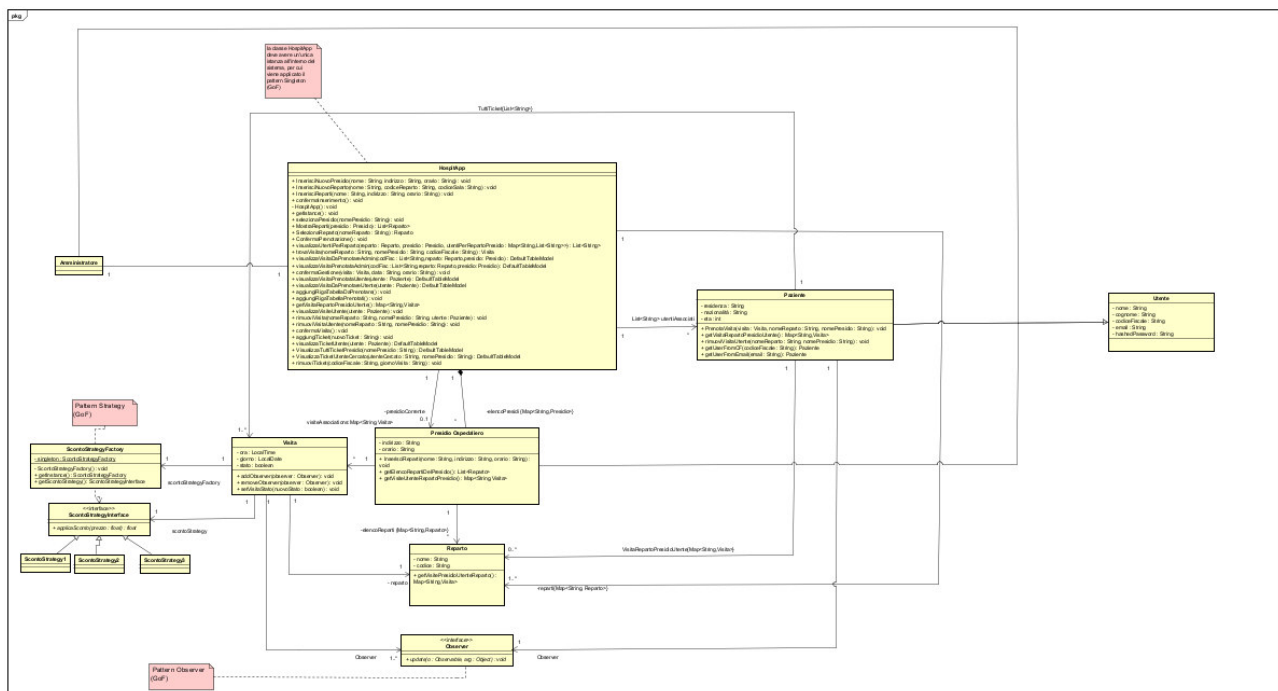
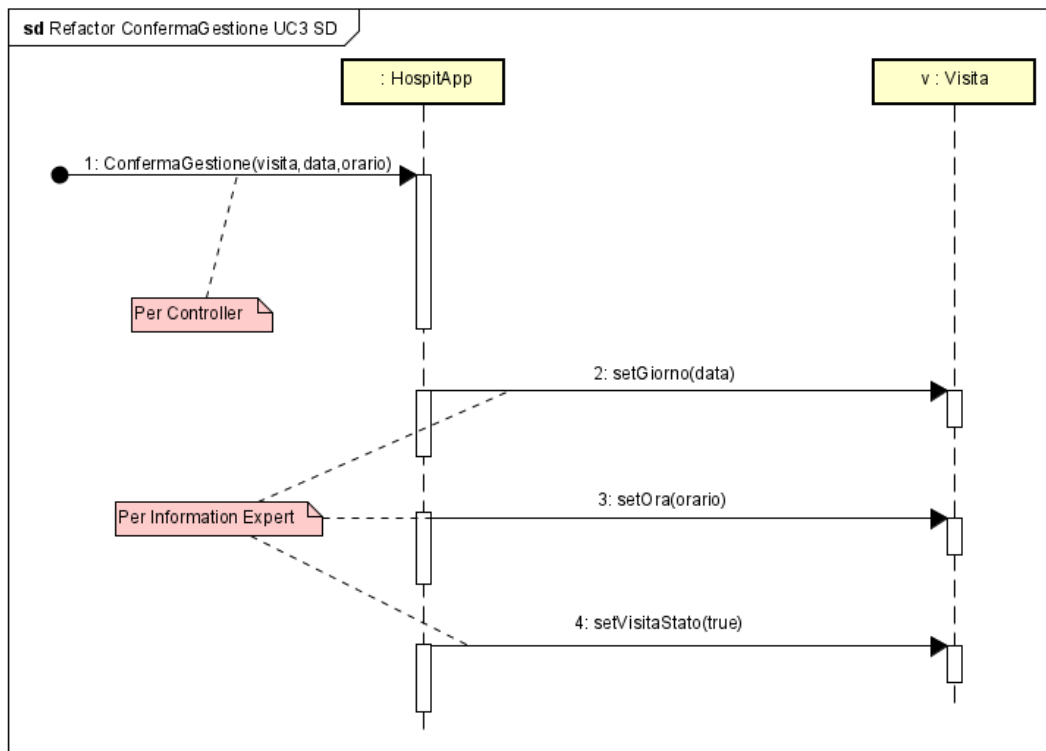


Iterazione 5

Dopo aver finito l'interazione 4, ci siamo accorti che sarebbe stato opportuno aggiungere un Pattern GoF all'interno del nostro programma. In particolar modo, abbiamo scelto di implementare il pattern Observer per fare in modo che all'utente venga visualizzato un messaggio nel momento in cui chi gestisce il presidio assegna una data e un'ora alla visita prenotata dal paziente. Inoltre, poiché abbiamo previsto un sistema di login, abbiamo deciso di sfruttare l'ereditarietà in modo che il Presidio, l'amministratore e il Paziente possano ereditare da una superclasse astratta Utente. Il diagramma delle classi viene aggiornato in questa maniera:



Di conseguenza, viene aggiornato anche il metodo ConfermaGestione di UC3, qui riportato:



Viene alterato anche il modello di dominio, che diventa:

