

Domanda 1/3 (punti 6/30)

Il Sudoku è uno dei giochi enigmistici più popolari al mondo. Molti sono i risolutori *online* di Sudoku, ma pochi di essi, dato uno schema iniziale, consentono al giocatore di risolverlo passo per passo con l'aiuto di suggerimenti diretti. Un'azienda giapponese sta sviluppando una nuova applicazione *desktop* proprio con quelle caratteristiche. L'applicazione presenta una vista interattiva nella quale il giocatore può posizionare i numeri di partenza dello schema. Da quel punto in avanti, il giocatore può richiedere il prossimo suggerimento e fare la propria mossa. L'architettura dell'applicazione adotta il *pattern* MVC. L'algoritmo di calcolo della prossima mossa, elemento centrale del sistema, è oggetto di miglioramenti continui, e di esso esistono più versioni. Una di esse richiede la mossa a un servizio remoto esterno, adattando la chiamata interna all'interfaccia esposta da quel servizio, e accedendovi come se fosse locale all'applicazione.

desktop. Una volta ricevuta, la mossa suggerita viene visualizzata opportunamente sullo schermo.

Si modelli tale sistema mediante un diagramma delle classi, comprensivo dei *design pattern* a esso pertinenti.

Risposta

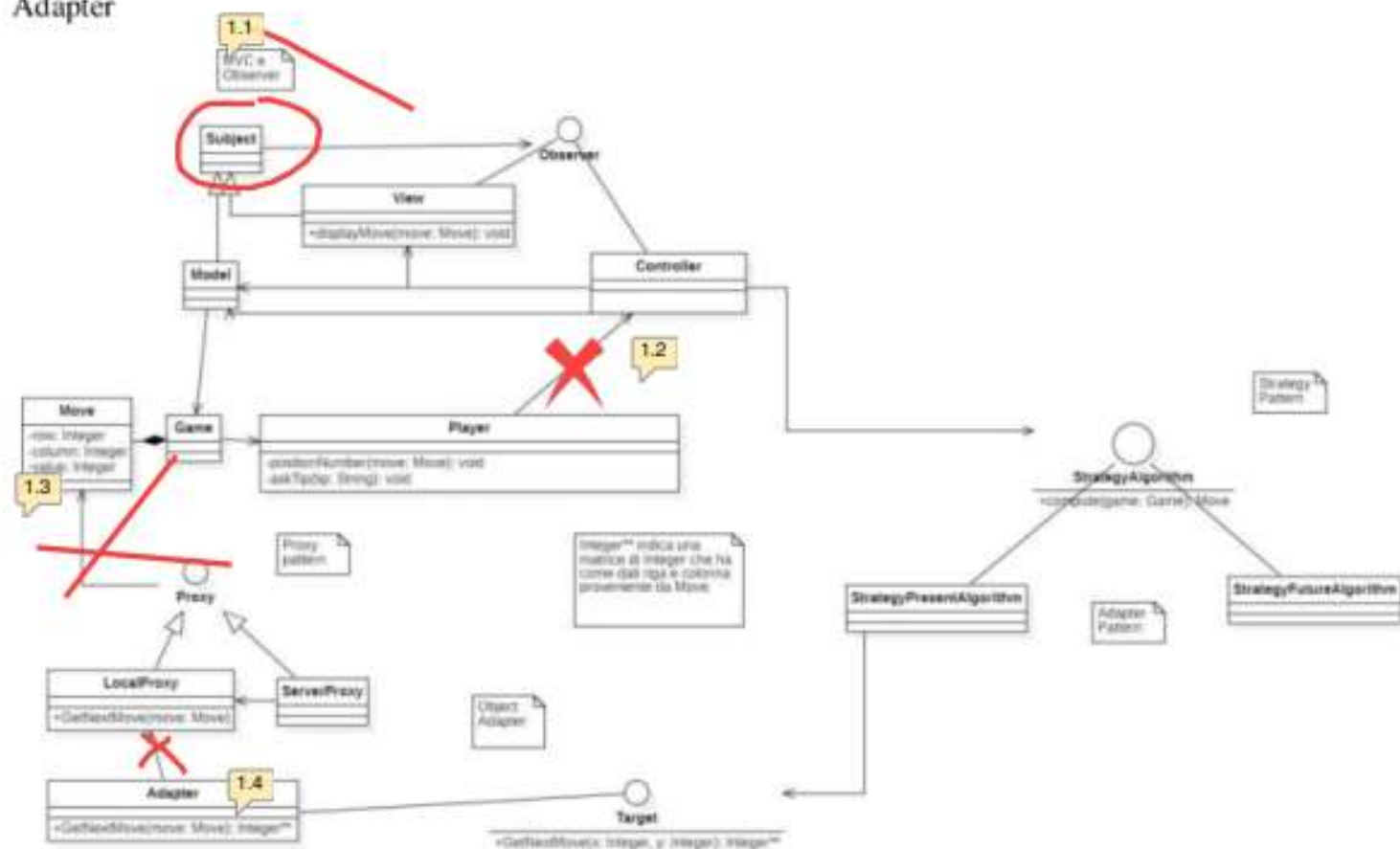
Pattern usati:

Strategy

Proxy

Observer MVC

Adapter

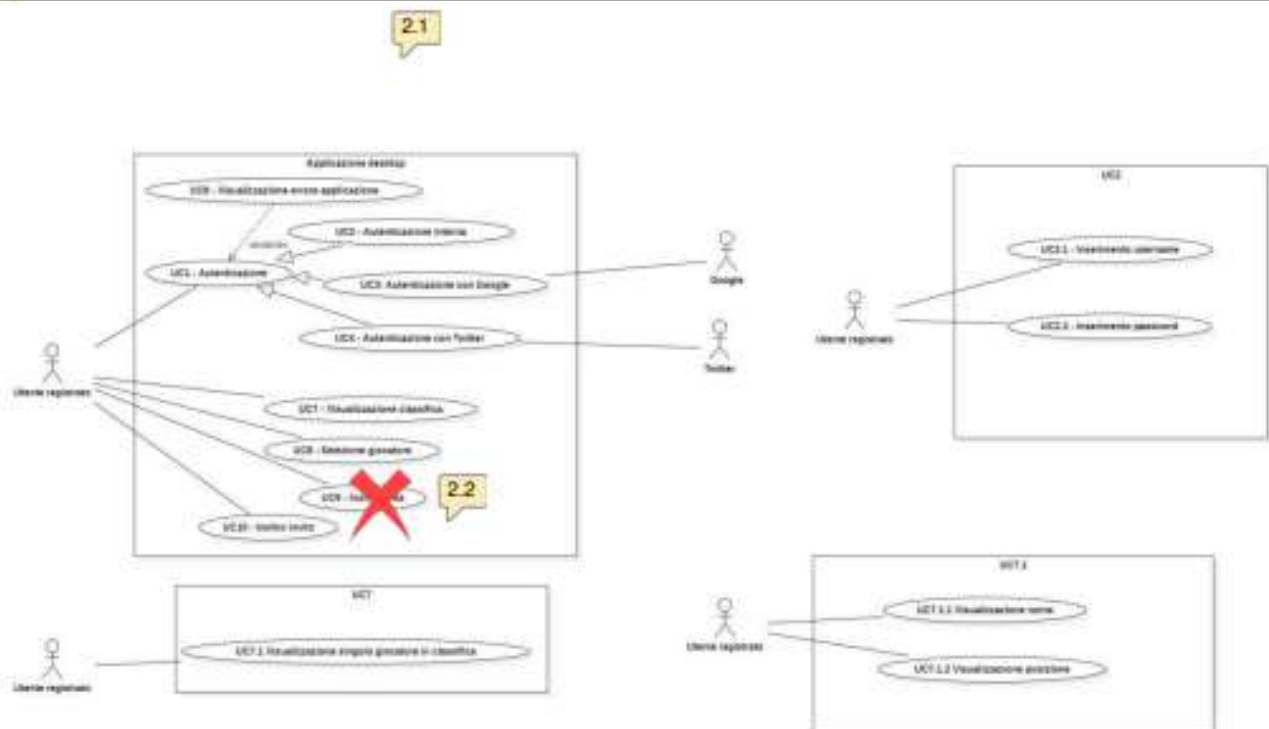


Domanda 3/3 (punti 4/30)

L'applicazione *desktop* sopra descritta prevede due modalità di gioco: una anonima e una per utenti registrati. Per il secondo caso, l'autenticazione avviene utilizzando un servizio interno, fornendo *username* e *password*, oppure sfruttando servizi esterni come Google e Twitter. Un giocatore registrato può vedere la classifica dei giocatori migliori. Tale classifica è una lista di giocatori che per ciascun giocatore riporta nome e posizione. Selezionando un giocatore nella lista, lo si sfida, e il sistema gli inoltra automaticamente un invito a tal fine.

Modellare le esigenze sopra delineate utilizzando un diagramma dei casi d'uso. Non è richiesta descrizione testuale del diagramma.

Risposta



Indice dei commenti

- 1.1 Il subject deve essere astratto
- 1.2 Il modello non può dipendere dal controller :/
- 1.3 Una interfaccia non può avere degli attributi
- 1.4 Deve utilizzare l'interfaccia

- 2.1 Manca la modellazione del fatto che entrambe le tipologie di attore possono giocare a Sudoku
- 2.2 Inoltre della sfida è l'attività del sistema