

TRACCIA 2: SISTEMA DI GESTIONE DEL CICLO DI VITA DI UNA PAGINA WIKI

Si sviluppi un sistema informativo, composto da una base di dati relazionale e da un applicativo Java dotato di GUI (Swing o JavaFX), per la gestione del ciclo di vita di una pagina di una wiki.

Una pagina di una wiki ha un titolo e un testo. Ogni pagina è creata da un determinato autore. Il testo è composto di una sequenza di frasi. Il sistema mantiene traccia anche del giorno e ora nel quale la pagina è stata creata. La pagina può contenere anche dei collegamenti. Ogni collegamento è caratterizzato da una frase da cui scaturisce il collegamento e da un'altra pagina destinazione del collegamento.

Il testo può essere modificato da un altro utente del sistema, che seleziona una o più delle frasi, scrive la sua versione alternativa (modifica) e prova a proporla.

La modifica proposta verrà notificata all'autore del testo originale la prossima volta che utilizzerà il sistema. L'autore potrà vedere la sua versione originale e la modifica proposta. Egli potrà accettare la modifica (in quel caso la pagina originale diventerà ora quella con la modifica apportata), rifiutare la modifica (la pagina originale rimarrà invariata). La modifica proposta dall'autore verrà memorizzata nel sistema e diventerà subito parte della versione corrente del testo. Il sistema mantiene memoria delle modifiche proposte e anche delle decisioni dell'autore (accettazione o rifiuto).

Nel caso in cui si fossero accumulate più modifiche da rivedere, l'autore dovrà accettarle o rifiutarle tutte nell'ordine in ordine dalla più antica alla più recente.

Ad esempio, il testo originale del 3 novembre ore 10 del Prof. Tramontana potrebbe essere "traccia del progetto di OO", mentre il 3 novembre alle ore 11 il Prof. Barra potrà modificarlo in "traccia del progetto di OO e BD" e il Prof. Tramontana potrà accettare la modifica alle ore 12. A quel punto la versione corrente sarà quella proposta dal Prof. Barra. In alternativa il Prof. Tramontana potrebbe, alle ore 12 rifiutare la modifica del Prof. Barra e attuare invece la modifica "traccia del progetto di OO e BD gruppo 2" che diventerà subito parte della versione corrente (essendo la modifica stata disposta dall'autore della pagina).

Gli utenti generici del sistema potranno cercare una pagina e il sistema mostrerà la versione corrente del testo e i collegamenti.

Gli autori dovranno prima autenticarsi fornendo la propria login e password. Tutti gli autori potranno vedere tutta la storia di tutti i testi dei quali sono autori e di tutti quelli nei quali hanno proposto una modifica.

Per gruppi da 3 persone: Nel contesto del processo di accettazione o rifiuto di una modifica, l'autore della pagina potrà anche consultare la reputazione dell'utente che ha proposto la modifica, calcolato in termini di numero di pagine realizzate e frazione di modifiche accettate diviso per modifiche proposte.

TRACCIA 3: SISTEMA INFORMATIVO DEI CALCIATORI

Si sviluppi un sistema informativo, composto da una base di dati relazionale e da un applicativo Java dotato di GUI (Swing o JavaFX), per la gestione di calciatori di tutto il mondo.

Ogni calciatore è caratterizzato da nome, cognome, data di nascita, piede (sinistro, destro o ambidestro), uno o più ruoli di gioco (portiere, difensore, centrocampista, attaccante) e una serie di feature caratteristiche (ad esempio colpo di testa, tackle, rovesciata, etc.).