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.

CHKOND

- State: (ARSTATE
- Senth: Domble

+ oft Senth: (): Domble

+ click STOP()

+ set State (cs: (ARST))

+ veet()

+ stot()

+ stop()

CHR STATE
<< INTERFACE>>
+ click BTN (): Void

A

Phused
- Cha : Chrond
+ dickstaft
+ dickstaft

CUMMMS

- ch.: CHCONO

+ dickSTALT

+ click STOP