

# Ristrutturazione Go

## 1 Documenti di Specifica

### 1.1 Tipi di Dato

#### 1.1.1 Domini

- create domain *Integer*  $> 0$  as integer default 0 check (*value*  $\geq 0$ );
- create domain *Komi* as real default 0 check (*value*  $\geq 0$  and *value*  $\leq 10$ );

#### 1.1.2 Tipi

- create type as enum *Punteggio* = {*b* : *Integer*  $> 0$ , *n* : *Integer*  $> 0$ }
- create type as enum *Regole* = {'cinese', 'giapponese'}
- create type as enum *Anno* = ("19" or "20") concat ["00", "99"]{1}
- create type as enum *Giocatore* = {'bianco', 'nero'}

## 2 Vincoli Esterni Ristrutturazione

- $\exists g, b, n, p. \text{Giocatore}(g) \wedge \text{Partita}(p) \rightarrow \text{GiocaBianco}(g, p) \neg \text{GiocaNero}(g, p)$
- $\neg \exists g, p, ep, er. \text{Giocatore}(g) \wedge \text{Partita}(p) \wedge \text{EsitoPunteggio}(ep) \wedge \text{EsitoRinuncia}(er) \wedge$   
 $\text{PartitaEsitoRinuncia}(p, er) \rightarrow \neg \text{PartitaEsitoPunteggio}(p, ep)$

# 3 UML

