

Iterazione 3

1.0 Introduzione

La terza iterazione si concentrerà sui seguenti aspetti:

- Implementazione di nuovi casi d'uso.
- Utilizzo di nuovi Pattern GoF per raffinare il modello di dominio.

In questa terza iterazione andremo ad implementare gli scenari principali di successo dei seguenti casi d'uso:

- **UC7:** Visualizza Classifica
- **UC8:** Aggiorna elo
- **UC9:** Aggiungi formato torneo

1.1 Aggiornamento dei casi d'uso

Come per la prima e seconda iterazione, durante questa fase sono stati ampliati e rivisti dettagli dei casi d'uso presenti nel documento “Modello dei casi d'uso”.

2.0 Fase di Analisi

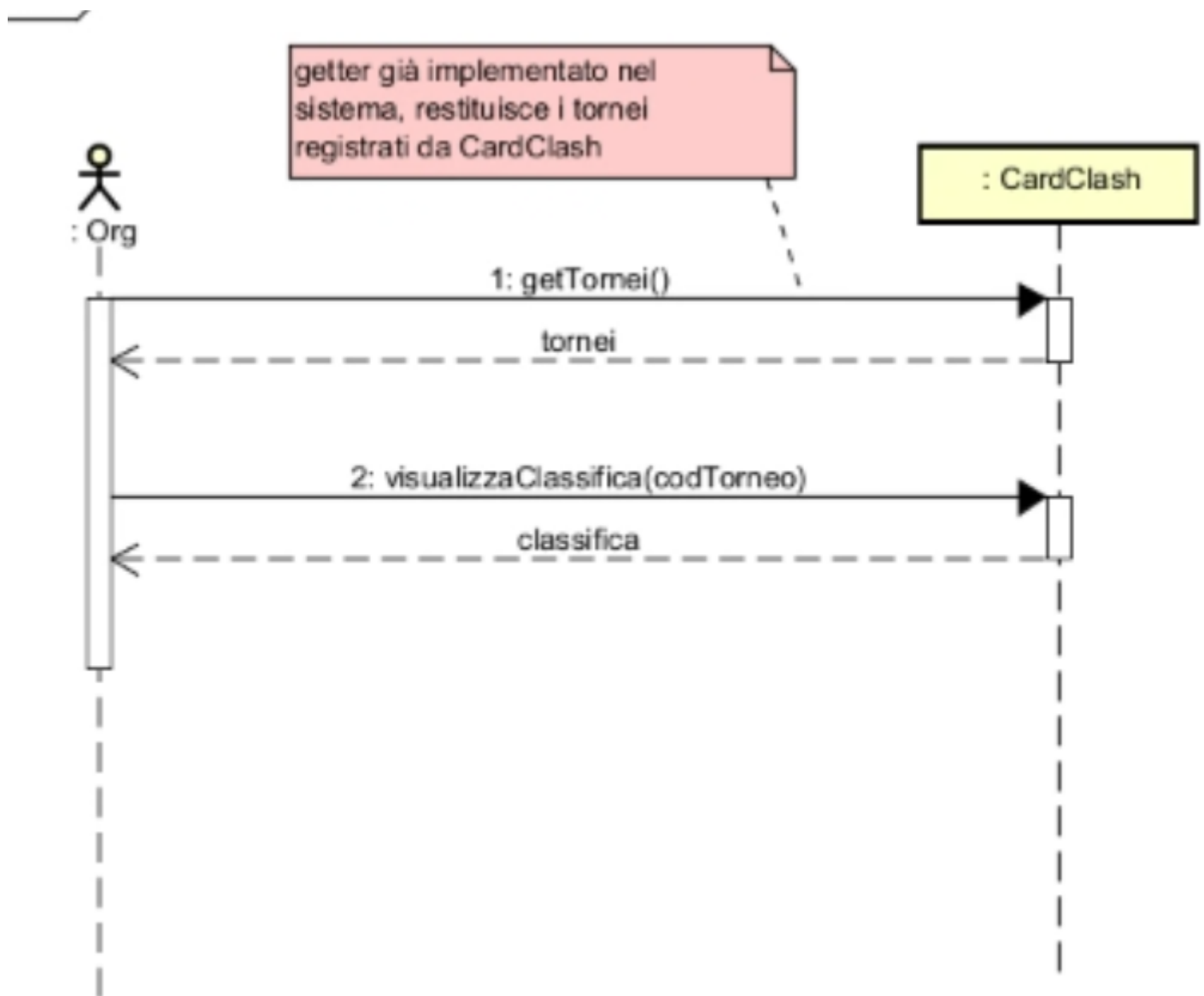
Nella fase di Analisi della terza iterazione, sono state effettuate delle variazioni alle classi già implementate nei precedenti casi d'uso. Di seguito le modifiche effettuate:

- Aggiunta l'attributo booleano “terminato” sulla classe concettuale Torneo, necessario per permettere la corretta implementazione del caso d'uso riguardante la visualizzazione della classifica e dell'aggiornamento dell'elo.
- Aggiunto l'attributo “vincitore” su torneo, per permettere di accedere all'identificativo del giocatore vincitore del torneo.
- Modellata una nuova classe chiamata FormatoTorneoPersonalizzato, per permettere la corretta implementazione del caso d'uso UC9 per l'aggiunta di un nuovo formato torneo.

2.1 Diagramma di sequenza di sistema

- **UC7:** Visualizza Classifica

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



2.1.1 Contratti delle operazioni

I seguenti Contratti descrivono le principali operazioni eseguite dal sistema sulla base degli eventi individuati nell'SSD.

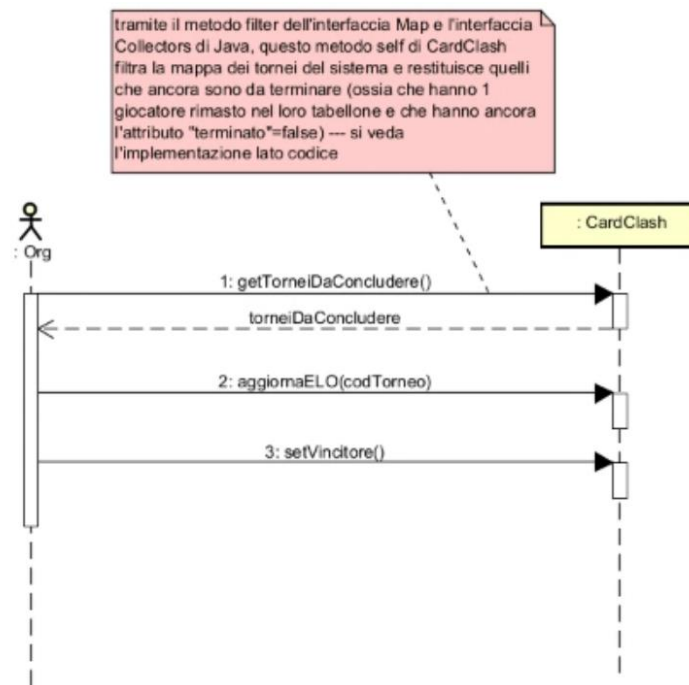
Contratto1 UC7: Visualizza Classifica

- **Operazione:** visualizzaClassifica(codTorneo)
- **Riferimenti: Caso d'uso:** Visualizza Classifica
- **Pre-condizione:** L'operazione di get dei tornei è andata a buon fine, e l'amministratore risulta essere autenticato.
- **Post-condizione:**
 - Viene ritornata la classifica per il torneo a cui corrisponde il codice passato in input.

2.2 Diagramma di sequenza di sistema

- **UC8:** Aggiorna elo

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



2.2.1 Contratti delle operazioni

I seguenti Contratti descrivono le principali operazioni eseguite dal sistema sulla base degli eventi individuati nell'SSD.

Contratto1 UC8: Aggiorna elo

- **Operazione:** aggiornaELO(codTorneo)
- **Riferimenti: Caso d'uso:** Aggiorna elo
- **Pre-condizione:** La get dei tornei interessati, ovvero quelli da concludere, è andata a buon fine, inoltre l'amministratore risulta essere autenticato
- **Post-condizione:**
 - Viene recuperata la lista dei giocatori del torneo, e viene assegnato il nuovo elo ad ognuno di essi.

2.3 Diagramma di sequenza di sistema

- **UC9:** Aggiungi formato torneo

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

