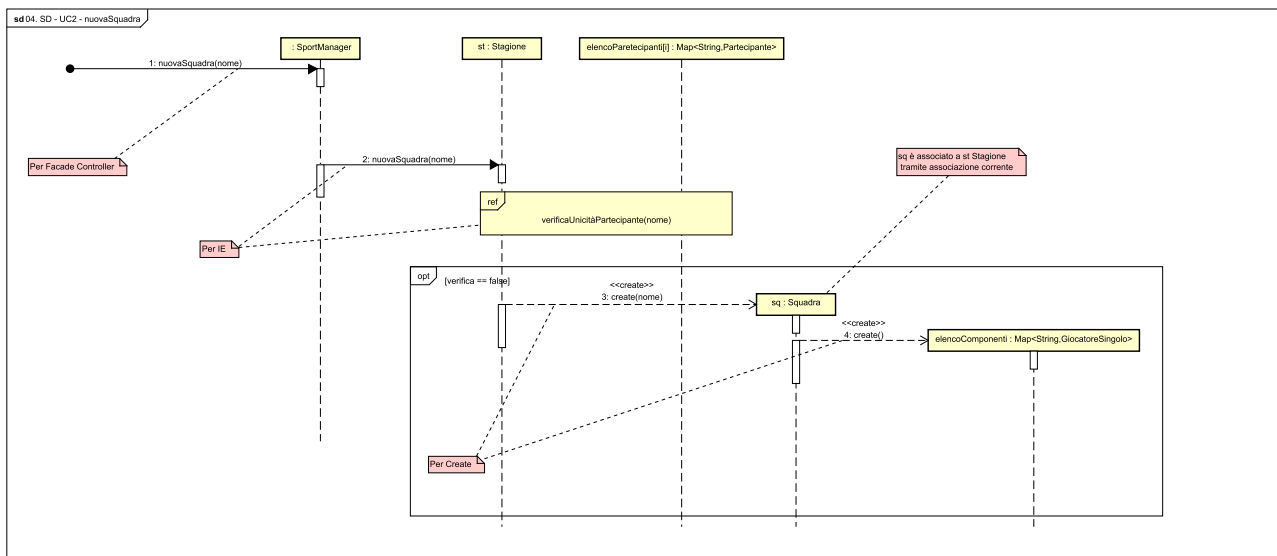
## Accorgimenti

Durante questa iterazione sono state apportate modifiche ad alcuni Diagrammi di Sequenza (SD) presentati nelle iterazioni precedenti. Si riportano di seguito:

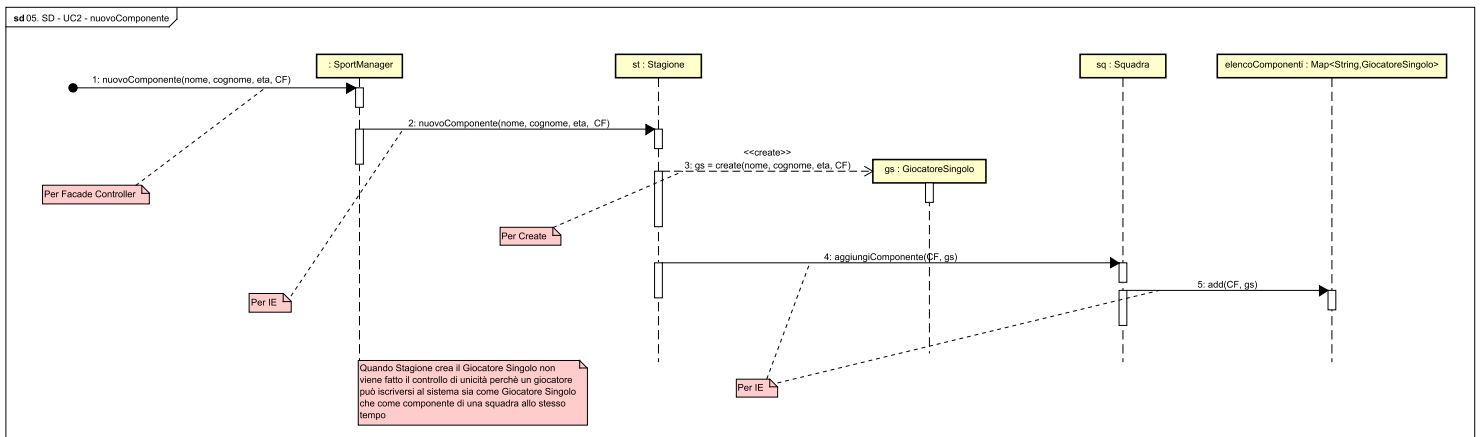
- nuovoTorneo (UC1)



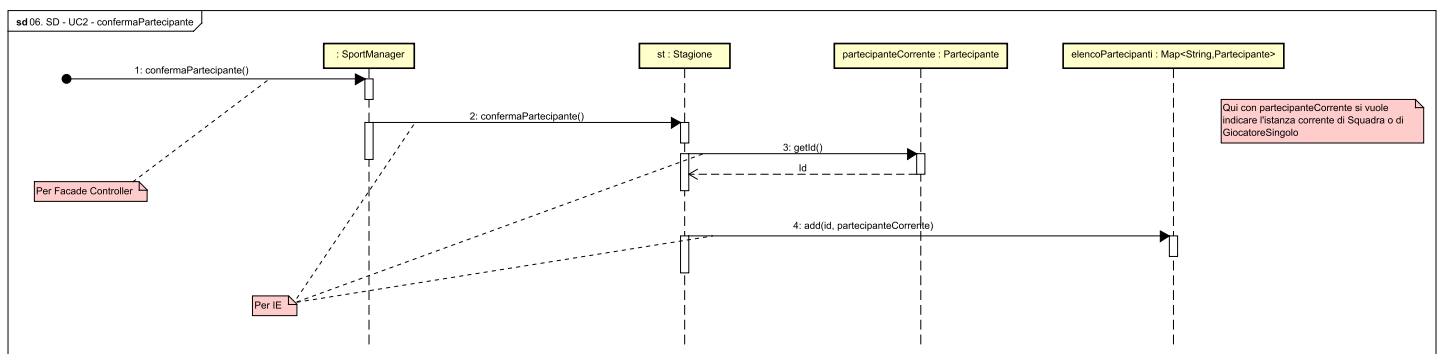
- nuovaSquadra (UC1)



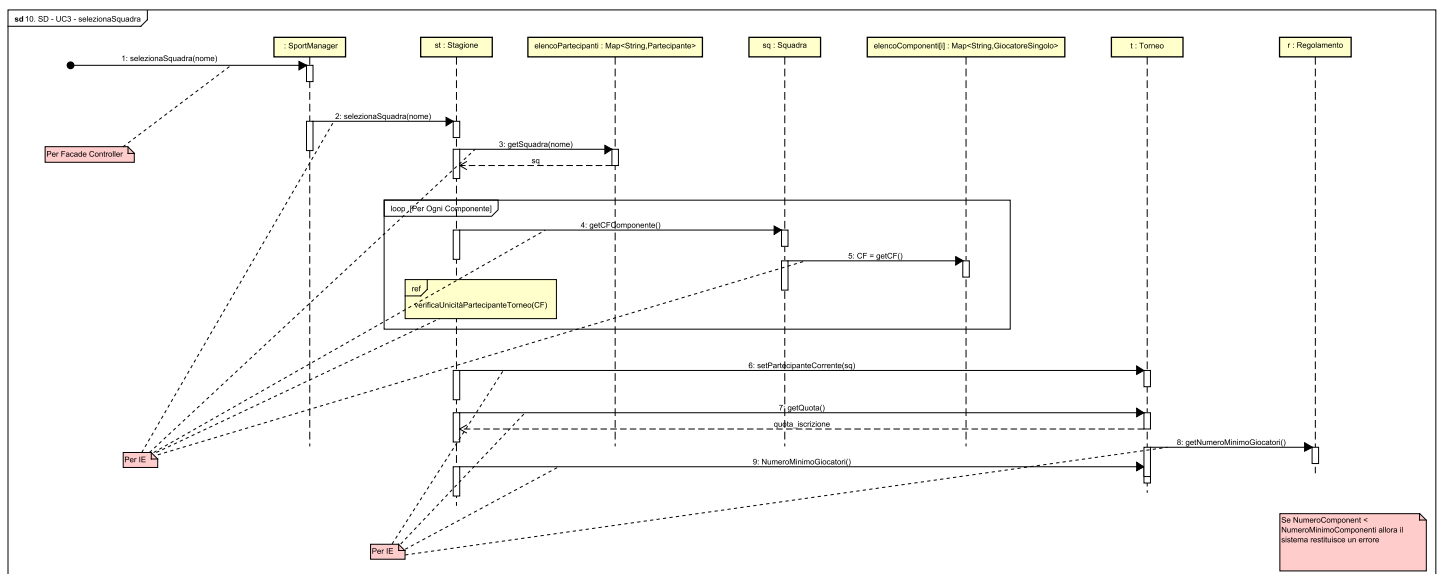
- nuovoComponente (UC2)



- confermaPartecipante (UC2)

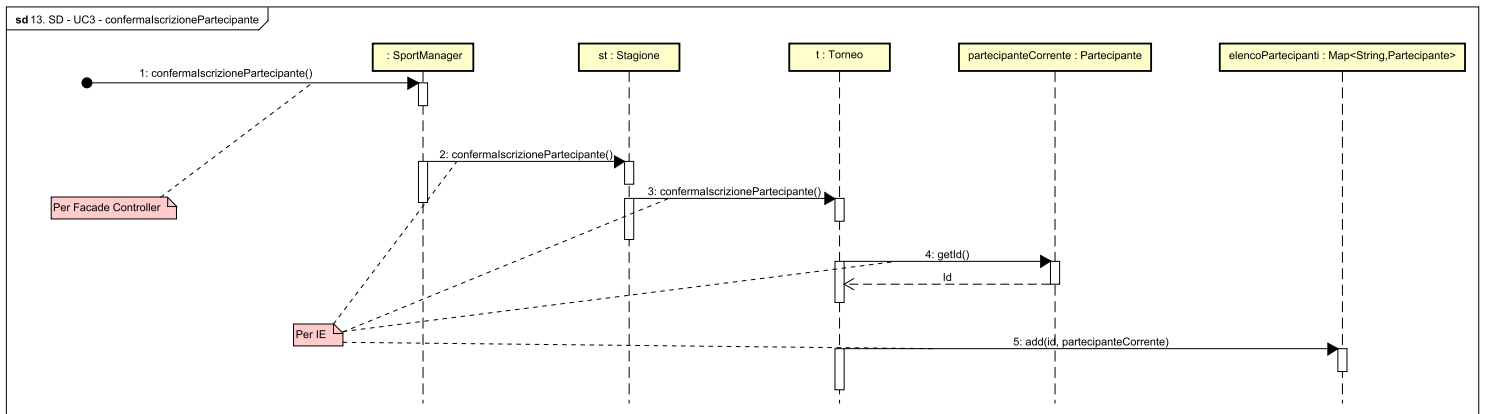


- selezionaSquadra (UC3)

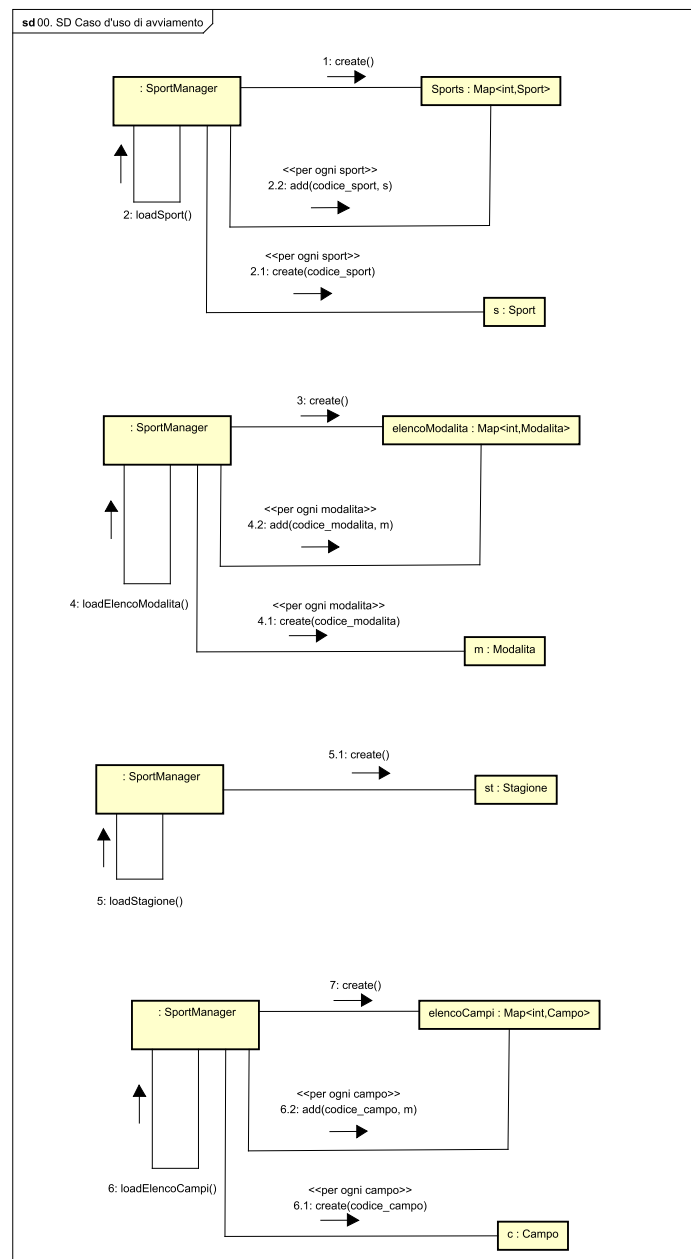




- confermaIscrizionePartecipante (UC3)



- casoUsoAvviamento



Lo studio degli elaborati precedenti ha portato alla realizzazione del seguente Diagramma delle Classi.

