**Sommario**

1. [**Introduzione**](#Introduzione)
   1. [**Descrizione Problema**](#DescrizioneProblema)
2. [**Progettazione Concettuale**](#ProgettazioneConcettuale)
   1. [**Class Diagram**](#ClassDiagram)
   2. [**Analisi delle Classi**](#AnalisiClassi)
      1. [**PlatformAdmin**](#CLAdmin)
      2. [**Person**](#CLPerson)
      3. [**User**](#CLUser)
      4. [**Organizer**](#CLOrganizer)
      5. [**Judje**](#CLJudje)
      6. [**Participant**](#CLParticipant)
      7. [**Hackathon**](#CLHackathon)
      8. [**Team**](#CLTeam)
      9. **[Document](#CLDocument)**
   3. [**Analisi associazioni e gerarchie**](#AnalisiAssGer)
      1. [**PlatformAdmin**](#AGAdmin)
      2. [**Person**](#AGPerson)
      3. [**User**](#AGUser)
      4. [**Organizer**](#AGOrganizer)
      5. [**Judje**](#AGJudje)
      6. [**Participant**](#AGParticipant)
      7. [**Hackathon**](#AGHackathon)
      8. [**Team**](#AGTeam)
      9. [**Document**](#AGDocument)
3. [**Conclusioni**](#Conclusioni)
4. [**Link Repository GitHub**](#Repository)

**1. Introduzione**

**Sistema di Gestione Hackathon**

**Corso:** Informatica - L31  
**Modulo:** Progettazione e Modellazione Software  
**Anno accademico:** 2024/2025  
**Data prima consegna:** 24 aprile 2025  
**Data seconda consegna:**

**Componenti del gruppo:**

* Alessandro Loffredo (N86005409) – 2° Anno
* Domenico Guerrera (N86005579) – 1° Anno
* Michele D’Orso (N86005448) – 1° Anno

Il presente documento descrive le varie fasi di analisi e modellazione per lo sviluppo di un sistema dedicato alla gestione e organizzazione di eventi Hackathon. L'obiettivo principale è creare una piattaforma efficiente e intuitiva, in grado di gestire eventi competitivi di programmazione

**1.1. Descrizione Problema**

L’obiettivo del progetto è quello di creare un programma che dia la possibilità di creare vari Hackathon e gestire tutte le attività legate a questi ultimi.  
I vari utenti che accedono al sistema dovranno essere divisi in varie categorie in base ai loro ruoli, e avranno delle loro aree personali per svolgere tutte le attività inerenti l’Hackathon.   
Il programma dovrà comportarsi come un gestionale per utenti come l’admin, l’organizzatore e il giudice, permettendo quindi di poter operare direttamente sul singolo Hackathon, mentre per utenti, partecipanti e team dovrà mettere a disposizione delle funzioni per partecipare effettivamente all’Hackathon.

**2.** **Progettazione Concettuale**   
In questo capitolo vedremo nel dettaglio i vari elementi utili alla creazione del Class Diagram con una sua rappresentazione e con una successiva analisi delle classi e delle associazioni.  
In seguito andremo a commentare ogni Classe, specificando il motivo per cui fosse necessario inserirla, mettendo in risalto i loro attributi e le loro responsabilità principali.  
Infine andremo a motivare le scelte delle associazioni e delle gerarchie.

**2.1.** **Class Diagram**

**Immagine che contiene testo, diagramma, schermata, Piano

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**

**2.2.** **Analisi delle Classi**

**2.2.1.** **Classe: PlatformAdmin**

**Scelta progettuale:** Necessità di avere un’entità che amministri gli eventi e scelga gli organizzatori tra gli utenti.

* **Resposabilità:** Crea gli aventi, sceglie gli organizzatori;
* **Attributi:** username, password;
* **Metodi principali:** createHackathon().

**2.2.2.** **Classe: Person**

**Scelta progettuale:** Necessità di avere una generalizzazione dell’utente. In tal modo creiamo una distinzione tra gli utenti registrati o meno alla piattaforma. La persona può comunque navigare nella piattaforma.

* **Resposabilità:** Possibilità di iscrizione alla piattaforma;
* **Attributi:**
* **Metodi principali:** regPlatform().

**2.2.3.** **Classe: User**

**Scelta progettuale:** Specializzazione di persona. È necessaria per avere una generalizzazione di coloro che interagiscono con la piattaforma. Questa classe permette all’utente di svolgere in vari hackathon diversi ruoli.

* **Responsabilità:** Possibilità di registrarsi all’hackathon, possibilità di rispondere all’invito come giudice;
* **Attributi principali:** fName, lName, birthDate, username, password, isBusy;
* **Metodi principali:** regHackaton(), answerInvitation().

**2.2.4.** **Classe: Organizer**

**Scelta progettuale:** Necessità di avere una classe che si occupa di gestire gli hackathon, di determinare vari aspetti generali.

* **Responsabilità:** Invita i giudici all’hackathon, apre le registrazioni dell’hackathon;
* **Attributi:** Ereditati da user;
* **Metodi principali:** inviteJudge(), openRegDate().

**2.2.5.** **Classe: Judge**

**Scelta progettuale:** Specializzazione dell’user necessaria per avere all’occorrenza un giudice per l’hackathon e permettergli comunque di partecipare ad altri hackathon

* **Responsabilità:** Descrivere il problema dell’hackathon, esaminare i documenti, assegnare i voti;
* **Attributi principali:** ereditati da Utente;
* **Metodi principali:** assignMark(), describeProblem(), examineDoc().

**2.2.6.** **Classe: Participant**

**Scelta progettuale:** Necessità di avere una specializzazione di utente che identificasse gli utenti iscritti ad un determinato hackathon.

* **Responsabilità:** Chiedere di partecipare ad un team, rispondere alla richiesta;
* **Attributi principali:** ereditati da Utente;
* **Metodi principali:** sendRequest(), answerInvRecived(), manageDoc(), createTeam().

**2.2.7.** **Classe: Hackathon**

**Scelta progettuale:** Necessità di avere una classe che descriva proprietà e caratteristiche di ogni singolo eventi hackathon.

* **Responsabilità:** Pubblicare le classifiche
* **Attributi principali:** title, venue, startDate, endDate, maxRegistration, maxTeamParticipant, problemDescription, startRegDate, endRegDate, regCounter;
* **Metodi principali:** publishRanking(), addRegistration(), endHackathon().

**2.2.8.** **Classe: Team**

**Scelta progettuale:** Necessità di avere una classe che permetta di identificare i singoli team partecipanti all’hackathon.

* **Responsabilità:** Pubblicare periodicamente un documento di aggiornamento;
* **Attributi principali:** finalMark, nickname;
* **Metodi principali:** addDoc(), avgMark().

**2.2.9.** **Classe: Document**

**Scelta progettuale:** Necessità di avere una classe che determini i vari documenti per essere poi giudicati dai giudici.

* **Responsabilità:**
* **Attributi principali:** description, date, comment;
* **Metodi principali:**

**2.3.** **Analisi associazioni e gerarchie**

**2.3.1.** **PlatformAdmin**

* **“chooses”:** associazione N a N con **User**. Più admin possono scegliere più utenti come amministratori dei vari hackathon.

Abbiamo ritenuto opportuno inserire un’associazione tra queste due classi perché è necessario avere qualcuno che scelga gli organizzatori dei vari Hackathon.

**2.3.2.** **Person**

Non ha associazioni, ma soltanto una sottoclasse **User**.   
Presenza della sottoclasse User perché anche un utente non registrato alla piattaforma può navigarla.

**2.3.3.** **User**

* **“invites”:** associazione 1 a N con **Organizer**. Più utenti possono essere invitati come giudici da un organizzatore.

Abbiamo ritenuto opportuno fare questa associazione tra User e Organizer perché quest’ultimo invita gli utenti ad essere giudici che però diventano tali soltanto nel momento in cui accettano l’invito.

Presenta 3 sottoclassi: organizer, judge, participant.

La presenza delle sottoclassi è importante perché le tre classi specializzate sono comunque sempre degli utenti che nei vari Hackathon possono interscambiarsi i ruoli.

**2.3.4.** **Organizer**

* **“organizes”:** associazione 1 a 1 con **Hackathon**. Un organizzatore può organizzare un solo Hackathon alla volta.  
  Abbiamo ritenuto opportuno che un organizzatore impegnato nell’organizzazione di un Hackathon non potesse organizzarne altri contemporaneamente.
* **“invites”:** associazione 1 a N con **User.**

**2.3.5.** **Judge**

* **“judges”:** associazione 1 a N con **Hackathon**. Un Hackathon può avere più giudici.  
  Abbiamo ritenuto opportuno che un gruppo di giudici coinvolti in un Hackathon potessero giudicarne solo uno alla volta.
* **“examines”:** associazione N a N con **Team**. Il corpo giudici esamina i documenti dei team.  
  Abbiamo ritenuto opportuno che i giudici si interfacciassero con i team per esaminare i documenti in modo tale da poter riconoscere l’appartenenza di un documento ad uno specifico team sfruttando la loro associazione.
* **“asseignsMark”:** associazione N a N con **Team**. Il corpo giudici assegna voti ai team.  
  Abbiamo ritenuto opportuno che ogni giudice potesse votare ogni team e il voto finale del team sia dato dalla media dei voti dei singoli giudici.

**2.3.6.** **Participant**

* **“requests”:** associazione **ricorsiva** 1 a N. Un partecipante può chiedere ad un altro partecipante di partecipare al team. I team possono ricevere più richieste;  
  Abbiamo ritenuto opportuno che ogni partecipante potesse richiedere o meno di partecipare ad un team e che i team possano ricevere più richieste di partecipazione.
* **“aggregation”:** associazione (per definizione 1 a N) con **Team**. Un team è un insieme di partecipanti.  
  Abbiamo ritenuto opportuno che un partecipante non ancora in un Team potesse comunque esistere all’interno dell’Hackathon. Nel caso in cui le iscrizioni vengano chiuse e un partecipante sia rimasto solo, verrà creato automaticamente un team composto dal singolo partecipante.

**2.3.7.** **Hackathon**

* **“organizes”:** associazione 1 a 1 con **Organizer**;
* **“judges”:** associazione 1 a N con **Judge;**
* **“partecipates”:** associazione 1 a N con **Team**. Più team possono partecipare ad un solo hackathon per volta.  
  Abbiamo ritenuto opportuno che i team possano iscriversi ad un solo Hackathon alla volta.

**2.3.8.** **Team**

* **“examineDoc”:** associazione N a N con **Judge**;
* **“asseignsMark”:** associazione N a N con **Judge**;
* **“partecipates”:** associazione 1 a N con **Hackathon**;
* **“produces”:** associazione 1 a N con **Document**. Un team produce più documenti di aggiornamento;  
  Abbiamo ritenuto opportuno che i team, per mostrare i loro progressi, potessero produrre più documenti dello svolgimento del problema.
* **“aggregation”:** associazione (per definizione 1 a N) con **Participant.**

**2.3.9.** **Document**

* **“produces”:** associazione 1 a N con **Team.**

**3.** **Conclusioni**

Il risultato ottenuto da questi primi step del progetto è il modello concettuale in UML, elemento fondamentale per comprendere come le varie classi della struttura andranno a comunicare tra loro, e una prima implementazione di queste ultime in java. Questa è quindi la base su cui si andrà a costruire tutta la struttura del software per la gestione degli eventi hackathon.

**4.** **Link Repository GitHub**

https://github.com/AlessandroLoffredo/PROGETTOPOO.git