



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Basi di Dati, Modulo 2

Sapienza Università di Roma

Facoltà di Ing. dell'Informazione, Informatica e Statistica

Laurea in Informatica

Prof. Toni Mancini

<http://tmancini.di.uniroma1.it>

Esercitazione A.1.8 (E.A.1.8)

Analisi dei requisiti

Analisi dei requisiti mediante UML

Go

– Solo Testo –

Versione 2024-02-08

Obiettivi

Si vuole progettare un sistema informativo per la gestione di partite singole di tornei del gioco da tavolo Go.

Durante la fase di raccolta dei requisiti è stata prodotta la seguente specifica dei requisiti.

Si chiede di iniziare la fase di Analisi Concettuale ed in particolare di:

1. raffinare la specifica dei requisiti eliminando inconsistenze, omissioni o ridondanze e produrre un elenco numerato di requisiti il meno ambiguo possibile
2. produrre un diagramma UML delle classi concettuale che modelli i dati di interesse, utilizzando solo i costrutti di classe, associazione, attributo, vincolo di identificazione di classe, generalizzazione
3. produrre la relativa specifica dei tipi di dato in caso si siano definiti nuovi tipi di dato concettuali.

1

Specifica dei Requisiti

I dati di interesse per il sistema sono i giocatori, i tornei e le partite.

Di un giocatore interessa conoscere il nick-name (univoco), il nome, il cognome, l'indirizzo e il rank dichiarato (un intero positivo).

Due giocatori si possono sfidare in una partita. Di una partita interessa sapere la data e il luogo in cui è giocata, le regole di conteggio usate (giapponesi o cinesi), quale giocatore gioca con le pietre bianche e quale con le pietre nere, il fattore di deficit chiamato *komi* (numero reale non negativo, tra 0 e 10) e l'esito. L'esito può essere rappresentato da una rinuncia di uno dei due giocatori, oppure da una coppia di punteggi di bianco e di nero (interi non negativi).

Le partite si possono anche riferire a un torneo.

Di un torneo interessa sapere il nome, una descrizione testuale, e l'edizione in termini dell'anno in cui si svolge.