

Go (gruppo 42)

1 Requisiti

I dati di interesse per il sistema sono Giocatori, Tornei e Partite.

1. Giocatore

- 1.1 nome
- 1.2 cognome
- 1.3 nickname - il nickname univoco
- 1.4 rank dichiarato - intero positivo
- 1.5 indirizzo

2. Partita

- 2.1 data - la data in cui si è disputata
- 2.2 luogo
- 2.3 regole - cinesi o giapponesi
- 2.4 giocatore pietre bianche
- 2.5 giocatore pietre nere
- 2.6 komi - fattore di decifit, $x \in [0, 10]$
- 2.7 esito - se ha vinto il bianco o il nero, rappresentato come rinuncia o coppia di punteggi
- 2.8 eventuale torneo di riferimento

3. Torneo

- 3.1 partite associate
- 3.2 nome
- 3.3 descrizione
- 3.4 edizione - anno in cui si svolge

2 Considerazioni

3 Documenti di Specifica

3.1 Tipi di Dato

Punteggio = $\{b : \text{Int} \geq 0, n : \text{Int} \geq 0\}$

Komi = $\{\text{Real} \in [0,10]\}$

Regole = {cinese,giapponese}

Rank = $\text{Int} \geq 0$

Anno = (19 or 20) concat [00,99]

Giocatore = {bianco,nero}

4 UML

