



**UNIVERSITÀ  
DI TRENTO**

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione

**Progetto:**

**Animati**



**Titolo del documento:**

**???**

**Gruppo:**

**T51**

# Indice

Diagramma delle Classi ..... 3

OCL ..... ?

## **Scopo del documento**

[...]

## Diagramma delle classi

[...]

## OCL

Nel presente capitolo vengono descritti i vincoli OCL delle classi.

### Cronometro

**stato** : Enum

**Invarianti:**

- stato assume i valori "reset", "run", "pause"

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
start()	<b>stato</b> deve essere in "reset"	<b>stato</b> assume valore "run"
stop()	<b>stato</b> deve essere in "run"	<b>stato</b> assume valore "pause"
riprendi()	<b>stato</b> deve essere in "pause"	<b>stato</b> assume valore "run"
ripristina()	<b>stato</b> deve essere in "pause"	<b>stato</b> assume valore "reset"
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>

### Segna punti

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
--------	---------------	----------------

### Timer

**stato** : Enum

**Invarianti**

- stato assume i valori "reset", "run", "pause"

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
start()	<b>stato</b> deve essere in "reset"	<b>stato</b> assume valore "run"
riprendi()	<b>stato</b> deve essere in "pause"	<b>stato</b> assume valore "run"
stop()	<b>stato</b> deve essere in "run"	<b>stato</b> assume valore "pause"
annulla()	<b>stato</b> deve essere in "pause"	<b>stato</b> assume valore "reset"

### Dado

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
estrai() : Object		

cambiaModalità(riestrazione : bool)		
aggiungi(oggetto : Object)		

## Fischietto

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
start()	il fischietto deve essere premuto	il suono viene riprodotto
stop()	il fischietto non deve essere premuto	nessun suono viene riprodotto
scegliSuono()		l'attributo suono viene impostato con il suono scelto

## Creazione squadre

**metodo : Enum**

**Invarianti:**

- metodo assume i valori "Round robin", "Random", "Fill first" e "Balanced"

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
inserisciNumSquadre(numero : int)	numeroSquadre può essere al massimo 99	informazioni viene incrementato di 1
inserisciNumComponenti(numero : int)	numeroComponenti può essere al massimo 99	informazioni viene incrementato di 1
inserisciNumPartecipanti(numero : int)	numeroPartecipanti può essere al massimo 9801	informazioni viene incrementato di 1
scegliMetodo(metodo : Enum)		l'attributo metodo viene impostato con quello scelto
inserisciNome(nome : String)	la lunghezza dei nomi non deve eccedere i 99 caratteri	l'attributo nomi viene impostato con i nomi scelti
estrai()	<ul style="list-style-type: none"> <li>• informazioni deve essere uguale a 2 o 3</li> <li>• nel caso i tre valori: numeroSquadre, numeroPartecipanti e numeroComponenti non siano compatibili, verranno solamente considerati numeroPartecipanti e numeroSquadre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• se metodo assume il valore "Random" l'ordine delle squadre assegnate sarà completamente casuale</li> <li>• se metodo 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</li> </ul>

		<p>squadra prima di procedere con l'assegnamento per la prossima</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• se il metodo assume il valore "Balanced" tutte le squadre dovranno avere lo stesso numero di partecipanti prima di procedere con gli assegnamenti</li> <li>• qualsiasi sia il metodo scelto, ogni volta che un partecipante viene assegnato ad una squadra il contatore di quella squadra viene incrementato di 1</li> </ul>
--	--	--

## Utente

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
--------	---------------	----------------

## Autenticazione

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
--------	---------------	----------------

## Catalogo

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
--------	---------------	----------------

## Lista di attività

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
--------	---------------	----------------

## Attività

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
--------	---------------	----------------

## Segnalazione

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
inviaSegnala(autore : Utente, attività : Attività, voto : String)		

## Valutazione

Metodo	Precondizioni	Postcondizioni
inviaValutazione(autore : Utente, attività : Attività, voto : String)		