

Gestione sfide 2 - prova C del 15/2/18

Esercizio del 22/3/18 in classe.

Un po' modificata. In italico quello che ho aggiunto io non fa parte del testo originale.

Si vuole scrivere una applicazione che gestisce un insieme di sfide a videogiochi.

Definisco una classe `GestoreVideogiochi` che è la mia classe principale

Ogni sfida ha sempre una descrizione (contenente ad esempio il videogioco) l'ora in cui è tenuta, il nome dei due partecipanti e la sua validità che può essere o campionato o amichevole. L'ora non può essere prima delle 7 né dopo le 24.

Questi sono i campi – per campionato e amichevole uso dei boolean (in futuro userò enumerativi). Per ora uso qualche classe di prog?

Esistono sfide di tre tipi: pacifiche, normali, e competizione con alcuni campi in più.

Queste sono 3 sottoclassi. Devo mettere i costruttori e solo i campi in più.

Ogni sfida ha un metodo per calcolare il punteggio secondo questa tabella.

Tipo sfida	Prima lettera codice	campi	Punteggio METODO
pacifiche	P	nessuno	10 se amichevole, 100 se campionato
normali	N	Luogo del sfida	se ora < 12 allora 200 altrimenti 300
competizione	C	Punteggio del gioco (da 1 a 10)	1000+ punteggiogioco *500

Se cerco di creare una sfida non valida avrò una eccezione controllata. Controlla anche altri dati se riesci.

Qui devo creare delle mie eccezioni

Ogni sfida ha anche un ID che è una stringa che inizia con la prima lettera in tabella sopra e un numero crescente. L'ID può essere passato nel costruttore, se non lo è, viene generato automaticamente.

Qui devo usare un contatore static

L'applicazione da progettare riguarda la gestione delle sfide. A questo scopo, si faccia riferimento alle seguenti operazioni:

1. **lettura** da file delle sfide memorizzate su file di testo (in un formato da te scelto e

spiegato)

Qui uso i file, split e cose del genere

2. **inserimento** di una nuova sfida. Quando creo una nuova sfida devo controllare che sia valida, e assegnargli l'ID (a meno che sia letto da file)

3. **stampa** delle sfide in ordine di tempo

Implemento la classe Comparabile

4. **stampa** delle sfide in ordine di *punteggio*.

Qui dovrei usare un ordine diverso ... come faccio?

5. **ricerca** di una sfida in cui il nome di un partecipante contiene una certa stringa passata come argomento. Ad esempio ("Rossi").

Le stampe a video deve avere più o meno questo formato

ID	Data	Ora	Descrizione	punteggio
<i>Id del sfida</i>			<i>Destinazione + (altre info)</i>	<i>Numero</i>
..		
..		

Se riesci, stampa i caratteri | e = per i bordi della tabella.

All'incirca ogni funzionalità richiede la scrittura di un metodo a cui passare i parametri opportuni. Non fare alcun input con l'utente. Scrivi però un main in cui testi **tutti** i metodi sopra descritti più eventuali altri per assicurarti che funzionino. Nel main non chiedere nulla all'utente ma mostra solo i risultati dei passi.

Istruzioni pratiche: usa il desktop come workspace di eclipse e crea un progetto con il tuo cognome_nome + la lettera del tuo tema (A): in questo modo ti troverai già sul desktop una cartella che contiene tutto quello che serve per la valutazione.

Crea un file readme.txt (in cui spieghi la tua applicazione) con eclipse nel default package.

Anche il file dei sfide mettilo nella root del progetto, per riferirti ad esso basterà che usi il suo nome (senza path).