

Progettazione del Software

Giuseppe De Giacomo

Dipartimento di Informatica e Sistemistica

SAPIENZA Università di Roma

<http://www.dis.uniroma1.it/~degiacomo>

Diagramma degli stati e delle transizioni

Requisiti

- Consideriamo la seguente applicazione relativa a gare di staffetta: Ogni squadra (con nome) è formata da 10 giocatori ciascuno con un proprio ordine di gara. Ogni giocatore è un 100 metrista con nome e parametro intero che indica la sua velocità nominale sui 100 metri. Le gare (con nome) consistono in percorrere 1km usando ogni giocatore per 100 metri. Alle gare partecipano almeno 2 squadre.
- Un giocatore è inizialmente “in allenamento”. Quando inizia una gara passa allo stato “in gara”. Ciascun giocatore che è in gara quando riceve il bastone corre percorrendo un tratto compreso tra 0 e 100 metri (il numero effettivo è random). Alla fine del tratto percorso se non ha superato i 100 corre per un altro tratto. Altrimenti, smette di giocare e passa il bastone al successivo giocatore della squadra (secondo l’ordine di squadra). Quando la gara è finita torna in allenamento. Il giocatore può essere modificato solo quando è in allenamento.