



**UNIVERSITÀ  
DI TRENTO**

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione

---

**Progetto:**

**Animati**



**Titolo del documento:**

**Architettura**

**Gruppo:**

**T51**

Indice

Scopo del documento ..... 3

1. Diagramma delle Classi ..... 4

2. OCL ..... 15

## Scopo del documento

Il presente documento riporta la definizione dell'architettura del progetto Animati usando diagrammi delle classi in Unified Modeling Language (UML) e codice in Object Constraint Language (OCL). Nel precedente documento è stato presentato il diagramma degli use case, il diagramma di contesto e quello dei componenti. Ora, tenendo conto di questa progettazione, viene definita l'architettura del sistema dettagliando da un lato le classi che dovranno essere implementate a livello di codice e dall'altro la logica che regola il comportamento del software. Le classi vengono rappresentate tramite un diagramma delle classi in linguaggio UML. La logica viene descritta in OCL perché tali concetti non sono esprimibili in nessun altro modo formale nel contesto di UML.

# 1. Diagramma delle classi

Nel presente capitolo vengono presentate le classi previste nell'ambito del progetto Animati. Vengono riportate di seguito le classi individuate a partire dai diagrammi di contesto e dei componenti.

## Classi enumerative di supporto

### Ruolo

La classe **Ruolo** è una classe di supporto utilizzata nella classe *Utente*, che specifica con i suoi attributi il ruolo assunto da un determinato utente.

### Formato

La classe **Formato** è una classe di supporto utilizzata ogniqualvolta si deve indicare il formato di un file da esportare. Nel diagramma è usata nella classe *ListaAttività*, quando viene esportata una lista col metodo `esporta(formato : Formato)`.

### TipoDado

La classe **TipoDado** è una classe di supporto utilizzata nella classe *Dado*, che specifica con i suoi attributi il tipo di faccia utilizzata dallo strumento dado.

### MetodoDivisione

La classe **MetodoDivisione** è una classe di supporto utilizzata nella classe *CreazioneSquadre*, che specifica con i suoi attributi la metodologia di divisione scelta dall'utente per l'estrazione delle squadre.

### Stato

La classe **Stato** è una classe di supporto utilizzata nelle classi *Cronometro* e *Timer*, che serve per descrivere lo stato in cui si trovano gli stessi.

<<enumeration>> Unità
ore minuti

<<enumeration>> Ruolo
admin autenticato anonimo

<<enumeration>> Formato
JSON PDF

<<enumeration>> TipoDado
numeri parole colori immagini

<<enumeration>> MetodoDivisione
roundRobin random fillFirst balanced

<<enumeration>> Stato
reset run pause

## Classi di supporto

### Data

La classe **Data** è una classe di supporto che con i suoi attributi giorno, mese, anno, orario sta ad indicare un preciso momento nel tempo. Con il suo metodo di classe `now()` restituisce il valore di tempo e data corrente, e con il metodo d'istanza `lessThan(d2 : Data) : bool` può confrontare due date.

### URL

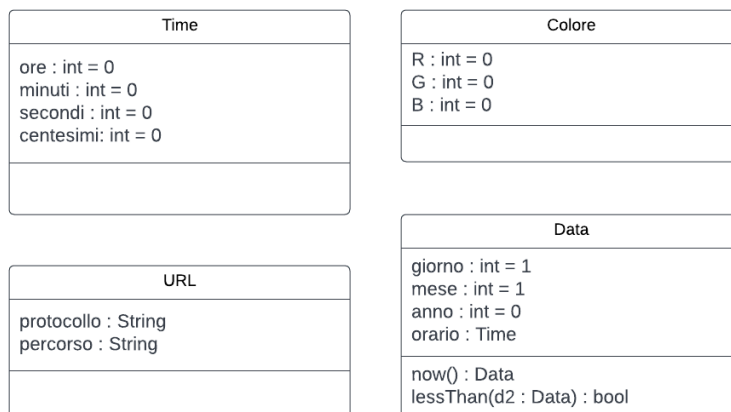
La classe **URL** è una classe di supporto che con i suoi attributi protocollo e percorso specifica il percorso di un file, in particolare di un'immagine o un suono a seconda del contesto in cui la classe viene utilizzata. Per esempio, nella classe `Suono`, l'url utilizzato per l'attributo sorgente rappresenta un suono. Al contrario, nelle classi `Faccia`, `Attività` e `Utente`, gli attributi immagine e banner rappresentano un'immagine.

### Time

La classe **Time** è una classe di supporto, che con i suoi attributi, va a rappresentare un tempo con precisione massima nell'ordine dei centesimi di secondo.

### Colore

La classe **Colore** è una classe di supporto che con i suoi attributi, va a rappresentare un colore espresso tramite codice RGB, uno spazio di colore che riproduce i colori visibili all'uomo tramite la mescolanza additiva dei tre colori di base: rosso, verde e blu.

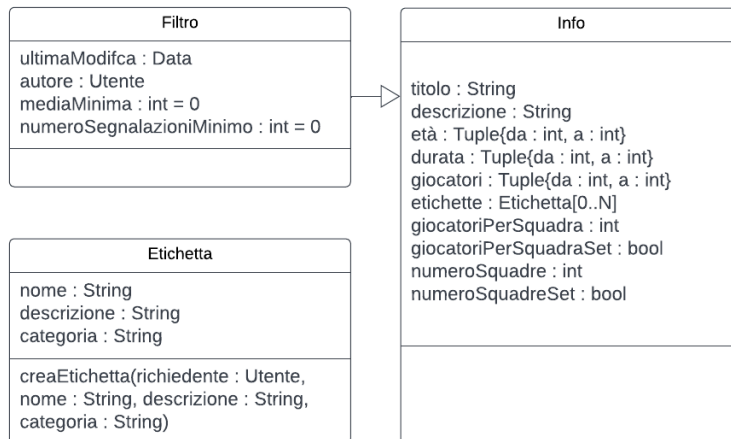


### Info, Filtro ed Etichetta

La classe **Etichetta** è una classe di supporto che, con i suoi attributi, va a rappresentare nome, descrizione e categoria di un'etichetta che può essere assegnata ad un'attività. Viene usata nella classe `Info`.

La classe **Info** è una classe di supporto che con i suoi attributi va a definire tutte le informazioni riguardanti un'attività specificabili da un utente al momento della creazione e modifica della stessa, o al momento di filtraggio delle attività presenti nel catalogo (sono ad esempio esclusi i collegamenti, i quali, pur essendo specificabili al momento di creazione dell'attività, non sono utilizzabili come filtro nel catalogo).

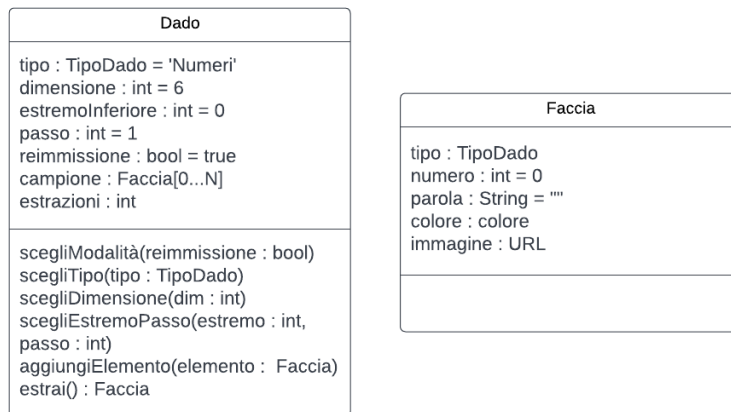
La classe **Filtro** è una classe di supporto ed è collegata tramite una generalizzazione alla classe `Info`. Viene utilizzata per contenere le informazioni secondo le quali le attività devono essere filtrate.



## Dado e Faccia

La classe **Faccia** è una classe di supporto alla classe **Dado**, e presenta tutti gli attributi necessari a definire qual è il tipo di una faccia del dado e cosa vi è rappresentato. La classe **Dado** è una classe il quale compito è quello di fornire gli attributi e i metodi necessari all'utilizzo dello strumento dado.

Una volta determinati i parametri definiti dagli attributi, grazie ai metodi presenti, il metodo estrai() è quello che fa funzionare lo strumento.



## Cronometro

La classe **Cronometro** è una classe il quale compito è quello di fornire gli attributi e i metodi necessari all'utilizzo dello strumento cronometro.

Il tempo viene rappresentato grazie alla classe di supporto Time.



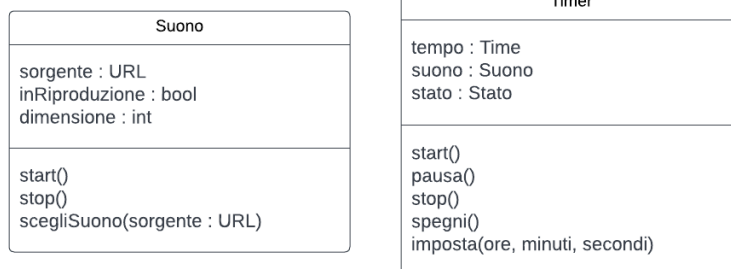
## Timer e Suono

La classe **Suono** è una classe il quale compito è quello di fornire gli attributi e i metodi necessari all'utilizzo dello strumento fischiello, nonché di essere una classe di supporto alla classe Timer.

La classe **Suono**, grazie ai suoi attributi e metodi riesce a riprodurre un suono in base a come viene gestito l'attributo booleano inRiproduzione.

La classe **Timer** è una classe il quale compito è quello di fornire gli attributi e i metodi necessari all'utilizzo dello strumento timer.

I metodi stop() e start() di Timer hanno una funzione diversa rispetto a quelli di Suono, in quanto si occupano di fermare e avviare il timer e non di riprodurre o meno il suono.



## CreazioneSquadre

La classe **CreazioneSquadre** è una classe il quale compito è quello di fornire gli attributi e i metodi necessari all'utilizzo dello strumento creazione squadre.

Gli attributi presenti indicano i valori dei parametri come anche se quei parametri sono stati impostati, nel caso degli attributi booleani Set.

Grazie ai metodi presenti viene poi fatta l'estrazione delle squadre, secondo la metodologia scelta dall'utente.

CreazioneSquadre
numeroSquadre : int squadreSet : bool = false numeroComponenti : int componentiSet : bool = false numeroPartecipanti : int partecipantiSet : bool = false conferma : bool = false metodoDivisione : MetodoDivisione = "balanced" nomi : String[0..N] ordineEstrazione : int[0..N] estratti : int = 0
inserisciNumSquadre(numero : int) inserisciNumComponenti(numero : int) inserisciNumPartecipanti(numero : int) rendiCampiCompatibili() scegliMetodo(metodo : MetodoDivisione) inserisciNome(nome : String) generaOrdine() estrai() : String

## SegnaPunti

La classe **SegnaPunti** è una classe il quale compito è quello di fornire gli attributi e i metodi necessari all'utilizzo dello strumento segna punti.

L'attributo *contatori* rappresenta i contatori delle varie squadre, che vengono incrementati e/o decrementati grazie ai metodi presenti.

SegnaPunti
contatori : Tuple{nome : String, punteggio : int}[0..N]
aggiungiContatore(indice : int) incrementa(indice : int) decrementa(indice : int)



## Utente

La classe **Utente** è una classe che rappresenta colui che utilizza l'applicazione. Ci sono quindi attributi che rappresentano i dati identificativi di quell'utente, come anche il ruolo e lo stato, che può essere offline o online. Il metodo `login()` crea un'istanza di Autenticazione e chiama diversi suoi metodi. Esso è associato al metodo `logout()`.

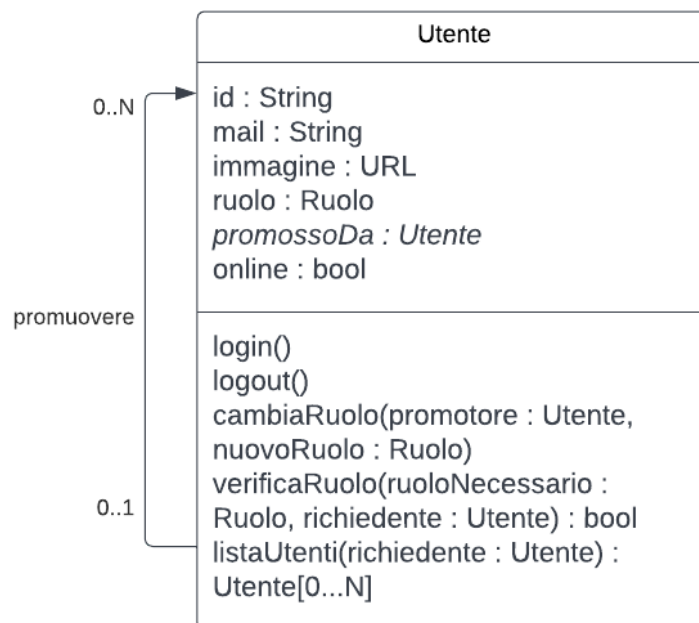
Il metodo `verificaRuolo(ruoloNecessario : Ruolo, richiedente : Utente)` serve a verificare che l'utente in sessione abbia il ruolo richiesto per compiere una determinata operazione.

Un utente amministratore può promuovere gli altri utenti ad amministratore, o abbassare il ruolo di un amministratore a utente normale, ma, per compiere quest'ultima azione, l'utente che richiede il declassamento deve essere colui che per ultimo ha promosso l'utente da declassare ad amministratore. Tale informazione da controllare è memorizzata nell'attributo `promossoDa`.

Il metodo `listaUtenti(richiedente : Utente) : Utente[0..N]` fornisce una lista di utenti.

Un utente può creare una o più attività e/o liste di attività, rappresentate rispettivamente dalle classi `Attività` e `ListaAttività`.

Un utente può effettuare una o più segnalazioni e/o valutazioni, rappresentate rispettivamente dalle classi `Segnalazione` e `Valutazione`.



## Autenticazione

La classe **Autenticazione** è una classe che rappresenta il processo di login di un utente.

Quando viene chiamato il metodo `login()` della classe `Utente`, viene creata un'istanza di `Autenticazione` e viene chiamata `richiestaAutorizzativa()`.

Se il codice recuperato da tale metodo è valido viene chiamato il metodo `richiestaToken()` e successivamente `dettagliAccount()` che mette i risultati negli attributi `id` e `mail` dell'utente.

Viene chiesto a MongoDB il ruolo dell'utente e la sua foto profilo che vengono a loro volta assegnati agli attributi

*ruolo e immagine dell'utente.*

*Infine avviene un aggiornamento dei dati locali.*

Autenticazione
codiceAutorizzativo : String codiceValido : bool = false token : String = ""
richiestaAutorizzativa() richiestaToken() dettagliAccount() : Tuple{id : String, mail : String, foto : URL}

## Segnalazione

*La classe **Segnalazione** è una classe che rappresenta la segnalazione fatta da un utente ad un'attività. Più segnalazioni possono riferirsi ad una stessa attività. Ogni segnalazione è stata effettuata da un solo utente.*

*Gli attributi rappresentano le informazioni relative alla segnalazione, ovvero breve titolo riassuntivo, descrizione, utente da cui è stata fatta e attività alla quale si riferisce.*

*Un utente può effettuare una segnalazione grazie al metodo presente.*

*Se un utente non esiste più le segnalazioni effettuate dallo stesso rimangono.*

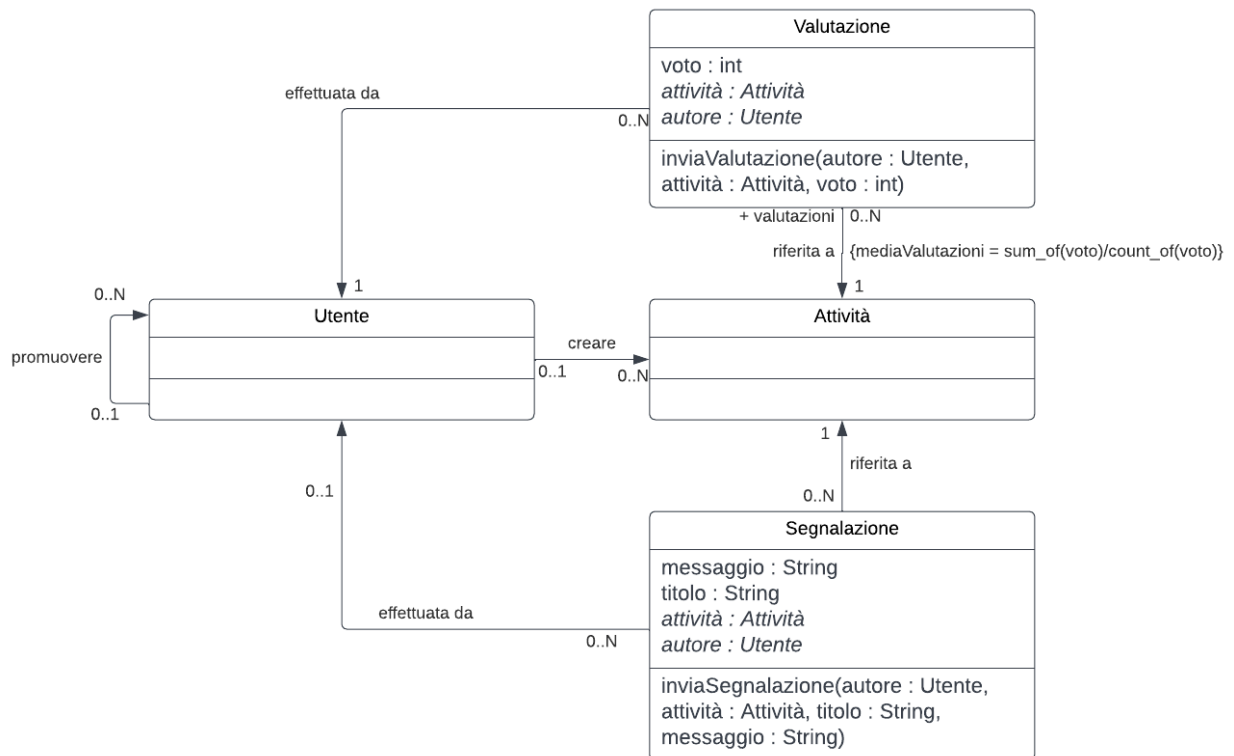
## Valutazione

*La classe **Valutazione** è una classe che rappresenta la valutazione fatta da un utente ad un'attività. Più valutazioni possono riferirsi ad una stessa attività. Un utente può dare una sola valutazione ad un'attività.*

*Gli attributi rappresentano le informazioni relative alla valutazione, ovvero il voto espresso con un numero intero, l'attività a cui si riferisce e l'utente da cui è stata fatta.*

*Un utente può effettuare una valutazione grazie al metodo presente.*

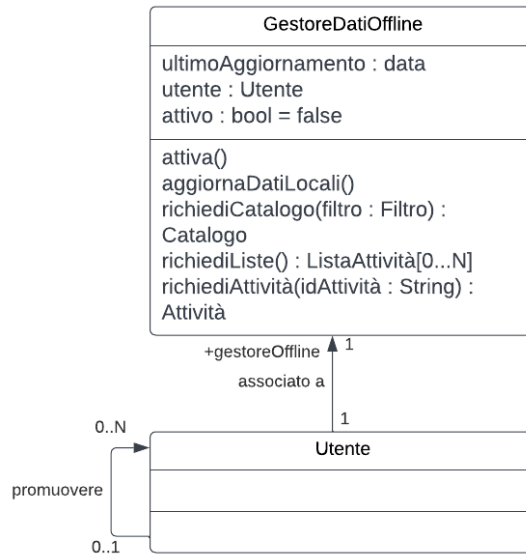
*Se un utente non esiste più le valutazioni effettuate dallo stesso rimangono.*



## GestoreDatiOffline

La classe **GestoreDatiOffline** è una classe che contiene tutte le operazioni che vengono fatte sui dati aggregati forniti dal sistema e memorizzati, qualora il dispositivo dell'utente lo permetta, localmente, che possono dunque essere effettuate senza la necessità che l'utente sia online.

Oltre a ciò si occupa anche di aggiornare i dati locali grazie al metodo omonimo.



## Attività

La classe **Attività** è una classe che rappresenta tutto ciò riguardante un'attività.

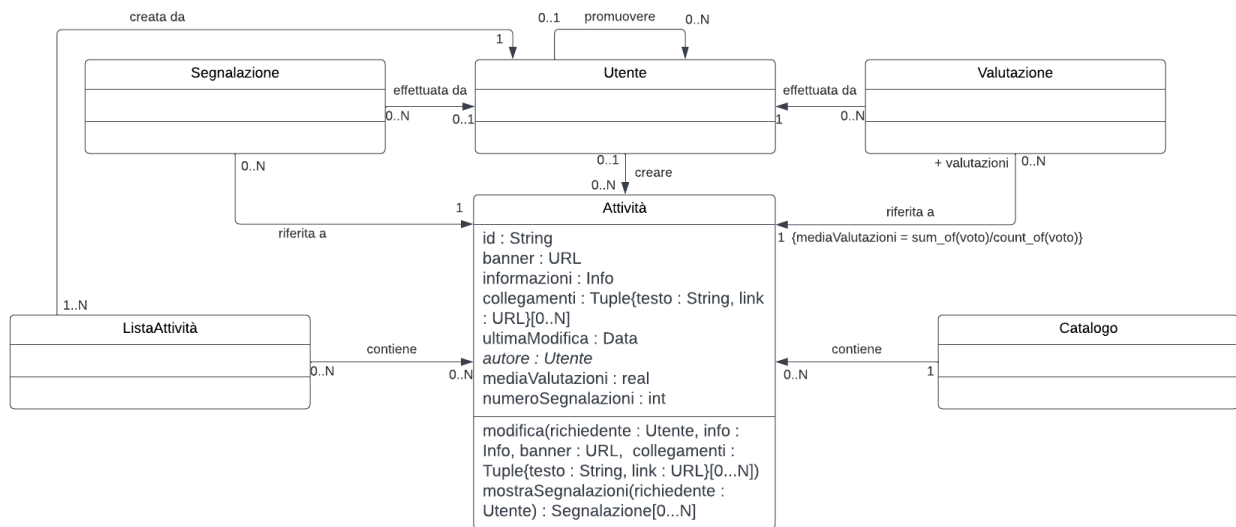
Viene aiutata dalla classe di supporto *Info*, che contiene gran parte delle informazioni dell'attività stessa.

Essa può essere soggetta a modifiche grazie all'omonimo metodo. A un'attività si possono riferire delle segnalazioni e/o valutazioni. Il metodo *mostraSegnalazioni()* mostra tutte le segnalazioni associate a quella specifica attività.

Il metodo *divisioneSquadre*, reindirizza l'utente alla schermata di creazione squadre con i parametri già riempiti per rispettare i vincoli di quella specifica attività.

Un'attività è contenuta nel catalogo e può essere contenuta in una lista. Più liste possono contenere la stessa attività, e un'attività può essere contenuta più volte nella stessa lista.

Un'attività viene creata da un solo utente.



## Catalogo

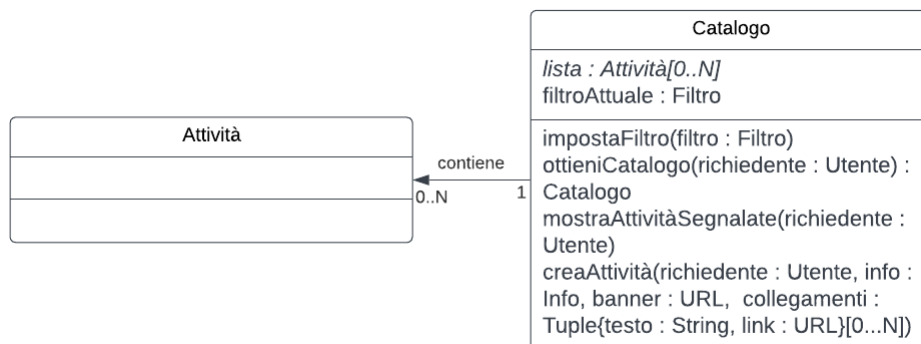
La classe **Catalogo** è una classe che rappresenta il catalogo di attività.

Tra gli attributi c'è un'istanza di **Filtro**. Grazie al metodo `impostaFiltro(filtro : Filtro)` si va a impostare gli attributi di `filtroAttuale`.

Grazie al metodo `ottieniCatalogo` si va a riempire l'attributo `lista` con il catalogo filtrato.

Il catalogo può contenere delle attività.

Il metodo `mostraAttivitàSegnalate(richiedente : Utente)` mostra la lista di attività segnalate e per ogni attività quante sono le segnalazioni.

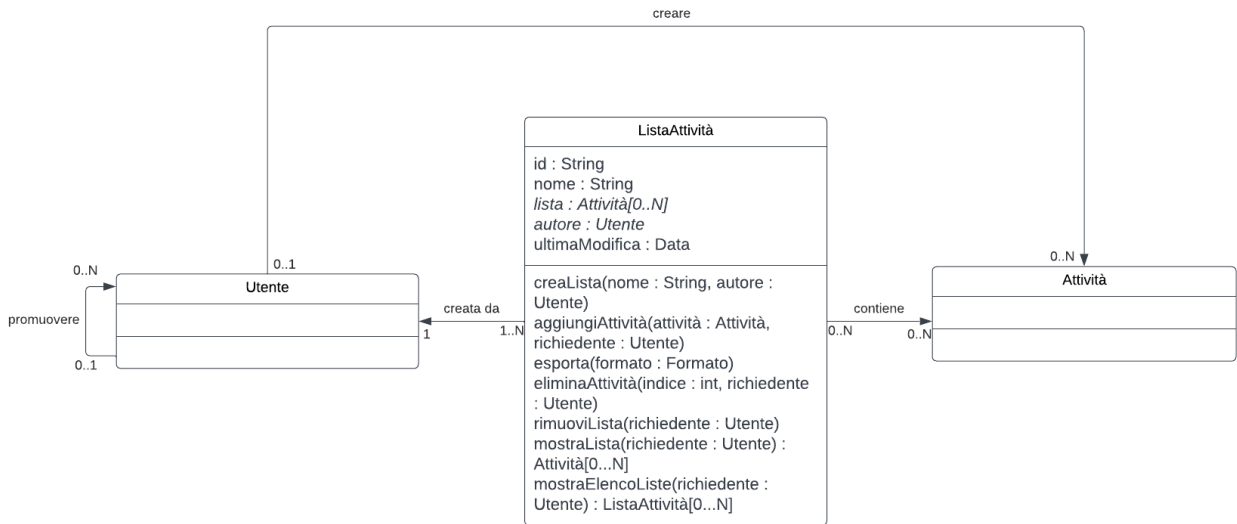


## ListaAttività

La classe **ListaAttività** è una classe che rappresenta le liste di attività create dagli utenti.

Un utente può creare più liste di attività. Ne ha almeno una in quanto ogni utente ha la lista "Preferiti". Ogni lista ha un solo utente, non esistono liste condivise.

Tra gli attributi della lista sono presenti le informazioni che la identificano e con i metodi forniti si può crearla, rimuoverla, mostrarla ed esportarla, oltre ad aggiungervi o rimuovere attività.



MongoDB

La classe **MongoDB** è una classe che rappresenta in che modo il sistema si interfaccia con MongoDB. Il metodo `controllaConnessione()` verifica se si è connessi o meno al DBMS. I metodi presenti rappresentano tutti i modi in cui il sistema interagisce con MongoDB.

<<utility>> MongoDB
<pre>controllaConnessione() : bool dettagliUtente(id : String) : Utente registraUtente(id : String, mail : String, foto : URL) modificaRuolo(utente : Utente, nuovoRuolo : Ruolo) richiediUtenti() : Utente[0..N] richiediCatalogo(filtro : Filtro) : Attività[0..N] richiediValutazioni(richiedente : Utente) : Valutazione[0..N] richiediAttività(idAttività : String) : Attività modificaAttività(idAttività : String, info : Info, banner : URL, collegamenti : Tuple{testo : String, link : URL}[0..N]) aggiungiAttività(titolo : String, autore : Utente) : String richiediListe(richiedente : Utente) : ListaAttività[0..N] creaLista(richiedente : Utente, nome : String) : ListaAttività aggiungiAttivitàLista(idLista : String, attività : Attività) eliminaAttività(idLista : String, indice : int) rimuoviLista(richiedente : Utente, idLista : String) registraValutazione(valutazione : Valutazione) registraSegnalazione(segnalazione : Segnalazione) richiediSegnalazioni(attività : Attività) aggiungiEtichetta(etichetta : Etichetta) richiediEtichette() : Etichetta[0..N]</pre>

## 2. Codice in Object Constraint Language

In questo capitolo è descritta in modo formale la logica prevista nell'ambito di alcune operazioni di alcune classi. Tale logica viene descritta in Object Constraint Language ([OCL](#)) perché tali concetti non sono esprimibili in nessun altro modo formale nel contesto di UML.

### Cronometro

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
start()	<b>stato</b> deve essere in "reset" o in "pause"	<b>stato</b> assume valore "run"
pause()	<b>stato</b> deve essere in "run"	<b>stato</b> assume valore "pause"
stop()	<b>stato</b> deve essere in "pause"	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>stato</b> assume valore "reset"</li> <li><b>parziali</b> è una lista vuota</li> </ul>
parziale()	<b>stato</b> deve essere in "run"	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>stato</b> rimane al valore "run"</li> <li>aggiunto tempo a lista <b>parziali</b></li> </ul>

```
context Cronometro::start()
pre: (self.stato = "reset") OR (self.stato = "pause")
post: self.stato = "run"
```

```
context Cronometro::pause()
pre: self.stato = "run"
post: self.stato = "pause"
```

```
context Cronometro::stop()
pre: self.stato = "pause"
post: (self.stato = "reset") AND (self.parziali->isEmpty())
```

```
context Cronometro::parziale()
pre: self.stato = "run"
post: (self.stato = "run") AND (self.parziali = self.parziali@pre->append(self.tempo))
```

### Segna-Punti

#### Invarianti:

**contatori** : Tuple{nome : String, punteggio : int}[0..N]

- contatori contiene al più 99 elementi
- il campo nome di ogni elemento di contatori deve avere tra 0 (escluso) e 99 (incluso) caratteri
- il campo punteggio di ogni elemento di contatori deve essere compreso tra -500 e 500

```
context Segna-Punti inv :
self.contatori->size() <= 99
```

```
context Segna-Punti inv :
self.contatori->forall(c : Tuple{nome : String, punteggio : int} | 0 < c.nome.size() AND
c.nome.size <= 99)
```

```
context Segna-Punti inv :
self.contatori->forall(c : Tuple{nome : String, punteggio : int} | -500 <= c.punteggio AND
c.punteggio <= 99)
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
aggiungiContatore(indice : int)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il nome non deve essere vuoto e non può eccedere i 99 caratteri</li> <li>il numero di contatori può essere al massimo 98</li> </ul>	la sequenza di contatori deve avere come ultimo elemento un contatore con il nome scelto e punteggio pari a 0
incrementa(indice : int)	il contatore all'indice scelto deve avere punteggio minore di 500	il punteggio del contatore alla posizione scelta viene incrementato di 1
decrementa(indice : int)	il contatore all'indice scelto deve avere punteggio maggiore di -500	il punteggio del contatore alla posizione scelta viene decrementato di 1

```
context Segna-Punti::aggiungiContatore(indice : int)
pre: (0 < nome.size() AND nome.size() <= 99) AND (self.contatori->size() < 99)
post: self.contatori = self.contatori@pre->append(Tuple{nome : String = nome, punteggio : int = 0})
```

```
context Segna-Punti::incrementa(indice : int)
pre: self.contatori->at(indice) < 500
post: (self.contatori->at(indice)).punteggio = (self.contatori@pre->at(indice)).punteggio + 1
```

```
context Segna-Punti::decrementa(indice : int)
pre: self.contatori->at(indice) > -500
post: (self.contatori->at(indice)).punteggio = (self.contatori@pre->at(indice)).punteggio - 1
```

## Timer

### Invarianti:

**suono : Suono**



- il suono non può essere in riproduzione se il timer non è scaduto

```
context Timer inv :
self.suono.inRiproduzione implies self.stato = "run" AND self.tempo.ore = 0 AND
self.tempo.minuti = 0 AND self.tempo.secondi = 0 AND self.tempo.centesimali = 0
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
start()	<b>stato</b> deve essere in "reset" o in "pause"	<b>stato</b> assume valore "run"
pause()	<b>stato</b> deve essere in "run"	<b>stato</b> assume valore "pause"
stop()	<b>stato</b> deve essere in "pause"	<b>stato</b> assume valore "reset"
imposta(ore : int, minuti : int, secondi : int)	il tempo fornito deve essere valido	<b>tempo</b> assume il valore del tempo fornito
spegni()	<b>self.suono.inRiproduzione</b> deve essere true	<b>self.suono.inRiproduzione</b> deve essere false e <b>stato</b> dev'essere reset

```
context Timer::start()
pre: (self.stato = "reset") OR (self.stato = "pause")
post: self.stato = "run"
```

```
context Timer::pause()
pre: self.stato = "run"
post: self.stato = "pause"
```

```
context Timer::stop()
pre: self.stato = "pause"
post: self.stato = "reset"
```

```
context Timer::imposta(ore : int, minuti : int, secondi : int)
pre: 0<=ore AND ore < 100 AND 0<=minuti AND minuti<60 AND 0<=secondi AND secondi<60
post: self.tempo = tempo
```

```
context Timer::spegni()
pre: self.suono.inRiproduzione
post: (NOT self.suono.inRiproduzione) AND stato = reset
```

## Dado

**Invarianti:**

**dimensione : int**

- La dimensione deve essere compresa tra 0 e 9.999 inclusi

**campione : Faccia[0..N]**

- La dimensione del campione deve essere al più 9.999 incluso
- ogni elemento del campione deve avere tipo corrispondente al tipo del dado

**estremoInferiore : int**

- L'estremo inferiore deve essere compreso tra 0 e 9.999 inclusi

**passo : int**

- Il passo deve essere compreso tra 1 e 9.999 inclusi

**estrazioni : int**

- Il numero di estrazioni effettuate deve essere non negativo

```
context Dado inv :
0<=self.dimensione AND self.dimensione<=9.999 AND self.campione->size()<=9.999 AND
self.campione.forALL(f : Faccia | f.tipo = self.tipo)
```

```
0<=self.estremoInferiore AND self.estremoInferiore<=9.999 AND 1<=self.passo AND
self.passo<=9.999
AND 0<=self.estrazioni
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
scegliModalità(reimmissione : bool)	non deve essere stata effettuata ancora alcuna estrazione	l'attributo reimmissione viene impostato al valore selezionato
scegliTipo(tipo : tipoDado)	<ul style="list-style-type: none"> <li>non deve essere stata effettuata ancora alcuna estrazione</li> <li>il campione dev'essere vuoto</li> </ul>	l'attributo tipo viene impostato al valore selezionato
scegliDimensione(dim : int)	<ul style="list-style-type: none"> <li>non può essere stata effettuata ancora alcuna estrazione</li> <li>il valore fornito dev'essere una dimensione valida</li> <li>il campione dev'essere vuoto</li> </ul>	l'attributo dimensione viene impostato al valore selezionato
scegliEstremoPasso(estremo : int, passo : int)	<ul style="list-style-type: none"> <li>non deve essere stata effettuata ancora alcuna estrazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gli attributi estremoInferiore e passo vengono impostati ai valori selezionati</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• i valori forniti devono essere validi</li> <li>• il tipo del dado dev'essere "numeri"</li> <li>• il campione dev'essere vuoto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il campione viene riempito con un numero di valori pari a dimensione che partono da estremoInferiore con scarto di passo tra due elementi consecutivi</li> </ul>
aggiungiElemento(elemento : Faccia)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• non deve essere stata effettuata ancora alcuna estrazione</li> <li>• l'elemento fornito dev'essere del tipo del dado</li> <li>• il tipo del dado dev'essere diverso da "numeri"</li> <li>• la dimensione del campione dev'essere inferiore alla dimensione impostata</li> </ul>	Il campione deve avere come ultimo elemento l'elemento fornito
estrai() : Faccia	il campione non dev'essere vuoto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il risultato è un elemento presente nel campione prima della chiamata al metodo</li> <li>• estrazioni viene incrementato di 1</li> <li>• se reimmissione è false, un'occorrenza del risultato viene rimossa dal campione</li> </ul>

```
context Dado::scegliModalità(reimmissione : bool)
pre: self.estrazioni = 0
post: self.reimmissione = reimmissione
```

```
context Dado::scegliTipo(tipo : tipoDado)
pre: self.estrazioni = 0 AND self.campione->isEmpty()
post: self.tipo = tipo
```

```
context Dado::scegliDimensione(dim : int)
pre: self.estrazioni = 0 AND 0<dim AND dim<=9.999 AND self.campione->isEmpty()
post: self.dimensione = dim
```

```
context Dado::scegliEstremoPasso(estremo : int, passo : int)
pre: self.estrazioni = 0 AND
    self.campione->isEmpty() AND
    0<estremo AND extremo<=9.999 AND
```

```

1<passo AND passo<=9.99
post: self.estremoInferiore = estremo AND self.passo = passo AND
      self.campione->size() = dimensione AND
      self.campione->first().numero = estremoInferiore AND
      self.campione->forall(f:Faccia | self.campione->count(f)=1 AND
        let i=self.campione->indexOf(f) in if i>1 then f.numero=passo+self.campione->at(i-1)
      endif)

```

```

context Dado::aggiungiElemento(elemento : Faccia)
pre: self.estrazioni = 0 AND
     elemento.tipo = self.tipo AND
     self.tipo <> "numeri" AND
     self.campione->size() < dimensione
post: self.campione = self.campione@pre->append(elemento)

```

```

context Dado::estrai() : Faccia
pre: self.campione->notEmpty()
post: self.campione@pre->includes(result) AND
      self.estrazioni = self.estrazione@pre + 1 if (NOT reimmissione) then (self.campione-
>size() = self.campione@pre->size() AND
      self.campione->forall(f:Faccia | let c=self.campione@pre->count(f) in if f<>result then
self.campione->count(f)=c else self.campione->count(f)=c-1 endif)) endif

```

## Suono

### Invarianti:

#### dimensione : int

- la dimensione in byte del suono non deve superare i 100MB

```

context Suono inv:
self.dimensione <= 100.000.000

```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
start()		il suono è in riproduzione
stop()		il suono non è in riproduzione
scegliSuono(sorgente : URL)		la sorgente del suono è quella scelta

```

context Suono::start()
pre:
post: self.inRiproduzione = true

```

```

context Suono::stop()
pre:

```

```
post: self.inRiproduzione = false
```

```
context Suono::scegliSuono(sorgente : URL)
post: self.sorgente = sorgente
```

## Creazione Squadre

### Invarianti:

#### numeroSquadre : int

- tra 0 e 100 esclusi

#### numeroComponenti : int

- tra 0 e 100 esclusi

#### numeroPartecipanti : int

- tra 0 e 9.802 esclusi

#### conferma : bool, numeroSquadre : int, numeroComponenti : int, numeroPartecipanti : int

- dal momento che conferma è true, gli altri tre campi devono essere compatibili (con numeroComponenti arrotondato per difetto)

```
context CreazioneSquadre inv :
(0 < numeroSquadre AND numeroSquadre < 100) AND (0 < numeroComponenti AND numeroComponenti < 100)
AND (0 < numeroPartecipanti AND numeroPartecipanti <= 9.801)
```

```
context CreazioneSquadre inv :
conferma implies (numeroPartecipanti div numeroSquadre = numeroComponenti)
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
inserisciNumSquadre(numero : int)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il numero fornito dev'essere valido</li> <li>• non dev'essere ancora stata data la conferma dei parametri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• numeroSquadre viene impostato al valore fornito</li> <li>• squadreSet viene impostato a true</li> </ul>
inserisciNumComponenti(numero : int)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il numero fornito dev'essere valido</li> <li>• non dev'essere ancora stata data la conferma dei parametri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• numeroComponenti viene impostato al valore fornito</li> <li>• componentiSet viene impostato a true</li> </ul>
inserisciNumPartecipanti(numero : int)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il numero fornito dev'essere valido</li> <li>• non dev'essere ancora stata data la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• numeroPartecipanti viene impostato al valore fornito</li> </ul>

	conferma dei parametri	<ul style="list-style-type: none"> <li>partecipantiSet viene impostato a true</li> </ul>
rendiCampiCompatibili()	<ul style="list-style-type: none"> <li>non dev'essere ancora stata data la conferma dei parametri</li> <li>devono essere stati forniti almeno 2 parametri</li> </ul>	i parametri diventano confermati
inserisciNome(nome : String)	<ul style="list-style-type: none"> <li>dev'essere stata data la conferma dei parametri</li> <li>nomi deve avere dimensione minore di numeroSquadre</li> <li>il nome fornito non deve essere vuoto e la non deve eccedere i 99 caratteri</li> </ul>	il nome fornito viene aggiunto a nomi
scegliMetodo(metodo : MetodoDivisione)	dev'essere stata data la conferma dei parametri	l'attributo metodoDivisione viene impostato a quello fornito
generaOrdine()	devono essere stati forniti tutti i nomi	<p>ordineEstrazione deve contenere in posizione i l'indice della squadra a cui assegnare il partecipante i, in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>deve avere dimensione pari al numero di partecipanti</li> <li>ogni squadra deve comparire un numero di volte pari a numeroComponenti o numeroComponenti + 1 (a seconda del resto della divisione di numeroPartecipanti per numeroSquadre)</li> <li>se metodoDivisione assume il valore "Round robin", l'assegnamento delle squadre sarà sequenziale</li> <li>se il metodo assume il valore "Fill first" l'assegnamento avverrà per completamento delle squadre, ovvero riempiendo i posti di ogni squadra prima di procedere con l'assegnamento per la prossima</li> <li>se il metodo assume il valore "Balanced", a blocchi consecutivi di numeroComponenti</li> </ul>

		assegnamenti tutte le squadre dovranno avere lo stesso numero di partecipanti prima di procedere con il prossimo blocco
estrai() : String	deve essere rimasto almeno un elemento da estrarre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• estratti viene incrementato di 1</li> <li>• il risultato e' il nome della squadra assegnata al primo partecipante non ancora estratto</li> </ul>

```
context CreazioneSquadre::inserisciNumSquadre(numero : int)
pre: (NOT conferma) AND 0 < numero AND numero < 100
post: numeroSquadre = numero AND squadreSet
```

```
context CreazioneSquadre::inserisciNumComponenti(numero : int)
pre: (NOT conferma) AND 0 < numero AND numero < 100
post: numeroComponenti = numero AND componentSet
```

```
context CreazioneSquadre::inserisciNumPartecipanti(numero : int)
pre: (NOT conferma) AND 0 < numero AND numero < 100
post: numeroPartecipanti = numero AND partecipantiSet
```

```
context CreazioneSquadre::rendiCampiCompatibili()
pre: (NOT conferma) AND Sequence{squadreSet, partecipantiSet, componentiSet}->select(true)->size() >= 2
post: conferma
```

```
context CreazioneSquadre::inserisciNome(nome : String)
pre: conferma AND nomi->size() < numeroSquadre AND nome <> "" AND nome.size() < 100
post: nomi = nomi@pre -> append(nome)
```

```
context CreazioneSquadre::scegliMetodo(metodo : MetodoDivisione)
pre: conferma
post: metodoDivisione = metodo
```

```
context CreazioneSquadre::generaOrdine()
pre: nomi->size() = numeroSquadre
post: ordineEstrazioni.size() = numeroPartecipanti AND
      Sequence(1..numeroSquadre)->forAll(n : int | let c = ordineEstrazioni.count(i), r =
numeroPartecipanti mod numeroSquadre in (if(i <= r) then (c = numeroComponenti) else c =
(numeroComponenti + 1))) AND
      metodoDivisione = roundRobin implies let oE = ordineEstrazioni in (oE->first = 1 AND
Sequence{1..numeroPartecipanti-1}->forAll(i : int | (oE->at(i)+1) mod numeroSquadre =
(oE->at(i+1)) mod numeroSquadre)) AND
      metodoDivisione = fillFrist implies let oE = ordineEstrazioni, r = numeroPartecipanti mod
```

```

numeroSquadre, c = numeroComponenti in (Sequence{1..numeroSquadre -> forAll(i : int | if (i <=
r) then (Sequence{(i-1)*(c+1)+1 ... i*(c+1)}->forAll(j : int | oE->at(j)=i)) else (Sequence{r*
(c+1)+(i-1-r)*c+1 ... r*(c+1)+(i-r)*c}->forAll(j : int | oE->at(j)=i)) endif)) AND
    metodoDivisione = balanced implies let oE = ordineEstrazioni, c = numeroComponenti, n =
numeroSquadre in (Sequence{1..n}->forAll(s : int | Sequence{1..c}->forAll(i : int | oE-
>subSequence((i-1)*n+1, i*n)->count(s) = 1) AND
    (s <= r implies oE->subSequence(c*n+1 ... numeroPartecipanti)->count(s) = 1)))

```

```

context CreazioneSquadre::estrai() : String
pre: estratti < numeroPartecipanti
post: estratti = estratti@pre + 1 AND result = nomi->at(ordineEstrazione->at(estratti))

```

## Utente

### Invarianti:

#### id : String

- l'id identifica univocamente un utente

#### mail : String

- la mail identifica univocamente un utente

#### ruolo : Ruolo, id : String, mail : String

- l'utente anonimo ha id automatico "00000000000000000000" e mail vuota

```

context Utente inv :
Utente.allInstances()->forAll(u1, u2 |
u1 <> u2 implies (u1.id <> u2.id AND u1.mail <> u2.mail))

```

```

context Utente inv :
ruolo = "anonimo" implies id = "00000000000000000000" AND mail = ""

```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
login()	<ul style="list-style-type: none"> <li>• l'utente dev'essere online</li> <li>• l'utente deve avere ruolo anonimo</li> </ul>	l'utente deve avere ruolo autenticato o admin
logout()	l'utente deve avere ruolo autenticato o admin	l'utente deve avere ruolo anonimo
cambiaRuolo(promotore : Utente, nuovoRuolo : Ruolo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• non si può cambiare ruolo in anonimo e non si può cambiare ruolo in quello già posseduto</li> <li>• il promotore deve essere un amministratore</li> <li>• un amministratore può essere declassato a utente comune</li> </ul>	l'attributo ruolo dell'utente assume il valore di nuovoRuolo



	unicamente dall'amministratore che lo ha promosso	
verificaRuolo(ruoloNecessario : Ruolo, richiedente : Utente) : bool		
listaUtenti(richiedente : Utente) : Utente[0...N]		

```
context Utente::login()
pre: online AND ruolo = "anonimo"
post: ruolo = "autenticato" OR ruolo = "admin"
```

```
context Utente::logout()
pre: ruolo = "autenticato" OR ruolo = "admin"
post: ruolo = "anonimo"
```

```
context Utente::cambiaRuolo(promotore : Utente, nuovoRuolo : Ruolo)
pre: nuovoRuolo <> anonimo AND
      nuovoRuolo <> self.ruolo AND
      self.ruolo <> anonimo AND
      promotore.Ruolo = "admin" AND
      (nuovoRuolo = "autenticato" implies promotore = self.promossoDa)
post: self.ruolo = nuovoRuolo AND
      (nuovoRuolo = "admin" implies self.promossoDa = promotore)
```

```
context Utente::verificaRuolo(ruoloNecessario : Ruolo, richiedente : Utente) : bool
pre: richiedente = self OR richiedente.ruolo = "admin"
post:
```

```
context Utente::listaUtenti(richiedente : Utente) : Utente[0...N]
pre: richiedente.Ruolo = "admin"
post:
```

## Autenticazione

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
richiestaToken()	il codice autorizzativo dev'essere valido	
dettagliAccount() : Tuple{id : String, mail : String, foto : URL}	il token non dev'essere vuoto	

```
context Autenticazione::richiestaToken()
pre: codiceValido
```

```
post:
```

```
context Autenticazione::dettagliAccount() : Tuple{id : String, mail : String, foto : URL}
pre: token <> ""
post:
```

## Catalogo

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
impostaFiltro(filtro : Filtro, richiedente : Utente)		il filtroAttuale viene impostato al valore fornito
creaAttività(richiedente : Utente, info : Info, banner : URL, collegamenti : Tuple{testo : String, link : URL}[0...N])	<ul style="list-style-type: none"> <li>se il richiedente non è un amministratore, le informazioni devono avere l'etichetta "proposta"</li> <li>il titolo fornito in informazioni non deve coincidere con quello di un'attività esistente e non deve essere vuoto</li> <li>il richiedente dev'essere online</li> </ul>	
ottieniCatalogo(richiedente : Utente)	il richiedente dev'essere online o avere il gestore dati offline attivo	gli elementi di lista sono tutte e sole le attività che rispettano il filtro
mostraAttivitàSegnalate(richiedente : Utente)	<ul style="list-style-type: none"> <li>il richiedente deve essere amministratore</li> <li>il richiedente dev'essere online</li> </ul>	lista contiene tutte e sole le attività con almeno una segnalazione

```
context Catalogo::impostaFiltro(filtro : Filtro, richiedente : Utente)
pre:
post: filtroAttuale = filtro
```

```
context Catalogo::creaAttività(richiedente : Utente, info : Info, banner : URL, collegamenti :
Tuple{testo : String, link : URL}[0...N])
pre: (richiedente, ruolo <> "admin" implies info.Etichette->select(e : Etichetta | e.nome =
"proposta")->notEmpty()) AND
      info.titolo <> "" AND
      Attività.allInstances()->select(a : Attività | a.titolo = info.titolo)->isEmpty() AND
      richiedente.online
post: let aI = Attività.allInstances(), prec = Attività.allInstances@pre() in (aI->size() =
```

```

prec->size() + 1 AND
  prec->forall(a : Attività | aI->includes(a)) AND
  aI->select(a : Attività | a.info = info AND
    a.autore = richiedente AND
    a.banner = banner AND
    a.collegamenti = collegamenti AND
    a.ultimaModifica = Data::now().size() = 1)

```

```

context Catalogo::ottieniCatalogo(richiedente : Utente) : Catalogo
pre: richiedente.online OR richiedente.gestoreOffline.attivo
post: let f = filtroAttuale in lista = Attività.allInstances()->select(a : Attività |
  (f.titolo = "" OR
    (f.titolo.size() < a.titolo.size() AND
      Sequence{1..a.titolo.size()-f.titolo.size()+1}->select(i : int | a.titolo.substring(i,
i+f.titolo.size()-1) = f.titolo)->notEmpty()))) AND
    (f.descrizione = "" OR
      (f.descrizione.size() < a.descrizione.size() AND
        Sequence{1..a.descrizione.size()-f.descrizione.size()+1}->select(i : int |
a.descrizione.substring(i, i+f.descrizione.size()-1) = f.descrizione)->notEmpty())))
    AND a.età.da <= f.età.da AND f.età.a <= a.età.a
    AND f.durata.da <= a.durata.da AND a.durata.a <= f.durata.a
    AND a.giocatori.da <= f.giocatori.da AND f.giocatori.a <= a.giocatori.a
    AND f.Etichette->forall(e : Etichetta | a.Etichette.includes(e))
    AND f.ultimaModifica(lessThan(a.ultimaModifica))
    AND f.autore.id = "00000000000000000000" OR f.autore = a.autore
    AND f.numeroSegnalazioniMinimo <= a.numeroSegnalazioni)

```

```

context Catalogo::mostraAttivitàSegnalate(richiedente : Utente)
pre: richiedente.ruolo = "admin" AND richiedente.online
post: lista = Attività.allInstances()->select(a : Attività | 0 < a.numeroSegnalazioni)

```

## ListaAttività

### Invarianti:

#### id : String

- l'id dev'essere univoco fra tutte le liste esistenti

#### nome : String, autore : Utente

- il nome dev'essere univoco tra le liste di un dato utente

#### nome : String

- il nome deve avere un numero di caratteri compreso tra 0 (escluso) e 20 (incluso)

#### autore : Utente

- un utente può avere al più 99 liste di attività e nessuna lista può avere autore anonimo

#### lista : Attività[0...N]

- ogni lista può avere al più 9.999 attività

```
context ListaAttività inv:
ListaAttività.allInstances()->forall(l1 : ListaAttività, l2 : ListaAttività | l1 <> l2 implies
(l1.id <> l2.id AND
(l1.nome <> l2.nome OR
l1.autore <> l2.autore)))
```

```
context ListaAttività inv:
self.nome <> "" AND self.nome.size() <= 20
```

```
context ListaAttività inv:
Utente.allInstances()->forall(u : Utente | ListaAttività.allInstances()->select(1 :
ListaAttività | l.autore = u)->size() < 100)
```

```
context ListaAttività inv:
self.autore.ruolo <> "anonimo" AND self.lista->size() < 10.000
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
creaLista(nome : String, autore : Utente)	<ul style="list-style-type: none"> <li>l'utente dev'essere autenticato e online</li> <li>il nome non può essere vuoto e non può superare i 20 caratteri di lunghezza</li> <li>un utente non può creare più di 99 liste di attività</li> <li>il nome della lista di attività non può essere uguale al nome di un'altra lista dell'autore</li> </ul>	viene creata una nuova lista di attività
aggiungiAttività(attività : Attività, richiedente : Utente)	<ul style="list-style-type: none"> <li>il richiedente dev'essere l'autore</li> <li>il numero di attività in una lista non può superare 9.999</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>l'attività scelta viene aggiunta alla lista</li> <li>viene aggiornata la data dell'ultima modifica della lista</li> </ul>
eliminaAttività(indice : int, richiedente : Utente)	<ul style="list-style-type: none"> <li>il richiedente dev'essere l'autore e dev'essere online</li> <li>l'indice dev'essere valido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>l'attività con l'indice scelto viene rimossa dalla lista</li> <li>viene aggiornata la data dell'ultima modifica della lista</li> </ul>
rimuoviLista(richiedente : Utente)	<ul style="list-style-type: none"> <li>il richiedente dev'essere l'autore e dev'essere online</li> <li>non si può rimuovere la lista dei preferiti</li> </ul>	

mostraLista(richiedente : Utente) : ListaAttività	il richiedente dev'essere l'autore e dev'essere online o avere il gestore dati offline attivo	
mostraElencoListe(richiedente : Utente) : ListaAttività[0...N]	il richiedente dev'essere online o avere il gestore dati offline attivo	vengono mostrate solo le liste di cui il richiedente è l'autore

```

context ListaAttività::creaLista(nome : String, autore : Utente)
pre: autore.ruolo <> "anonimo" AND
    autore.online AND
    nome <> "" AND
    nome.size() <= 20 AND
    let lA = ListaAttività.allInstances()->select(l : ListaAttività | l.autore = autore) in
(lA->size() < 99 AND
    lA->forall(l : ListaAttività | l.nome <> nome))
post: let lA = ListaAttività.allInstances(), prec = ListaAttività.allInstances@prec() in
(lA.size() = prec->size()+1 AND
    let ultimo = lA->last() in (ultimo.nome = nome AND
    ultimo.autore = autore AND
    ultimo.lista->isEmpty() AND
    ultimo.ultimaModifica = Data::now() AND
    lA = prec->append(lA->last()))))

```

```

context ListaAttività::aggiungiAttività(attività : Attività)
pre: self.autore = richiedente AND
    richiedente.online AND
    self.lista->size() < 9.999
post: self.lista = self.lista@pre->append(attività) AND self.ultimaModifica = Data::now()

```

```

context ListaAttività::eliminaAttività(indice : int)
pre: self.autore = richiedente AND
    richiedente.online AND
    0 < indice AND
    indice <= self.lista->size()
post: let prec = lista@pre, s = lista@pre->size() in (if(s = 1) then lista->isEmpty() else (if
(indice = 1) then (lista = prec->subSequence(2...s)) else (if (indice = s) then (lista = pre-
>subSequence(1, s-1)) else (lista = pre->subSequence(1, indice-1)->union(pre-
>subSequence(indice+1, s))) endif) endif) endif) AND self.ultimaModifica = Data::now()

```

```

context ListaAttività::rimuoviLista(richiedente : Utente)
pre: self.autore = richiedente AND
    (richiedente.online OR
    richiedente.gestoreOffline.attivo) AND
    self.nome <> "Preferiti"
post: ListaAttività->allInstances() = ListaAttività->allInstances@pre()->excluding(self)

```

```
context ListaAttività::mostraElencoListe(richiedente : Utente) : ListaAttività[0...N]
pre: richiedente.online OR richiedente.gestoreOffline.attivo
post: result = ListaAttività->allInstances()->select(l : ListaAttività | l.autore = richiedente)
```

## Attività

### Invarianti:

#### id : String

- l'id dev'essere univoco fra tutte le attività esistenti

#### titolo : String

- il titolo dev'essere non vuoto e dev'essere univoco tra le attività esistenti

#### mediaValutazioni : real

- la media dev'essere compresa tra 0 e 5 inclusi

```
context Attività inv:
Attività.allInstances()->forall(a1 : Attività, a2 : Attività | a1 <> a2 implies (a1.id <> a2.id
AND a1.info.titolo <> a2.info.titolo))
```

```
context Attività inv:
self.info.titolo <> ""
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
modifica(richiedente : Utente, info : Info, banner : URL, collegamenti : Tuple{testo : String, link : URL}[0...N])	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il richiedente dev'essere un admin o l'autore dell'attività se l'attività è ancora una proposta e a condizione che resti una proposta</li> <li>• il richiedente dev'essere online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tutti gli attributi assumono il valore dell'attività modificata</li> <li>• l'attributo ultimaModifica assume il valore della data corrente</li> </ul>
mostraSegnalazioni(richiedente : Utente)	Il richiedente dev'essere un amministratore e dev'essere online	il valore di ritorno sono le segnalazione relative all'attività in questione

```
context Attività::modifica(richiedente : Utente, info : Info, banner : URL, collegamenti :
Tuple{testo : String, link : URL}[0...N])
pre: richiedente.online AND
richiedente.ruolo = "admin" OR
(richiedente = self.autore AND
self.info.Etichette->select(e : Etichetta | e.nome = "proposta")->notEmpty() AND
info.Etichette->select(e : Etichetta | e.nome = "proposta")->notEmpty())
post: self.info = info AND self.ultimaModifica = Data::now()
```

```
context Attività::mostraSegnalazioni(richiedente : Utente)
pre: richiedente.online AND richiedente.ruolo = "admin"
post: result = Segnalazione.allInstances()->select(s : Segnalazione | s.attività = self)
```

## Segnalazione

### Invarianti:

#### titolo : String

- deve avere tra 0 (escluso) e 50 (incluso) caratteri

#### messaggio : String

- deve avere tra 0 (escluso) e 500 (incluso) caratteri

```
context Segnalazione inv:
titolo <> "" AND titolo.size() <= 50 AND messaggio <> "" AND messaggio.size() <= 500
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
inviaSegnalazione(autore : Utente, attività : Attività, titolo : String, messaggio : String)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• l'attributo messaggio non può essere vuoto e non può superare i 500 caratteri di lunghezza</li> <li>• l'attributo titolo non può essere vuoto e non può superare i 50 caratteri di lunghezza</li> <li>• l'autore dev'essere online e non anonimo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• viene aggiunta una segnalazione per l'attività scelta</li> <li>• viene aggiornato il numero di segnalazioni dell'attività scelta ma NON la data dell'ultima modifica</li> </ul>

```
context Segnalazione::inviaSegnalazione(autore : Utente, attività : Attività, titolo : String,
messaggio : String)
pre: titolo <> "" AND
    titolo.size() <= 50 AND
    messaggio <> "" AND
    messaggio.size() <= 500 AND
    autore.online AND autore.ruolo <> "anonimo"
post: let aI = Segnalazione.allInstances(), prec = Segnalazione.allInstances@pre() in (aI-
>size() = prec->size()+1 AND
    let ultimo = aI->last() in (ultimo.titolo = titolo AND
    ultimo.messaggio = messaggio AND
    ultimo.autore = autore AND
    ultimo.attività = attività) AND
    aI = prec->append(aI->last()))
post: attività.numeroSegnalazioni = attività.numeroSegnalazioni@pre + 1 AND
    attività.utlimaModifica = attività.ultimaModifica@pre
```

## Valutazione

### Invarianti:

#### voto : int

- dev'essere compreso tra 0 (escluso) e 10 (incluso)

```
context Valutazione inv:
0 < voto AND voto <= 10
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
inviaValutazione(autore : Utente, attività : Attività, voto : int)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il voto inserito dev'essere compreso tra 0 (escluso) e 10 (incluso)</li> <li>• l'autore dev'essere online e non anonimo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• viene aggiunta la valutazione all'attività scelta</li> <li>• vengono aggiornate la valutazione media e la data dell'ultima modifica dell'attività scelta</li> </ul>

```
context Valutazione::inviaValutazione(autore : Utente, attività : Attività, voto : int)
pre: 0 < voto AND
    voto <= 10 AND
    autore.online AND
    autore.ruolo <> anonimo
post: let aI = Valutazione.allInstances(), prec = Valutazione.allInstances@pre() in (aI->size()
= prec->size()+1 AND
    let ultimo = aI->last() in (ultimo.voto = voto AND
    ultimo.autore = autore AND ultimo.attività = attività) AND
    aI = prec->append(aI->last()))
post: attività.utlmaModifica = Data::now() AND
    let vA = Valutazioni.allInstances()->select(v : Valutazioni | v.attività = attività)-
>collect(voto : int) in (attività.mediaValutazioni = vA->sum()/vA->size())
```

## GestoreDatiOffline

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
aggiornaDatiLocali()	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il gestore dev'essere attivo</li> <li>• l'utente dev'essere online</li> </ul>	l'attributo ultimoAggiornamento assume il valore della data corrente
richiediCatalogo(filtro : Filtro) : Catalogo	il gestore dev'essere attivo	
richiediListe() : ListaAttività[0...N]	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il gestore dev'essere attivo</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>l'utente non può essere anonimo</li> </ul>	
richiediAttività(idAttività : String) : Attività	il gestore dev'essere attivo	

```
context Catalogo::aggiornaDatiLocali()
pre: self.attivo AND self.utente.online
post: self.ultimoAggiornamento = Data.now()
```

```
context Catalogo::richiediCatalogo(filtro : Filtro) : Catalogo
pre: self.attivo
post:
```

```
context Catalogo::richiediListe() : ListaAttività[0..N]
pre: self.attivo AND self.utente.ruolo <> "anonimo"
post:
```

```
context Catalogo::richiediAttività(idAttività : String) : Attività
pre: self.attivo
post:
```

## MongoDB

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
qualsiasi metodo	controllaConnessione() deve restituire il valore true	il risultato è descritto nel nome del metodo

## Info

### Invarianti:

#### titolo : String

- il titolo deve avere al massimo 20 caratteri

#### descrizione : String

- la descrizione deve avere al massimo 2.000 caratteri

#### età : Tuple{da : int, a : int}

- il range di età deve avere estremi compresi tra 0 e 100 esclusi

#### durata : Tuple{da : int, a : int}

- il range di durata deve avere estremi compresi tra 0 e 10.00 esclusi

#### giocatori : Tuple{da : int, a : int}

- il range di giocatori deve avere estremi compresi tra 0 e 100 esclusi

**giocatoriPerSquadra : int**

- il numero di giocatori per squadra dev'essere compreso tra 0 e 100 esclusi

**numeroSquadre : int**

- il numero di squadre dev'essere compreso tra 0 e 100 esclusi

```
context Info inv:
self.titolo.size() <= 20 AND self.descrizione.size() <= 2.000
```

```
context Info inv:
0 < self.età.da AND self.età.da <= self.età.a AND self.età.a < 100
```

```
context Info inv:
0 < self.durata.da AND self.durata.da <= self.durata.a AND self.durata.a < 10.000
```

```
context Info inv:
0 < self.giocatori.da AND self.giocatori.da <= self.giocatori.a AND self.giocatori.a < 100
```

```
context Info inv:
0 < self.giocatoriPerSquadra AND self.giocatoriPerSquadra < 100
```

```
context Info inv:
0 < self.numeroSquadre AND self.numeroSquadre < 100
```

## Filtro

**Invarianti:****giocatori : Tuple{da : int, a : int}**

- il range del numero di giocatori deve essere costituito da un solo valore (l'attuale numero di giocatori presenti)

**mediaMinima : int**

- la media minima dev'essere compresa tra 0 e 10 inclusi

**numeroSegnalazioniMinimo : int**

- il numero minimo di segnalazioni dev'essere compreso tra 0 e 9.999 inclusi

```
context Filtro inv:
self.giocatori.da = self.giocatori.a
```

```
context Filtro inv:
0 <= self.mediaMinima AND self.mediaMinima <= 10
```

```
context Filtro inv:
0 <= self.numeroSegnalazioniMinimo AND self.numeroSegnalazioniMinimo < 10.000
```

## Faccia

### Invarianti:

#### parola : String

- la parola può avere al massimo 20 caratteri e, se il tipo è parole, non deve essere vuota

```
context Faccia inv:
self.parola.size() < 20 AND (self.tipo = "parole" implies self.parola <> "")
```

## Colore

### Invarianti:

#### R : int

- il valore del colore rosso dev'essere compreso fra 1 e 255 inclusi

#### G : int

- il valore del colore verde dev'essere compreso fra 1 e 255 inclusi

#### B : int

- il valore del colore blu dev'essere compreso fra 1 e 255 inclusi

```
context Colore inv:
(0 <= R AND R < 256) AND (0 <= G AND G < 256) AND (0 <= B AND B < 256)
```

## URL

### Invarianti:

#### protocollo : String

- il protocollo dev'essere http o https o file

```
context URL inv:
self.protocollo = "http" OR self.protocollo = "https" OR self.protocollo = "file"
```

## Data

### Invarianti:

#### giorno : int

- il giorno dev'essere compreso tra 1 e 31 (inclusi), escluso 31 se il mese è aprile, giugno, settembre o novembre, esclusi 30 e 31 se il mese è febbraio, escluso anche 29 se il mese è febbraio e l'anno non è

bisestile

**mese : int**

- il mese dev'essere compreso tra 1 e 12 (inclusi)

**anno : int**

- l'anno dev'essere compreso tra 0 e 9.999 (inclusi)

**orario : Time**

- le ore devono essere minori di 24

```
context Data inv:
0 < self.giorno AND
self.giorno <= 31 AND
(Set{2, 4, 6, 9, 11}->count(self.mese) > 0 implies self.giorno <> 31) AND
(self.mese = 2 implies (self.giorno <> 30 AND
if ((self.anno % 4 <> 0) OR
(self.anno % 100 = 0 AND
self.anno % 1000 <> 0)) then self.giorno <> 29 endif))
```

```
context Data inv:
0 < self.mese AND self.anno <= 12
```

```
context Data inv:
0 <= self.anno AND self.anno < 10.000
```

```
context Data inv:
self.orario.ore < 24
```

## Time

**Invarianti:**

**ore : int**

- le ore devono essere un intero non negativo

**minuti : int**

- i minuti devono essere compresi fra 0 (incluso) e 60 (escluso)

**secondi : int**

- i secondi devono essere compresi fra 0 (incluso) e 60 (escluso)

**centesimi : int**

- i centesimi devono essere compresi fra 0 (incluso) e 100 (escluso)

```
context Time inv:
0 <= self.ore
```

```
context Time inv:
0 <= self.minuti AND self.minuti < 60
```

```
context Time inv:
0 <= self.secondi AND self.secondi < 60
```

```
context Time inv:
0 <= self.centesimi AND self.centesimi < 100
```

## Etichetta

### Invarianti:

#### nome : String

- i nomi delle etichette devono essere univoci, non vuoti e avere massimo 20 caratteri

#### descrizione : String

- le descrizioni delle etichette devono avere al massimo 2000 caratteri

#### categoria : String

- i nomi delle categorie devono essere non vuoti e avere massimo 20 caratteri

```
context Etichetta inv:
Etichetta.allInstances()->forAll(e1, e2 |
e1 <> e2 implies e1.nome.toLowerCase() <> e2.nome.toLowerCase()) AND
self.nome <> "" AND self.nome.size() <= 20
```

```
context Etichetta inv:
self.descrizione.size() <= 2000
```

```
context Etichetta inv:
self.categoria <> "" AND self.categoria.size() <= 20
```

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
creaEtichetta(richiedente : Utente, nome : String, descrizione : String, categoria : String)	il richiedente dev'essere un amministratore	

```
context Etichetta::creaEtichetta(richiedente : Utente, nome : String, descrizione : String,
categoria : String)
pre: richiedente.ruolo = "admin"
post:
```