

## SCELTA CLASSI

Abbiamo progettato la classe **Hackathon** includendo tutti gli attributi rilevanti, oltre all'elenco dei team partecipanti, per agevolare l'accesso alle informazioni. Abbiamo inoltre incorporato al suo interno la classe **Classifica**, poiché per ogni hackathon esiste sempre una e una sola classifica. Lo stesso approccio è stato adottato per la classe **Registrazione**. Questa struttura ci consente una gestione più efficiente in diversi scenari.

Ad esempio:

- Permette di associare un giudice direttamente a un solo hackathon;
- Facilita l'associazione di una registrazione verso uno specifico hackathon;
- Rende più semplice la chiusura delle registrazioni, grazie alla disponibilità della data di inizio all'interno della stessa classe (le registrazioni vengono chiuse automaticamente due giorni prima della data di inizio dell'hackathon).

Abbiamo definito la classe **Utente**, caratterizzata da un nickname univoco, che consente la registrazione a un hackathon specifico.

Le classi **Organizzatore**, **Giudice** e **Partecipante** ereditano da Utente, in quanto anch'esse rappresentano utenti che devono potersi registrare a un hackathon disponibile. Tutte e tre possiedono l'attributo **hackathon**, che identifica l'evento a cui sono associati.

Nello specifico:

- L'**Organizzatore** dispone di un metodo per aprire le registrazioni e di un altro per invitare un utente a ricoprire il ruolo di giudice per l'hackathon.

- Il **Giudice** può pubblicare problemi, valutare i team, lasciare commenti e assegnare voti.
- Il **Partecipante** ha la possibilità di creare un team (qualora non esista) o invitare altri partecipanti a unirsi.

La classe **Team** contiene:

- Un attributo progressi, rappresentato da una lista di file che documentano l'avanzamento del progetto;
- Un metodo per aggiornare tali progressi;
- Un attributo voto, poiché ogni team sarà oggetto di valutazione.

Infine, la classe **Piattaforma** può gestire più hackathon contemporaneamente e dispone di un metodo per generare la classifica. Questo avviene tramite la ricerca dell'hackathon specifico e l'accesso ai team partecipanti, grazie all'attributo presente nella classe Hackathon che ne conserva i riferimenti.