

Università degli Studi di Roma “La Sapienza”
Facoltà di Ingegneria – Corso di Laurea in Ingegneria Informatica
Corso di Progettazione del Software I (A-L & M-Z) - A.A. 2006/2007
Esame del **20 aprile 2007**
Tempo a disposizione: 3 ore

Requisiti. L'applicazione da progettare riguarda la gestione di costruzioni per bambini. Sono di interesse le scatole di montaggio, ciascuna caratterizzata da una descrizione testuale e dai tipi di mattoncini che essa contiene (almeno uno) con le rispettive quantità. Alcune scatole sono speciali e sono caratterizzate da un livello di difficoltà (un intero). Tali scatole speciali contengono almeno un tipo di mattoncini elettrificati (per esempio motorini elettrici, dispositivi luminosi, ecc.). I tipi di mattoncini sono caratterizzati dalle dimensioni (rappresentate da una stringa) e dal colore (una stringa). I tipi di mattoncini elettrificati sono inoltre caratterizzati da una specifica elettrica (una stringa). Oltre alle scatole di montaggio sono di interesse le costruzioni realizzabili con i mattoncini. Ogni costruzione è caratterizzata dalle istruzioni di montaggio (una stringa) e dai tipi di mattoncini richiesti, con le rispettive quantità. Alcune costruzioni sono speciali in quanto servono a illustrare un fenomeno elettrico, queste sono caratterizzate da una descrizione testuale del fenomeno (una stringa) e contengono esattamente un tipo di mattoncini elettrificati (in quantità arbitraria).

Una costruzione può essere montata e poi esposta. Sia quando è montata che esposta può essere smontata. Inizialmente la costruzione è ovviamente smontata.

Il fruitore della applicazione è interessato ad effettuare diverse operazioni, in particolare:

- data una scatola di montaggio s ed una costruzione c , verificare se s contiene tutti i tipi di mattoncini richiesti per c in quantità sufficienti;
 - dato un tipo di mattoncino elettrificato me , restituire l'insieme C delle costruzioni in cui me è richiesto.
-

Domanda 1. Basandosi sui requisiti riportati sopra, effettuare la fase di analisi producendo lo schema concettuale in UML per l'applicazione e motivando, qualora ce ne fosse bisogno, le scelte effettuate.

Domanda 2. Effettuare la fase di progetto, illustrando i prodotti rilevanti di tale fase e motivando, qualora ce ne fosse bisogno, le scelte effettuate.

È obbligatorio solo progettare gli algoritmi e definire le responsabilità sulle associazioni.

Domanda 3. Effettuare la fase di realizzazione, producendo un programma JAVA e motivando, qualora ce ne fosse bisogno, le scelte effettuate.

È obbligatorio realizzare in JAVA solo i seguenti aspetti dello schema concettuale:

- le classi **Costruzione** e **TipoMattoncino**, e le eventuali associazioni tra di esse;
 - il primo use case.
-

Il sito Web del corso del Prof. De Giacomo sarà a breve aggiornato con

- la data ed il luogo della prova orale,
- la soluzione del compito, che è **obbligatorio consultare prima della prova orale**.