

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* ≥ 0);
- create domain *Komi* as real default 0 check (*value* ≥ 0 and *value* ≤ 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

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

3 UML

