

## 1.0 Introduzione

La prima iterazione si basa sull'analisi e progettazione dei primi tre casi d'uso, ritenuti fondamentali ai fini del funzionamento dell'applicativo.

Scopo di questa, così come delle iterazioni che verranno dopo, è quello di andare ad Implementare in maniera iterativa l'applicativo software raffinando costantemente la sua Visione, identificando e implementando la maggior parte dei requisiti richiesti e test per garantire il corretto funzionamento del codice dell'applicazione.

In particolare, in questa prima iterazione andremo ad implementare gli scenari principali di successo dei primi tre casi d'uso:

- **UC1:** Creazione Torneo
- **UC2:** Tesseramento giocatori
- **UC3:** Iscrizione Torneo

### 1.1 Aggiornamento del caso d'uso UC3

Relativamente al caso d'uso **UC3: Iscrizione Torneo**:

Durante questa fase si è deciso di specificare quali dettagli del mazzo l'utente dovesse inserire durante l'iscrizione al torneo. Per le modifiche relative al caso d'uso UC3 si consulti la versione aggiornata del documento: "Modello dei casi d'uso".

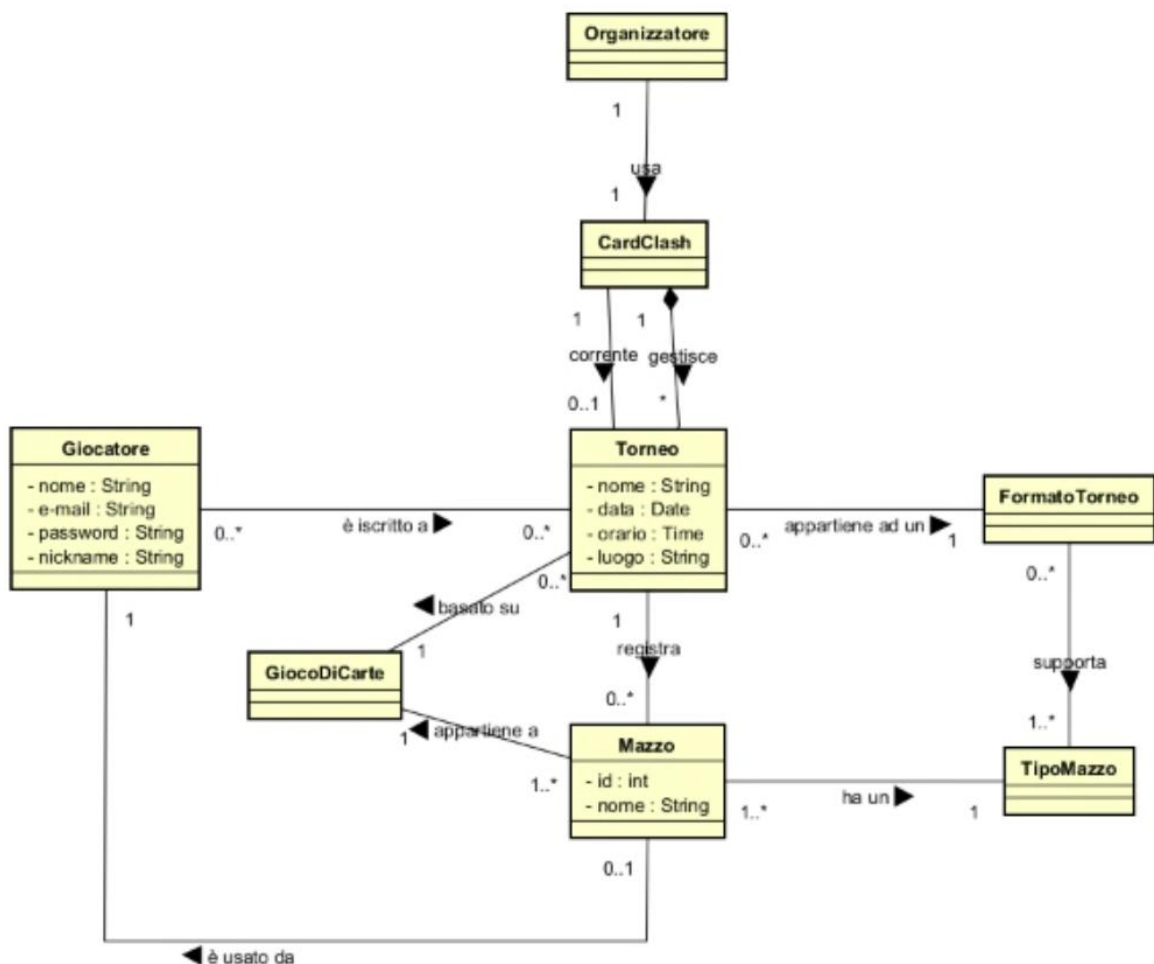
## 2.0 Fase di Analisi

Le classi concettuali identificate durante questa prima iterazione sono:

- **Organizzatore:** Attore primario che interagisce con il sistema.
- **CardClash:** Rappresenta il sistema CardClash.
- **Torneo:** Rappresenta un torneo, e le relative informazioni, gestite dal sistema.

- **FormatoTorneo:** Tipologie di torneo supportate dal sistema.
- **Giocatore:** Utilizzatore del sistema CardClash, che può effettuare l'iscrizione al torneo e parteciparci.
- **Mazzo:** Rappresenta il Mazzo presentato dall'utente durante l'iscrizione ad un torneo.
- **TipoMazzo:** Rappresenta la tipologia a cui appartiene un Mazzo iscritto e supportato dal sistema.
- **GiocoDiCarte:** Tipologia di Gioco di Carte Collezionabili supportato dal sistema.

Da cui tenendo conto di associazioni e attributi, ottenuti analizzando i primi tre casi d'uso, è stato ricavato il seguente Modello di Dominio:



## 2.1 Diagrammi di sequenza di sistema

- **UC1:** Creazione Torneo

Il seguente Diagramma di Sequenza di Sistema (SSD) illustra il corso di eventi I/O tra l'organizzatore e il sistema CardClash.

