

Iterazione 2

1.0 Introduzione

La seconda iterazione si concentrerà sui seguenti aspetti:

- Implementazione delle estensioni dei casi d'uso già implementati.
- Implementazione di Pattern GoF.
- Implementazione di nuovi casi d'uso.

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

- **UC4:** Inserimento tipologia mazzo
- **UC5:** Creazione tabellone
- **UC6:** Gestisci eliminazione

1.1 Aggiornamento dei casi d'uso

Come per la prima iterazione, durante questa fase sono stati specificati e rivisti dei dettagli dei casi d'uso implementati. Per visionare le modifiche apportate ai suddetti, si consulti il documento “Modello dei casi d'uso” riportato nella cartella in versione aggiornata per questa iterazione. Se verranno apportate ulteriori modifiche anche a documenti precedenti, queste saranno tramite cronologia.

2.0 Fase di Analisi

Nella fase di Analisi della seconda iterazione, sono state modellate due classi concettuali per permettere l'introduzione di alcuni casi d'uso:

- **Tabellone:** rappresenta il tabellone del torneo attuale, con tutti i giocatori partecipanti che viene aggiornato progressivamente con l'eliminazione dei concorrenti.
- **Partita:** rappresenta la partita disputata tra due giocatori all'interno di un torneo, risulta utile per aggiornare il tabellone.

Inoltre, sono stati aggiornati alcuni parametri di classi concettuali già definite in precedenza:

- Aggiunto il parametro numeroMaxGiocatori su FormatoTorneo, per permettere una corretta implementazione della classe concettuale Tabellone.
- Aggiunto il parametro elo su Giocatore, per permettere l'aggiornamento dell'elo del giocatore in base ai punti guadagnati per ogni partita.