

Appello d'esame di Ingegneria del Software

Docente: Salvatore A. Romeo

16 settembre 2016

REGOLE (leggere con attenzione)

Non è possibile per nessun motivo lasciare l'aula prima del termine della prova e farvi poi ritorno per proseguirla. Chi esce prima del tempo consegna quanto fatto fino a quel momento e non fa più ritorno in aula.

Il candidato deve tenere i propri fogli con appunti sulla porzione di banco a lui assegnata, esattamente di fronte a lui, senza separarli nel caso in cui siano spillati ed evitando di spostarli lateralmente al fine di impedire che possano essere letti da altri.

La prova è invalidata se il candidato

- scambia informazioni di qualsiasi natura, in forma scritta/orale/elettronica, con persone diverse dal docente;
- si alza dal proprio posto senza aver richiesto il permesso del docente. L'attenzione di quest'ultimo deve essere richiamata a voce alta, restando seduti ed alzando la mano. Questo vale anche per coloro che desiderano lasciare l'aula;
- è trovato in possesso di materiale, in forma scritta/elettronica, diverso da quello fornito per lo svolgimento della prova;
- scrive su fogli diversi dal presente e da quelli appositamente destinati alla produzione dell'elaborato (fogli protocollo a quadretti timbrati e firmati in modo leggibile dal candidato prima dell'inizio della prova).
- tiene sul banco, sotto di esso o comunque vicino a sé oggetti diversi dai fogli e dalle penne con cui scrive fatti salvi eventuali presidi personali strettamente necessari (e.g. occhiali). Cellulari e dispositivi elettronici devono essere spenti e riposti lontano insieme al resto dei propri effetti personali (zaini, giacche, etc.).

NOME

COGNOME

MATRICOLA

NUMERO PC

FIRMA

Nota: il nome del progetto eclipse deve avere il seguente formato:

nome_cognome_matricola

CONTESTO

Il gestore di un campo da calcetto vuole avere un sistema software per organizzare partite di calcio e campionati tra squadre.

PROVA

Modellare il concetto di giocatore (nome, cognome, età, ...).

Modellare il concetto di squadra.

Modellare il concetto di torneo (calendario partite, risultati, quarti di finale, semifinali, finale).

Modellare il concetto di scheda giocatore (statistiche partite giocate, gol fatti, stato cartellino - giallo, rosso).

PROVA

Permettere di definire i concetti di cui sopra.

PROVA

Permettere di creare, in maniera semplice, la struttura del torneo.

PROVA

Il gestore vuole avere accesso alle statistiche dei giocatori (partite vinte, gol fatti, ...) e delle squadre nel corso di più tornei (partite vinte, tornei vinti). In futuro potrebbe essere necessario aggiungere nuove statistiche.

PROVA

Le prime tre squadre di un torneo vincono premi. Prevedere l'esistenza di tornei "gold" in cui le squadre vincono premi più importanti. Permettere al sistema di fornire la classifica del torneo con a fianco ad ogni squadra il premio vinto. In futuro potrebbero essere richiesti nuovi requisiti per i tornei gold.

PROVA

Il sistema deve poter notificare il gestore ogni volta che viene registrato un gol nella scheda del giocatore.