

Go

1 Analisi dei Requisiti

1. Requisiti di Giocatore

- 1.1 nickname: Stringa
- 1.2 nome: Stringa
- 1.3 cognome: Stringa
- 1.4 indirizzo: Indirizzo
- 1.5 rank: Intero>0
- 1.6 associato alle partite che ha giocato salvando l'esito (Req.4)

2. Requisiti di Partita

- 2.1 data: Data
- 2.2 komi: Komi
- 2.3 associata al Luogo in cui si gioca
- 2.4 associata alle Regole usate
- 2.5 può essere associata al Torneo a cui appartiene

3. Requisiti di Regolamento

- 3.1 divise in:{disj, compl}
 - 3.1.1 Giapponese
 - 3.1.2 Cinese

4. Requisiti di esito

- 4.1 colore: Colore
- 4.2 possibilità:{disj, compl}
 - 4.2.1 Rinuncia
 - 4.2.1.1 rin: Booleano
 - 4.2.2 Classico
 - 4.2.2.1 punteggio: Punti

5. Requisiti di Torneo

- 5.1 nome: Stringa
- 5.2 descrizione: Stringa
- 5.3 annoEd: Intero>0

2 Tipi di Dato

1. Indirizzo: (via=Stringa, civico=Intero>0)
2. Colore: {Bianco, Nero}
3. Punti: (bianchi=Intero \geq 0, neri=Intero \geq 0)
4. Komi: Reale 0..10

3 Diagramma UML

