

2022-01-24

### Esercizio 3 (5 punti)

Si supponga di volere modellare in UML il comportamento di un Cronometro con i (soliti) due pulsanti *start* e *stop* e con il solito comportamento. Il cronometro parte premendo il pulsante *start* e si ferma con il pulsante *stop*. A questo punto, il cronometro mostra un primo tempo intermedio e riprende se si preme *start* nuovamente. Al contrario, premendo *stop*, il tempo mostrato diventerebbe finale ed il cronometro ritornerebbe a zero.

Si modelli il sistema con un diagramma delle classi, sfruttando se necessario opportuni *design pattern*. Il diagramma deve contenere le classi ed i metodi necessari. Per ogni metodo definito, si deve anche spiegare a parole, e brevemente, il suo comportamento.

