* + 1. Controllare freccia tra dbh e db, pensare se scrivere da qualche parte dbms
    2. ragionare sugli user, perché sono dati scambiati, non so se fanno azioni, il dbh li crea e li scambia; controllare testo e classe mappa

Sistemare il class per accident, manca type e date

Incoerenza tra sequence 4 e 5, decidere come fare, e nel 4 creare authority da db (farei come ho fatto nel mio, manderei solo la violazione a ApplicationHandler)

Bisogna mettere un id alle violation (e anche alle unsafe area se si vogliono salvare nel db, se no si possono togliere dal db), e quindi sitemare sequence 5 (va bene)

Nel sequence di unsafe in base a cosa si decide bisogna salvarle nel db (non capisco)

L’anno scorso per i create nei sequence usavamo il costruttore non un metodo, probabilmente è più giusto perché create è interno alla lifeline (è sbagliato solo nei miei ho visto) (si certo bisogna usare il costruttore)

Correggere interface in base a modifiche dei sequence

Nel paragrafo design pattern sistemare i create e decidere se metterli nei diagrammi (non capisco)

Mettere nel sequence utente che è impossibile leggere data tempo e posizione e la cosa del impossibile inviare per internet (r2 e r3) (anche qui complica troppo le cose, sono solo controlli)

R7 aggiungere anche dbh, anche in r8 anche r9

R11 non lo abbiamo messo nei sequence (lo modificherei perché in realtà non facciamo così)

R8 aggiungere municipality e dbh (toglierei municipality)

Nel mockup authority mancano altre violation (non fondamentale)

Sistemare r8 elenco

Sistemare sequence statistic con r16, municipality con r17 (si incasinano un po’ troppo e rischiano di diventare illeggibili, io eviterei)

R18 aggiungere enduserh

R21 aggiungere dbh

Correggere authority che ha area assegnata nel rasd (si sarebbe meglio, senza andare troppo nel dettaglio però)

Sistemare le reference

Fare i diagrammi di integration e scrivere testing. Poi rileggere capitolo 5

Mettere immagini giuste dei gantt e di tutti i diagrammi

Cancellare municipality da r8

Aggiungere la user interface