

Progettazione Hackathon

Identificazione delle classi

Le classi individuate all'interno della traccia sono le seguenti:

- 1) Hackathon; memorizza le informazioni riguardanti una competizione.
- 2) Utente Registrato; memorizza le credenziali e le informazioni riguardanti l'account tra cui il ruolo per il quale viene creato.
- 3) Organizzatore; utente registrato alla piattaforma come "organizzatore", esso è univoco per ciascuna competizione.
- 4) Giudice; utente registrato alla piattaforma come "giudice".
- 5) Partecipante; utente registrato alla piattaforma come "partecipante".
- 6) Team; aggregazione di partecipanti (per ogni hackathon vi è un numero massimo di partecipanti per ciascun team).
- 7) Documento; contiene le informazioni riguardanti i progressi di un team durante una competizione
- 8) Votazione; al termine della competizione contiene le votazioni di ciascun giudice per ciascun team
- 9) Commento; contiene le informazioni riguardanti i commenti dei giudici riguardanti i documenti pubblicati dai team

Identificazione degli attributi

1) *Hackathon* :

- + Titolo [1]
- + Sede [1]
- + Data_Inizio [1]
- + Durata (**2 GIORNI DI DEFAULT**) [1]
- + Organizzatore (riferito ad un'istanza della classe organizzatore) [1]
- + Giudici [0 ... *]

- + Numero_Max_Iscritti [1]
- + Numero_Max_perTeam [1]
- + Descrizione_Problema [1]

2) *Utente Registrato:*

- + SSN [1]
- + Email [1]
- + Password [1]
- + Nome [1]
- + Cognome [1]
- + Ruolo (Organizzatore, Giudice, Partecipante) [1]

3) *Organizzatore:*

- + Eventi_Organizzati [1 ... *]

4) *Partecipante:*

- + Iscrizioni_Eventi [0 ... *]
- + Team [0 ... 1]

5) *Team:*

- + Nome
- + Componenti [0 ... X](X, numero massimo dettato dalla competizione)
- + Documenti_Pubblicati [0 ... *]

6) *Documento:*

- + Link [1]
- + Team[1]

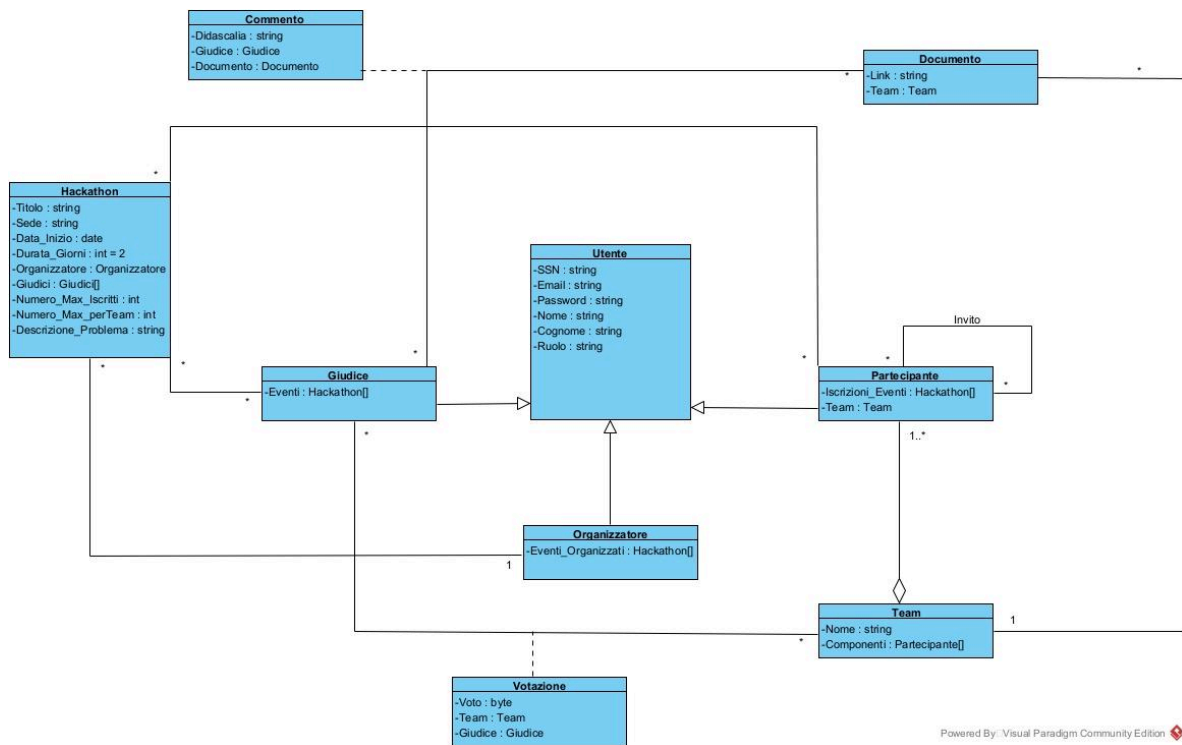
7) *Votazione:*

- + Valore [1]
- + Giudice [1]
- + Team [1]

8) *Commento:*

- + Didascalia [1]
- + Giudice [1]
- + Documento_di_riferimento [1]

Identificazione delle associazioni ;



Identificazione delle responsabilità ;

1) Organizzatore:

- Invia un invito a un utente, iscritto alla piattaforma come “giudice”, permettendogli di diventare giudice di una competizione.
- Apre le registrazioni della competizione
- Crea un evento Hackathon

2) Partecipante:

- Si iscrive a una competizione
- Crea un team di partecipanti iscritti all’hackathon
- Invita un altro partecipante a unirsi al suo team

- Accetta l'invito di un altro partecipante ed entra a far parte di un team

3) *Giudice*:

- Pubblica la descrizione del problema della competizione
- Commenta un documento pubblicato da un team
- Assegna un voto da 1 a 10 a un team

4) *Team*:

- Carica un documento aggiornando i propri progressi