

Contratti

Precondizione globale: Esiste una *Partita P* con *avviataSi* *ONo* = *si*

Giocare

uniscitiAPartita(nickname, indirizzo, porta, chiave)

Precondizioni: *nickname* è un testo, *indirizzo* è un numero, *porta* è un numero, *chiave* è un testo.
Esiste un *Giocatore G*.

Postcondizioni: viene creato almeno un *Robot R*, *G* controlla *R* e ha *PL*. Vengono creati 5 oggetti *Registro Rg* e un oggetto *Pool PL* per ogni *R* controllato da *G*.

inserisciScheda(robot, schedaIstruzione, numRegistro)

Precondizioni: *robot* è un oggetto *Robot R*, *schedaIstruzione* è un oggetto *SchedaIstruzione Si*, *numRegistro* è un numero.

Esiste un *Giocatore G* che ha un *Pool PL* composto da almeno una *Si* = *schedaIstruzione*.
Esiste un *Registro Rg* con attributo *bloccato* = **no** e attributo *numero* pari a *numRegistro*.

Postcondizioni: *G* modifica *Rg* di *R* inserendo *Si*. Viene rimossa *Si* da *PL*.

rimuoviScheda(robot, numRegistro)

Precondizioni: *robot* è un oggetto *Robot R*, *numRegistro* è un numero. Esiste un *Giocatore G* che ha un *Pool PL*.

Esiste un *Registro Rg* che contiene una *SchedaIstruzione Si*.

Postcondizioni: *G* modifica *Rg* di *R* rimuovendo la *Si contenuta*. Viene inserita *Si* in *PL*.

spegniRobot(robot)

Precondizioni: *robot* è un *Robot R* in *Partita*.

Postcondizioni: L'attributo *daSpegnere* di *R* viene impostato a **si**

terminaProgrammazione()

Precondizioni: Esiste un *Giocatore G* che controlla almeno un *Robot R* con tutti i *Registri Rg* (al più 5) con attributo *bloccato* = **no** che contengono esattamente una *SchedaIstruzione*.

Postcondizioni: L'attributo di *P* *giocatoriPronti* viene aumentato di 1, quando il valore è pari a *nMaxGiocatori* - 1 viene avviato un conto alla rovescia (**regole di business**).

sacrificaUpgrade(upgrade, robot)

Precondizioni: *upgrade* è un oggetto *Upgrade*. *robot* è un oggetto *Robot*.

Esiste un *Giocatore G* che *dispone di un Upgrade U = upgrade*. *G controlla un Robot R = robot*.

Postcondizioni: Viene rimosso *U* dagli upgrade a disposizione di *G*. *R* previene un punto danno.

attivaUpgrade(upgrade, robot)

Precondizioni: *upgrade* è un oggetto *Upgrade*. *robot* è un oggetto *Robot R*.

Esiste un *Giocatore G* che *dispone di un Upgrade U = upgrade* e *controlla R*. *G* non ha ancora usato un *Upgrade* in questa manche

Postcondizioni: *U* viene *installato in R* e rimosso dal pacchetto upgrade a disposizione di *G*.