

Elaborazione-Iterazione 5

1.1 Introduzione

Per la quinta iterazione il focus è stato posto sui seguenti punti:

- Progettazione dei rimanenti Casi d'uso: *UC4: Iscrizione al torneo*, *UC5: Pagamento iscrizione torneo* (che sarà un'evoluzione del caso d'uso UC3), *UC7: Visualizzare dettagli prenotazione*, *UC8: Inserimento nuovo campo*, *UC9: Visualizzare prenotazioni partite*, *UC10: Visualizzare iscrizioni tornei*;
- Miglioramento delle funzionalità offerte dalle interfacce grafiche

1.2 Presentazione dei casi d'uso UC4, UC5, UC7, UC8, UC9 e UC10

1.2.1 Caso d'uso UC4: Iscrizione torneo

Un Cliente usa il Sistema per iscriversi al torneo tramite il suo identificativo e il nome scelto per la sua squadra. Il Sistema restituisce un identificativo per il pagamento che verrà gestito dall'Addetto, come per il pagamento delle prenotazioni

1.2.2 Caso d'uso UC5: Pagamento iscrizione torneo

Un Cliente mostra il codice identificativo dell'iscrizione all'Addetto che lo inserisce nel Sistema e mostra la quota corretta da pagare, supervisionando il corretto pagamento.

1.2.3 Caso d'uso UC7: Visualizzare dettagli prenotazione

Il Cliente usa il Sistema per visualizzare il riepilogo della prenotazione o dell'iscrizione

1.2.4 Caso d'uso UC8: Inserimento nuovo campo

L'Amministratore usa il Sistema per aggiungere un nuovo campo nel Sistema

1.2.5 Caso d'uso UC9: Visualizzare prenotazioni partite

L'Amministratore usa il Sistema per visualizzare tutte le prenotazioni successive alla data odierna

1.2.6 Caso d'uso UC10: Visualizzare iscrizioni tornei

L'Amministratore usa il Sistema per visualizzare tutti i tornei e le relative iscrizioni che devono ancora iniziare.

1.3 Analisi Orientata agli Oggetti

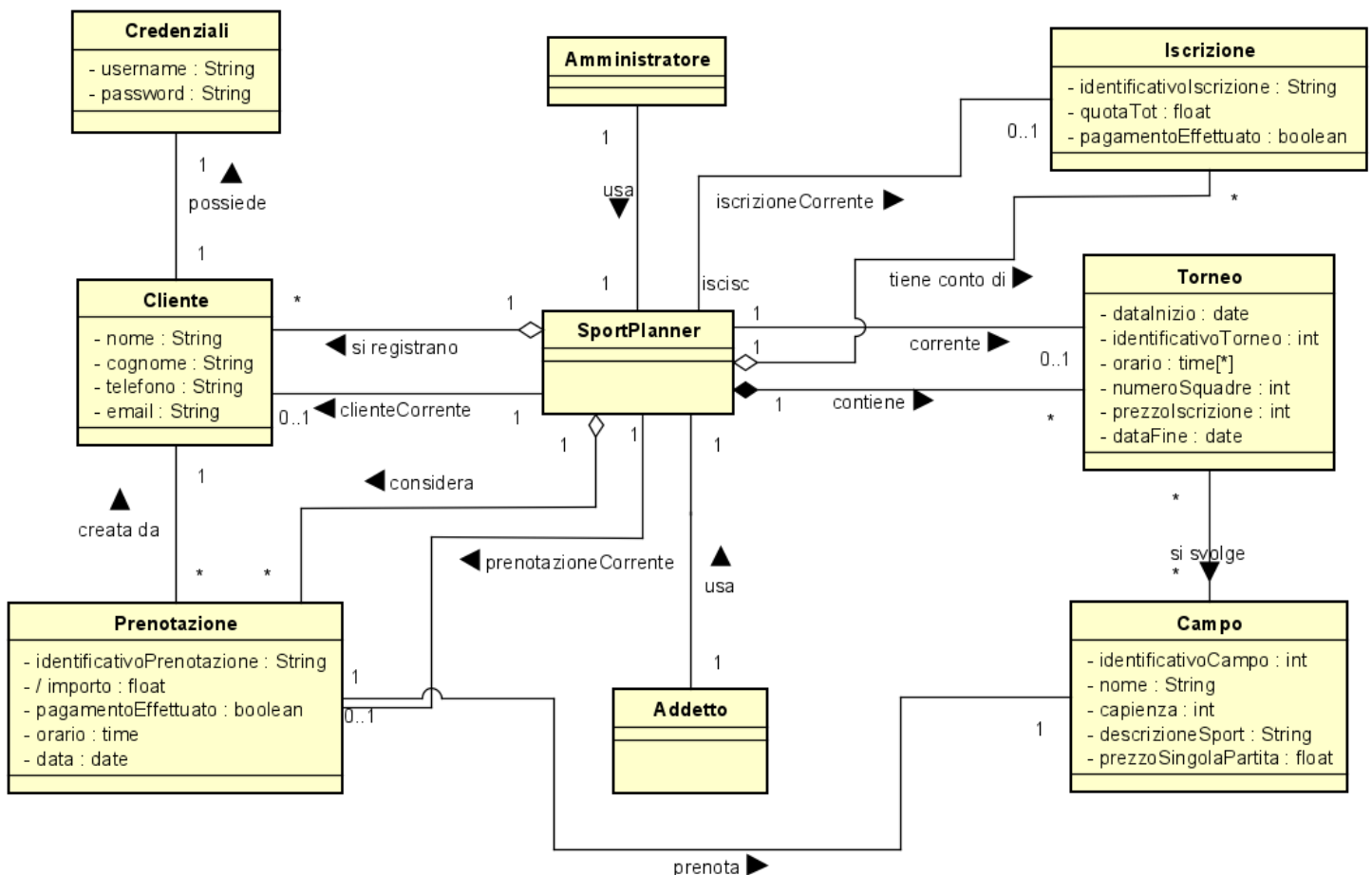
Vengono utilizzati sempre gli stessi strumenti: Modello di Dominio, SSD (Sequence System Diagram) e Contratti delle operazioni.

1.3.1 Modello di Dominio

Ecco allora la definizione del Modello di Dominio. Dall'analisi dei casi d'uso UC4, UC5, UC7, UC8, UC9 e UC10, valutando gli scenari principali di successo, è stata notata la necessità di aggiungere identificate la seguente classe concettuale:

- **Iscrizione:** rappresenta il diritto del Cliente ad avere un posto riservato all'interno di un torneo;

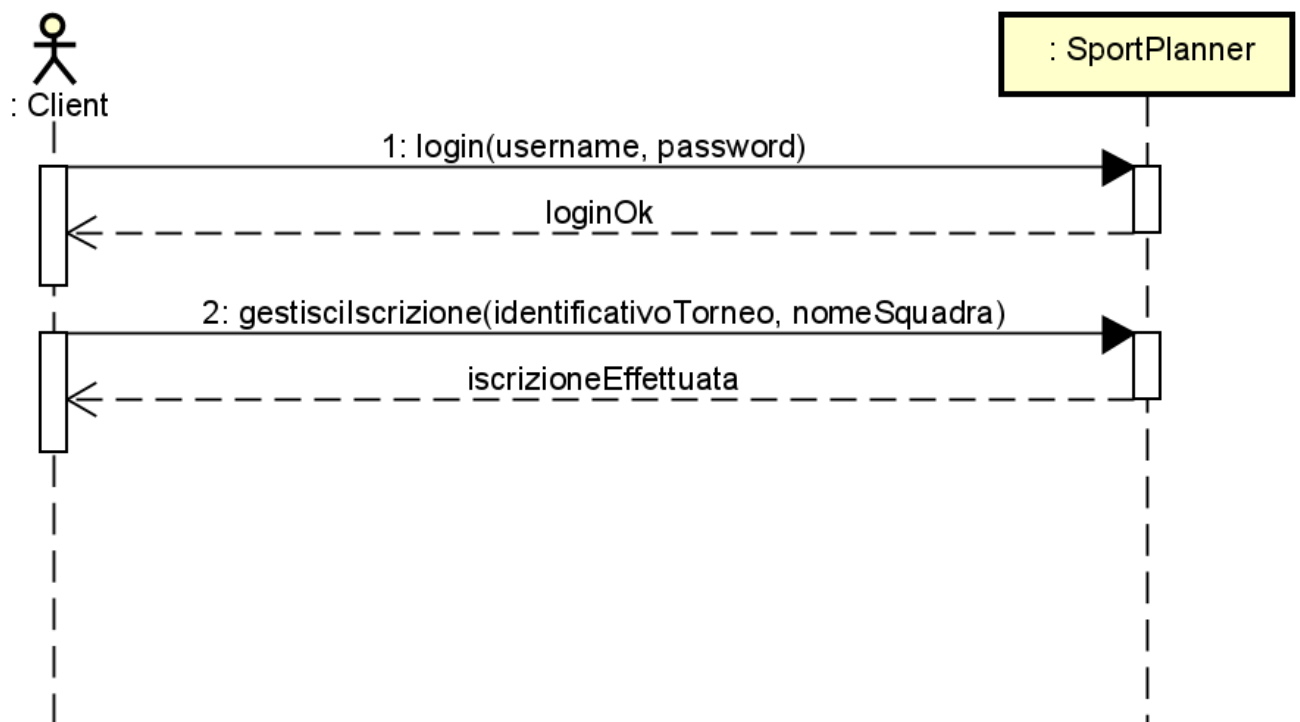
Tenendo conto di associazioni e attributi, si costruisce il seguente Modello di Dominio.



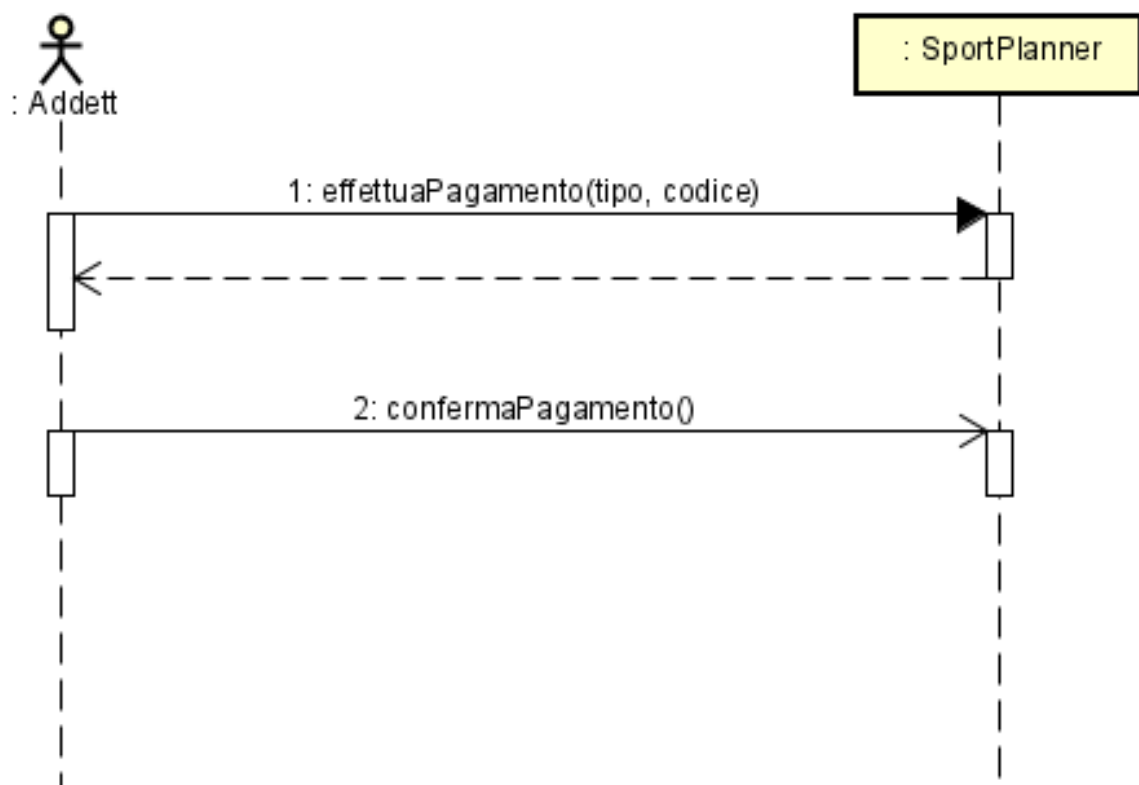
1.3.2 Diagramma di Sequenza di Sistema

Procedendo con l'Analisi Orientata agli Oggetti, vediamo la creazione dei Diagrammi di Sequenza di Sistema (SSD) di tutti i casi d'uso rimanenti.

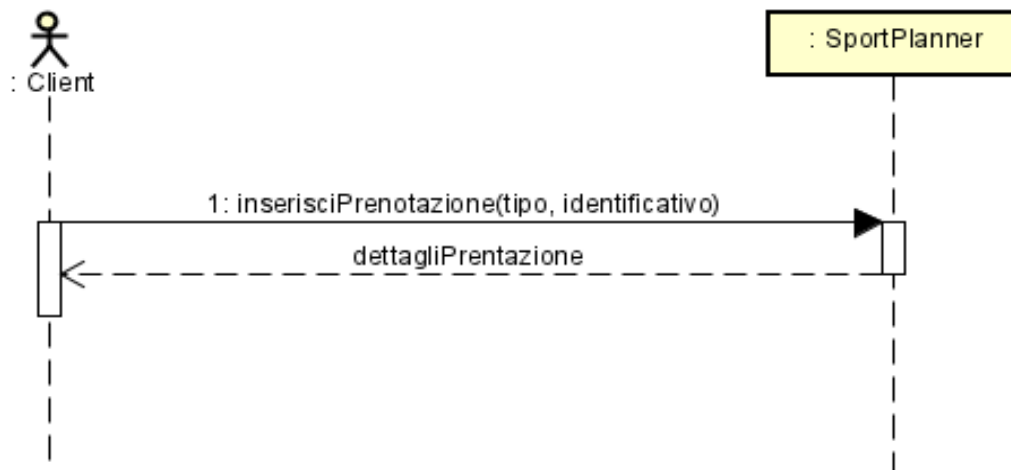
UC4: Iscrizione torneo



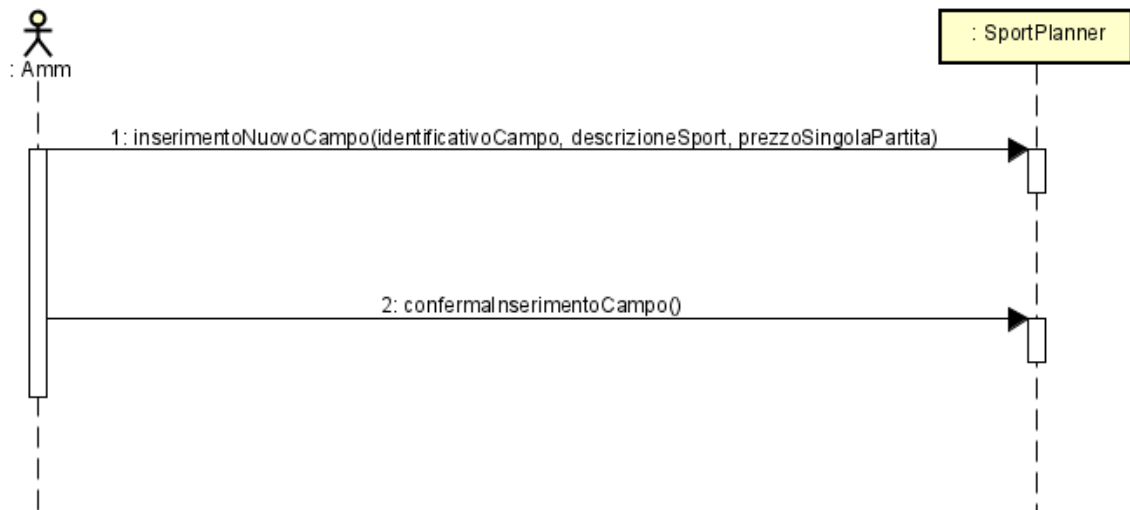
UC5: Pagamento iscrizione torneo



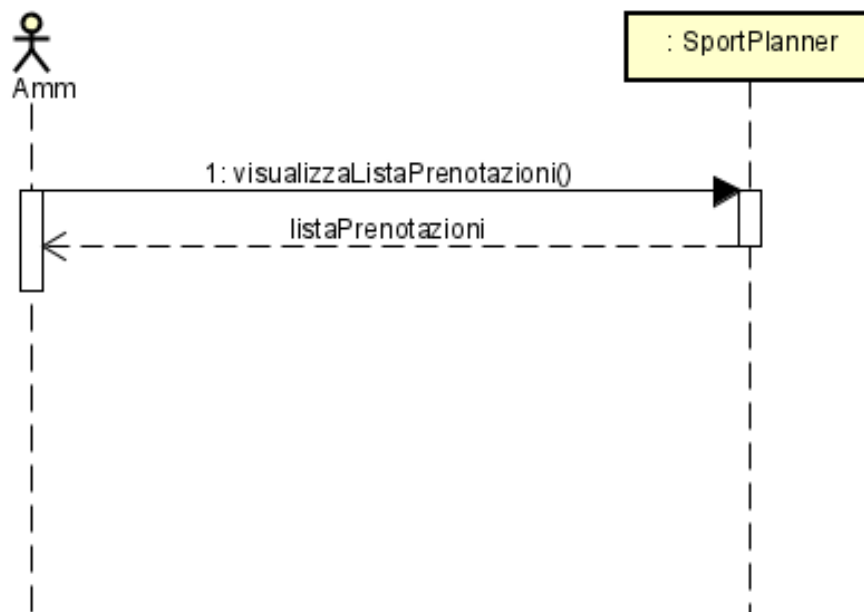
UC7: Visualizza dettagli prenotazione



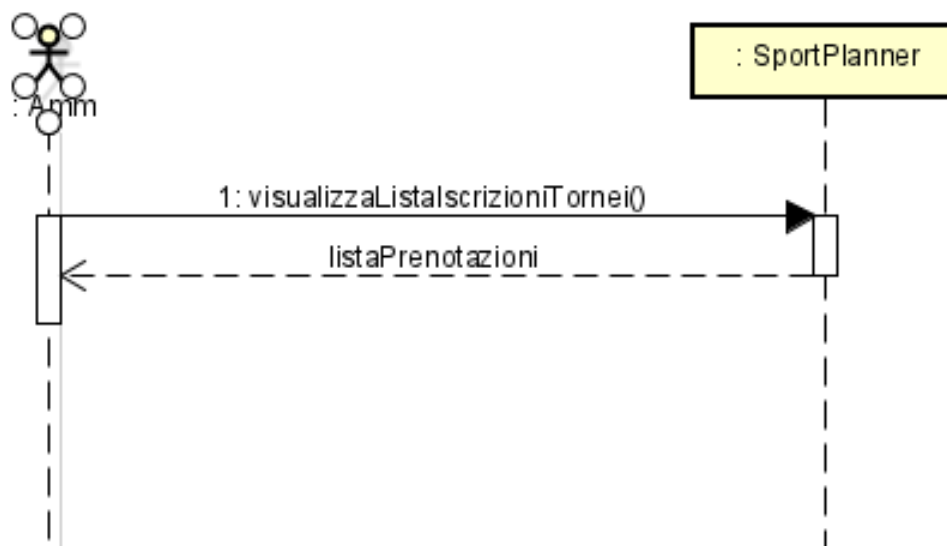
UC8: Inserimento nuovo campo



UC9: Visualizza prenotazioni partite



UC10: Visualizza iscrizioni tornei



1.4 Progettazione Orientata agli Oggetti

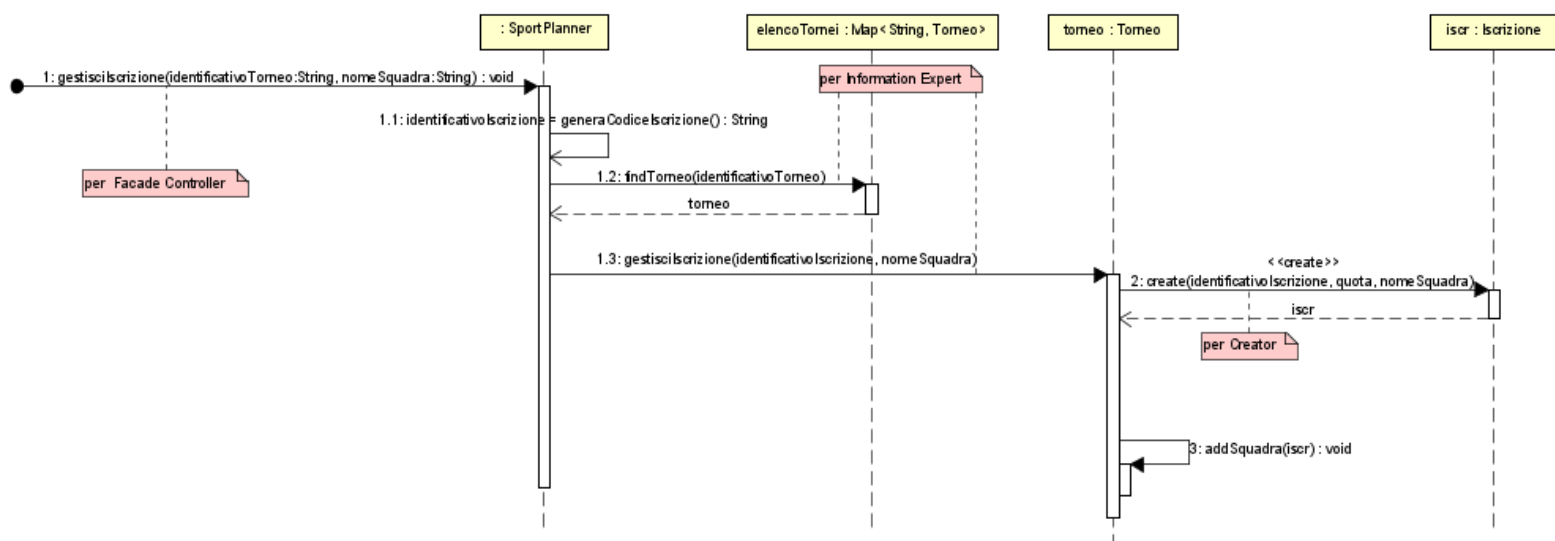
Di seguito troviamo i diagrammi più significativi relativi al caso d'uso UC4, UC5, UC6, UC7, UC8, UC9 e UC10.

In questa iterazione per l'applicazione del caso d'uso UC5, sono stati aggiornati i diagrammi di Sequenza del caso d'uso UC3

Diagramma di Sequenza

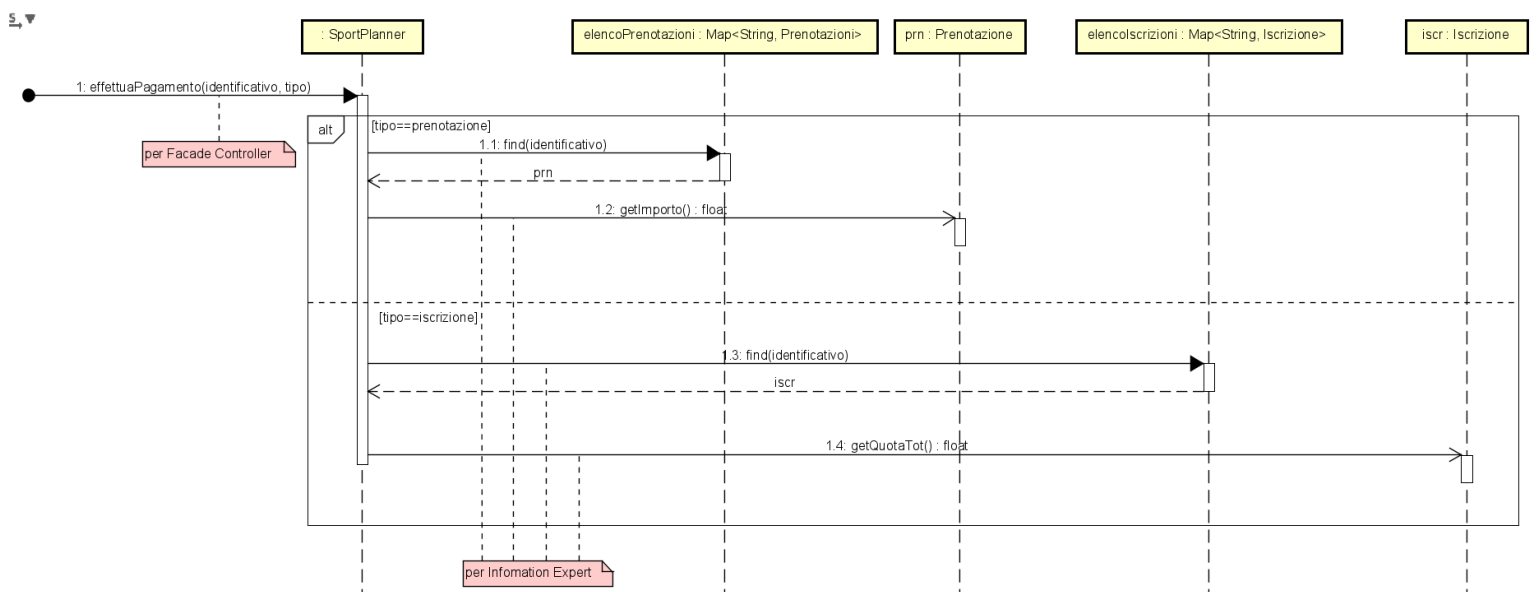
- **Iscrizione torneo (UC4):**

- *gestisciIscrizione()*

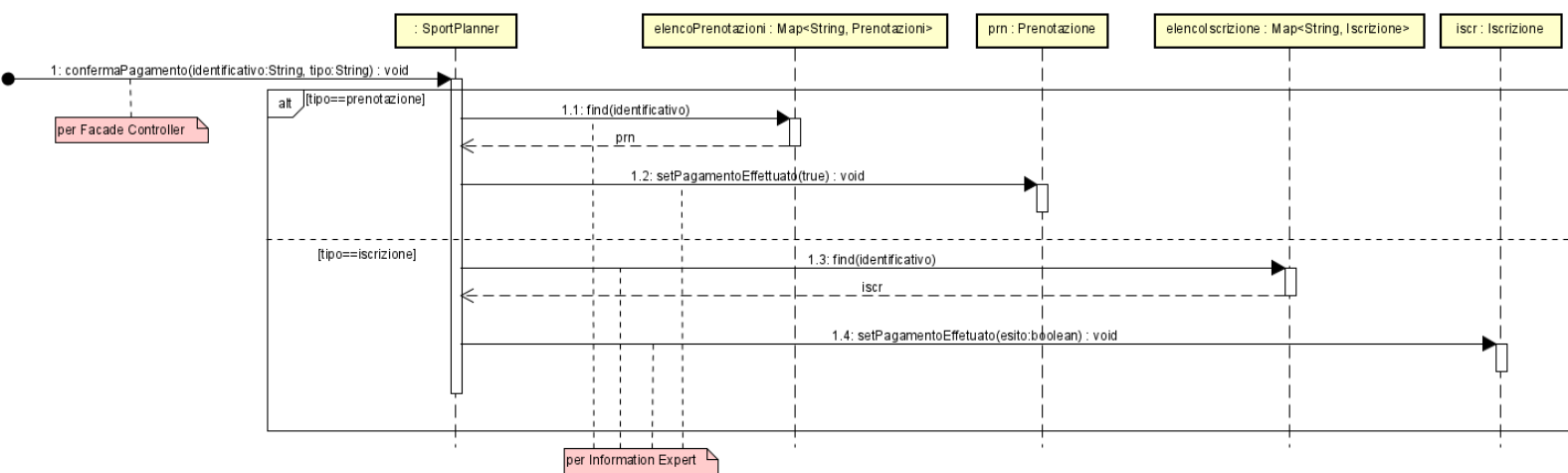


- **Pagamento iscrizione torneo (UC5):**

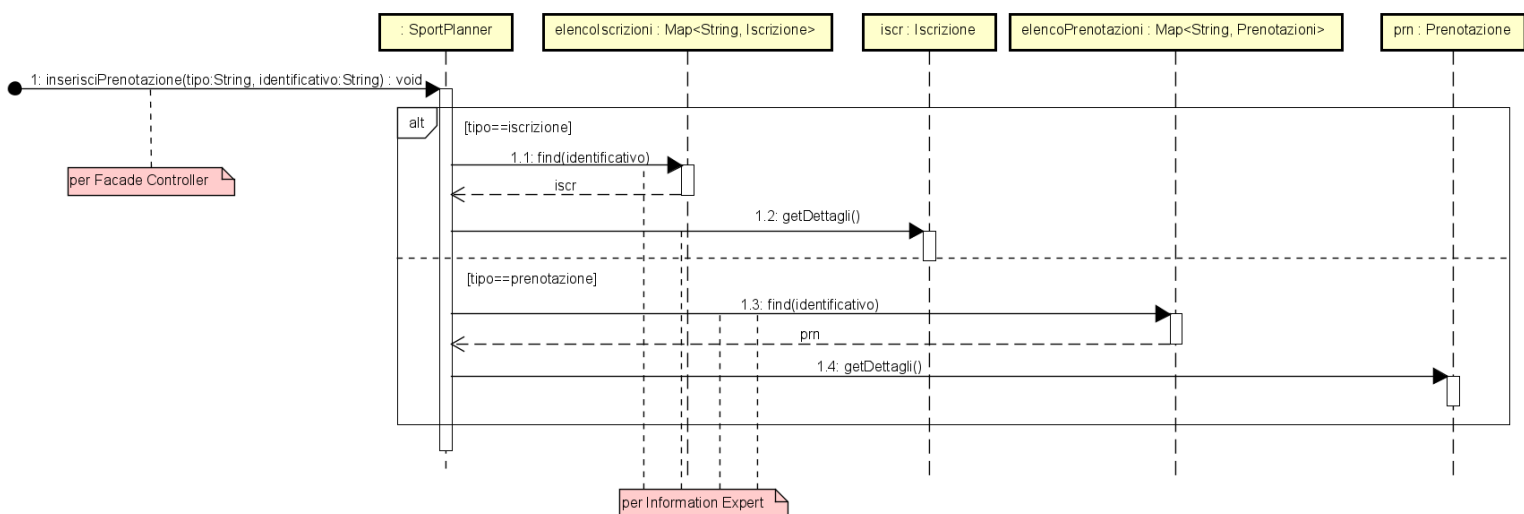
- *effettuaPagamento()*



- *confermaPagamento()*

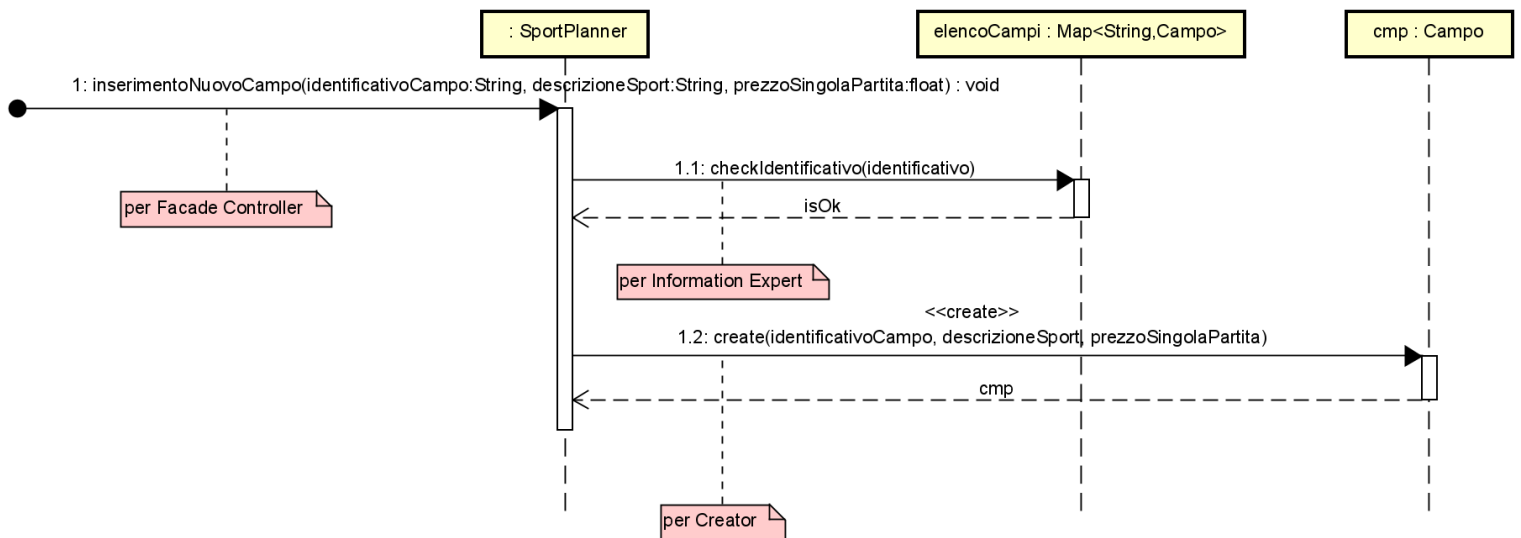


- **Visualizza dettagli prenotazione (UC7):**

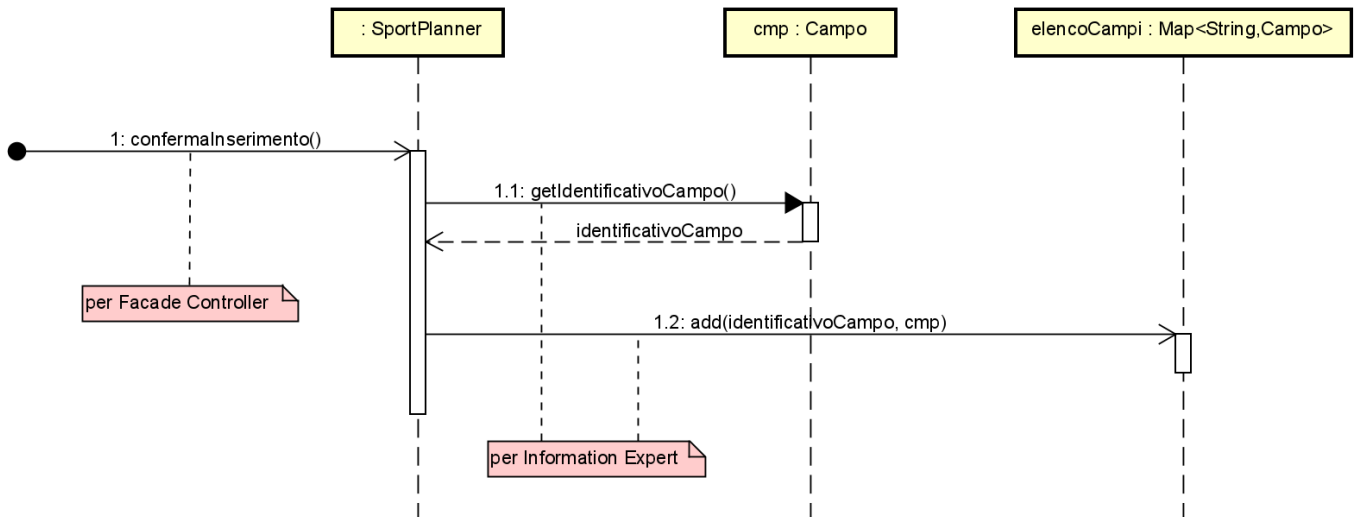


- **Inserimento nuovo campo (UC8):**

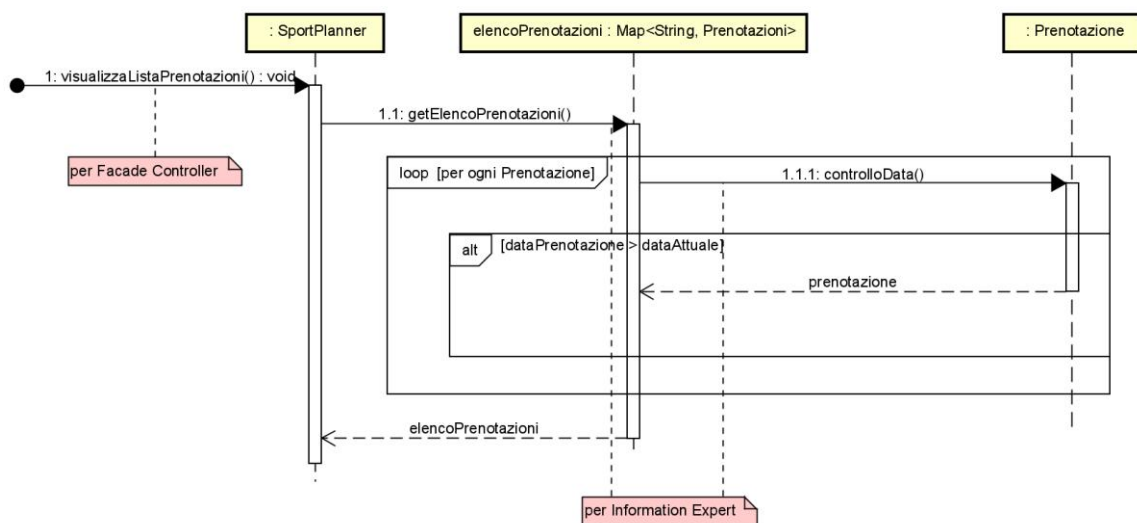
- *inserimentoNuovoCampo()*



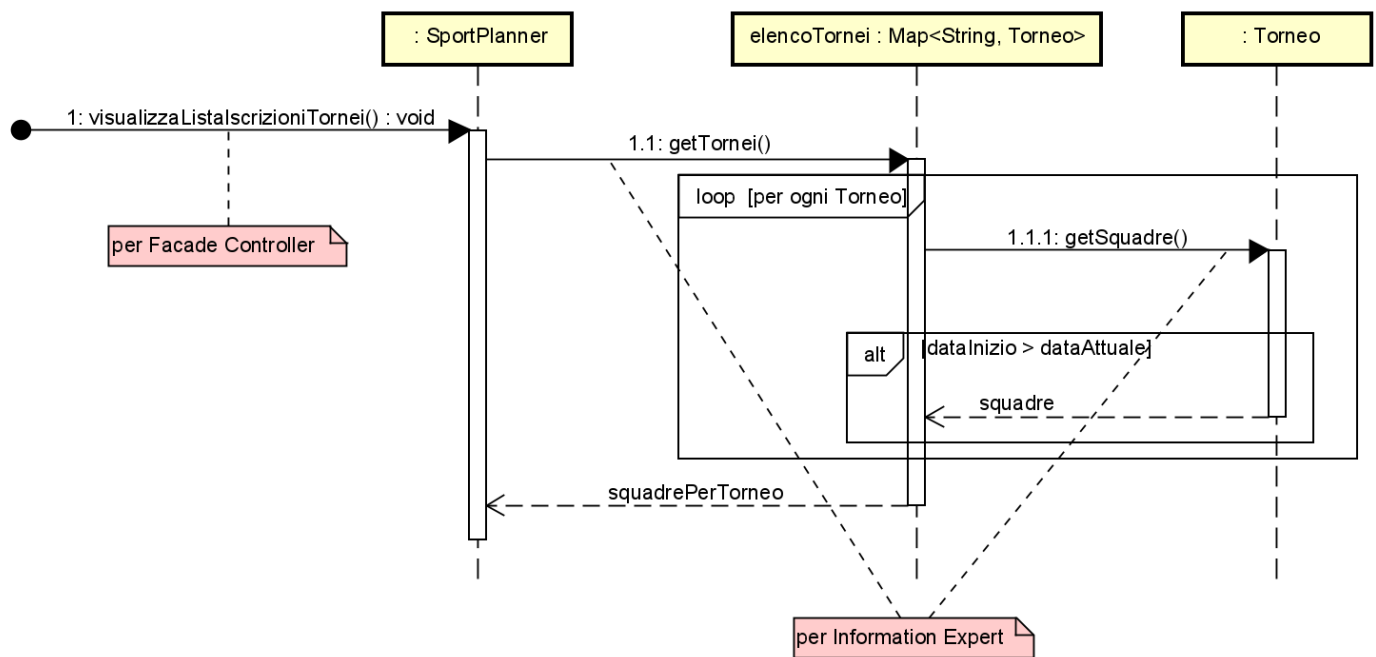
- *confermaInserimento()*



- **Visualizza lista prenotazioni (UC9):**



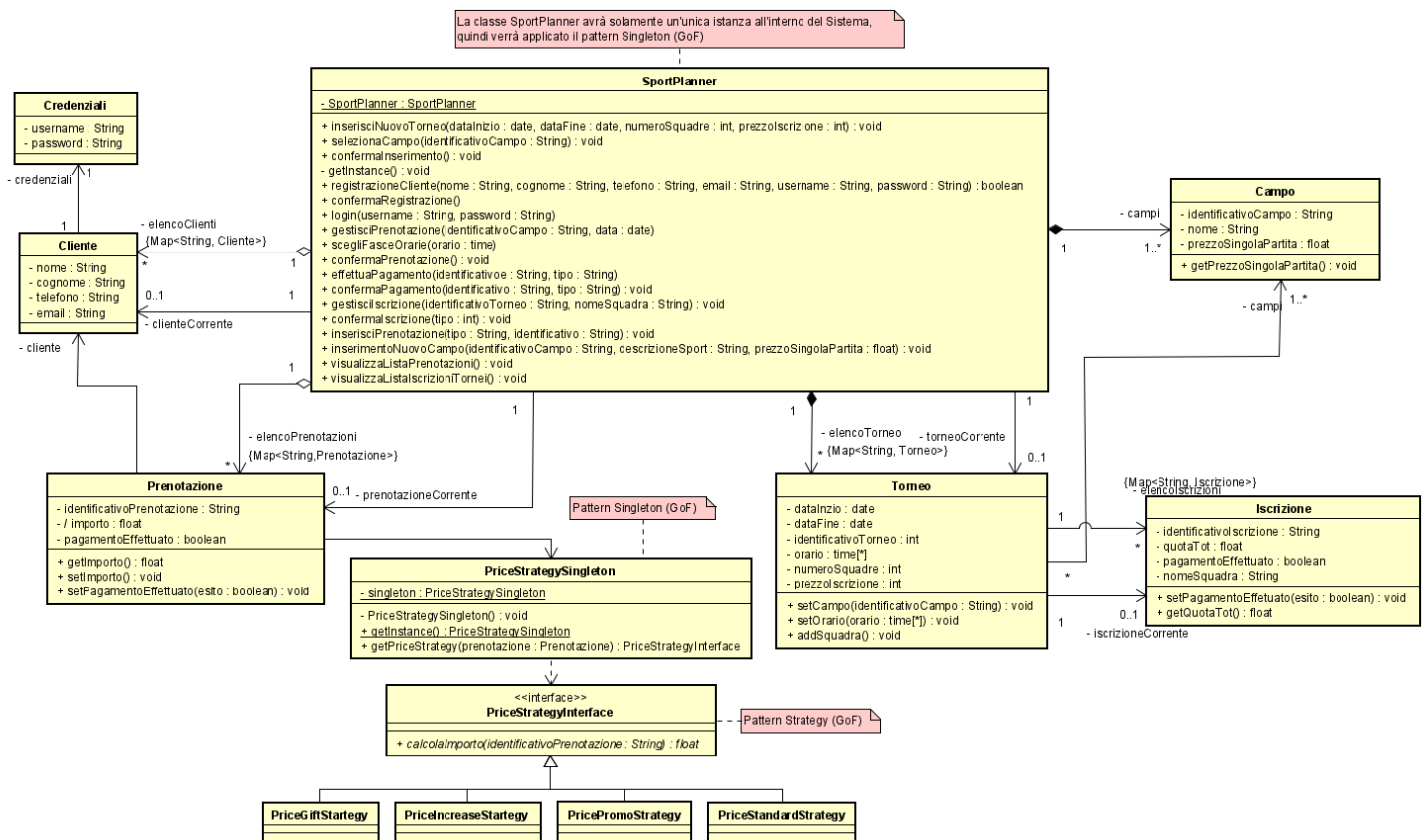
- Visualizza lista iscrizioni ai tornei (UC10):



1.4.1 Diagramma delle classi

In questa iterazione c'è stata la necessità di aggiungere una nuova classe *Iscrizione*, che permettesse di realizzare l'idea dell'iscrizione ad un torneo presente nel Sistema e di tenere traccia delle squadre iscritte al torneo selezionato.

Il nuovo Diagramma delle classi sarà il seguente:



1.5 Implementazione

Nell'ultima iterazione sono state fatte le seguenti scelte progettuali:

- Si è scelto di non utilizzare un database per memorizzare i dati in maniera persistente, ma piuttosto di mantenerli in memoria principale. Sarà quindi necessario in fase di avvio caricare i dati in memoria.
- È stata implementata una semplice interfaccia grafica tramite Java Swing.