

## Corso di Programmazione II – a.a. 2016-2017




### Progetto per gli studenti che hanno sostenuto la prima prova intercorso

Data di consegna del progetto: 10 gennaio 2016

#### Requisiti.

Si vuole realizzare un software per la gestione di parchi divertimento. Ogni **parco** offre una serie di **attività**, volte ad intrattenere i clienti all'interno della struttura, ed è caratterizzato da nome e sede che lo identificano, i numeri di telefono e numero di biglietti in vendita. Inoltre esistono tre tipologie di parchi divertimento: **parchi acquatici** (di cui bisogna tener traccia del numero di piscine), **parchi avventura** (di cui bisogna tener traccia del relativo percorso) e **tematici** (di cui bisogna tener traccia dello specifico tema).

L'accesso all'interno del parco avviene tramite l'acquisto di un **biglietto**, il quale prevede un codice identificativo, il prezzo, ed un elenco di attività a cui si può accedere.

Tramite specifiche **promozioni**,  te ad incentivare la conoscenza del parco, il software consente di impostare delle offerte  relativa  di inizio e scadenza. Queste offerte comprendono un codice univoco ed un nome.

L'acquisto del biglietto effettuato dal **cliente**, del quale si richiedono il Codice Fiscale, nome, cognome ed età, deve essere caratterizzato da una data di acquisto.

Convenzionate con il parco vi sono **agenzie** che promuovono servizi ai clienti per la prenotazione e l'acquisto, con relativa data, di singoli pacchetti, uno per ogni cliente. Queste offerte prevedono un codice univoco, una descrizione e un nome.

Il software deve fornire operazioni utili per il gestore della struttura e le agenzie convenzionate. In particolare nella modalità *gestore* deve essere possibile:

1. visualizzare le informazioni sui parchi divertimento gestiti (incluso le informazioni sui biglietti venduti);
2. visualizzare le promozioni attive in un determinato periodo di tempo;
3. visualizzare le promozioni attive per una determinata attività, consentendo la loro visualizzazione:
  - a. in ordine cronologico,
  - b. in ordine lessicografico rispetto al nome dell'attività;
4. visualizzare i pacchetti in vendita da parte delle agenzie;
5. inserire nuove attività per un parco;
6. inserire nuove agenzie;
7. vendere singoli biglietti;
8. visualizzare l'incasso giornaliero/settimanale/mensile.

Nella modalità *agenzia* deve essere possibile:

1. creare pacchetti;
2. vendere pacchetti;
3. visualizzare i pacchetti venduti ed il relativo incasso.

#### Documentazione da realizzare.

La presentazione del progetto deve includere l'analisi dei requisiti, le schede CRC di tutte le classi utilizzate, il diagramma UML, le classi di test utilizzate per il collaudo e la documentazione prodotta con Javadoc.