

Analisi: 03CicloGara_x

Analisi del problema:

Il problema chiede di creare un programma che simuli una corsa, ogni concorrente verrà definito dalla classe **Concorrente**. Ogni oggetto **Concorrente** avrà i propri attributi che cambieranno attraverso un metodo della classe, fatto partire come thread.

Classe: Concorrente

Attributi della classe:

Attributo	Tipo	Descrizione e utilizzo
nConcorrente	Variabile intera.	Indicherà il numero del concorrente e lo identificherà
velocità	Variabile intera.	Indicherà la velocità del concorrente.
tempo	Variabile intera.	Indicherà il tempo trascorso per gareggiare.
spazio	Variabile intera.	Indicherà la distanza percorsa .
percorso	Variabile intera.	Indicherà la lunghezza del percorso da seguire.

Costruttori della classe:

Costruttore:

- **Firma:** `public Concorrente()`
- **Overloading:**
 - `public Concorrente(int nConcorrente, int percorso)`
- **Descrizione:** Il costruttore di default inizierà gli attributi con valori predefiniti. Sarà possibile grazie all'overloading, inserire valori personalizzati.

Metodi della classe:

Metodo Gareggia:

- **Firma:** `public void Gareggia ()`
- **Descrizione:** Questo metodo permetterà all'oggetto **Concorrente** di simulare una gara cambiando velocità. Il metodo stamperà a video la variabile **tempo**.