Relazione Progetto Maratona

INDICE

[Introduzione del lavoro 1](#_Toc152660226)

[Suddivisione del lavoro 2](#_Toc152660227)

[Schema delle classi 3](#_Toc152660228)

[Codice 4](#_Toc152660229)

[Punti critici 5](#_Toc152660230)

[Cosa abbiamo imparato ? 6](#_Toc152660231)

# Introduzione del lavoro

Il lavoro assegnatoci era quello di creare un gioco che simulasse la maratona di New York tramite un’applicazione in ambiente Phyton.

## Descrizione consegna

Il programma prevede che ci siano uno o più atleti a cui vengono inserite le loro generalità (nome, cognome, età, peso, ecc…).

Per partecipare alla gara bisogna soddisfare un tempo minimo richiesto, in questo caso di 5 minuti per km.

Il programma deve essere costruito integrando i Thread per così simulare più realisticamente lo svolgimento di una vera e propria maratona facendo gareggiare parallelamente i concorrenti.

Durante la gara vi saranno vari eventi gestiti in modo casuale che possono portare benefici o svantaggi all’atleta.

Gli eventi devono essere eseguiti ogni due secondi (ogni due km).

## Eventi da gestire

# Suddivisione del lavoro

# Schema delle classi

# Codice

# Punti critici

# Cosa abbiamo imparato ?