

L'obiettivo è definire le classi del sistema software che dovrà gestire un circolo sportivo utilizzando in modo appropriato le tecniche di ereditarietà e composizione.

Il circolo è definito da un insieme di persone e di attività.

Ogni persona è definita da: nome, cognome, indirizzo email (usato come login per l'accesso al sistema) e password.

Le persone possono avere il ruolo di soci e amministratori.

Le attività possono essere gare o corsi e sono entrambe descritte da un nome e dalle persone a loro iscritte

I soci possono:

- iscriversi a gare e corsi
- cancellare l'iscrizione a gare e corsi

Gli amministratori, oltre ad eseguire le operazioni di socio possono:

- aggiungere e rimuovere soci e amministratori e modificare i loro dati
- aggiungere e rimuovere gare e corsi e modificare i loro dati

Le classi del sistema dovranno gestire liste di persone e attività che saranno implementate da semplici array che, per aggiungere e rimuovere elementi, sfrutteranno il metodo "System.arraycopy".

Definite le classi, bisognerà implementare una semplice simulazione che:

- 1) crea dei piccoli insiemi iniziali di amministratori, soci e attività
- 2) sceglie un amministratore che aggiunge, rimuove e modifica dei soci
- 3) sceglie un socio che si iscrive a una gara e a un corso e poi cancella l'iscrizione di una delle due attività
- 4) Infine presenta le informazioni possedute da soci, amministratori e attività

Ovviamente, l'avanzamento corretto della simulazione dovranno essere descritte tramite semplici operazione di scrittura su console.

Il sistema dovrà essere consegnato come un "progetto maven" condiviso con il docente tramite un sito di condivisione (e.g., Dropbox e Google drive). Il docente alla sua ricezione invierà una risposta di ricezione. Il sistema dovrà essere consegnato non più tardi di una settimana dall'ultimo laboratorio riguardante l'assegnamento (i.e., in base alla difficoltà, un assegnamento potrà coinvolgere più di una lezione in laboratorio).