

Classi Campi Metodi

L'obiettivo è definire le classi del sistema software che dovrà gestire un circolo sportivo utilizzando in modo appropriato le tecniche di **ereditarietà** e **composizione**.

Il **circolo** è definito da un insieme di **persone** e di **attività**.

Ogni persona è definita da: **nome, cognome, indirizzo email** (usato come login per l'accesso al sistema) e **password**.

Le persone possono avere il ruolo di socio o amministratore. Un **amministratore** può eseguire anche le **operazioni** del **socio**.

Le attività possono essere **gare** o **corsi** e sono entrambe descritte da un **nome** e dalle **persone** a loro iscritte

I soci possono:

- **iscriversi** a gare e corsi
- **cancellare** l'iscrizione a gare e corsi

Gli amministratori, oltre ad eseguire le operazioni di socio possono:

- **aggiungere** e **rimuovere** soci e amministratori e **modificare** i loro dati
- **aggiungere** e **rimuovere** gare e corsi e **modificare** i loro dati

Definite le classi, bisognerà implementare una semplice simulazione (i.e., un metodo "main") che:

- 1) crea un amministratore, alcuni soci e alcune attività;
- 2) l'amministratore aggiunge, rimuove e modifica dei soci;
- 3) il sistema sceglie un socio;
- 4) il socio si iscrive a una gara e a un corso e poi cancella l'iscrizione di una delle due attività;
- 5) Infine il sistema presenta le informazioni possedute da soci, amministratori e attività.

Ovviamente, l'avanzamento corretto della simulazione dovrà essere descritto tramite semplici operazione di scrittura su file.

Il codice dovrà essere formattato con un **unico stile di codifica** e commentato usando **javadoc**. I commenti e gli elementi del codice dovranno essere preferibilmente scritti in lingua inglese.

Il sistema dovrà essere consegnato tramite un **sito di condivisione** (e.g., Dropbox, Google drive e OneDrive). La consegna dovrà comprendere: il nome degli **autori** dell'assegnamento, il **codice sorgente** e il **file** contenente le stampe che descrivono i passi della simulazione.

Il docente alla sua ricezione invierà una risposta di ricezione. Il sistema dovrà essere consegnato non più tardi di una settimana dall'ultimo laboratorio riguardante l'assegnamento (i.e., in base alla difficoltà, un assegnamento potrà coinvolgere più di una lezione in laboratorio).