

## Prova Pratica - Livello Base Compito B1

---

COGNOME E NOME: \_\_\_\_\_ MATRICOLA: \_\_\_\_\_

**Tempo a disposizione: 3 ore**

### Il Menu della Trattoria in Java

E' necessario scrivere un programma in linguaggio Java che gestisca i dati relativi al menu di una trattoria. Per ciascuna pietanza prevista dal menu è necessario rappresentare il nome (es: "orecchiette al sugo", "tortiera di agnello e patate"), ed il prezzo in euro.

L'applicazione deve consentire di svolgere i seguenti caso d'uso:

#### **"Utente crea nuovo menu"**

- l'applicazione crea un nuovo menu, inizialmente vuoto

#### **"Utente inserisce pietanza"**

- l'utente fornisce i dati di una pietanza
- il sistema aggiunge la pietanza al menu
- il sistema riassume i dati della pietanza inserita sullo schermo

#### **"Utente cerca pietanza con costo massimo"**

- il sistema ricerca la pietanza con il costo massimo tra quelle presenti nel menu e ne riassume i dati sullo schermo (NOTA: se ci sono più pietanze di uguale prezzo, stampare i dati della prima)

Scenario alternativo: il menu è vuoto

- il sistema stampa un messaggio di errore e il caso d'uso si interrompe

#### **"Utente salva menu su file"**

- l'utente fornisce il nome di un file
- l'applicazione salva i dati del menu nel file specificato, secondo un formato scelto liberamente dal programmatore

Scenario alternativo: il nome del file è scorretto o ci sono problemi sul disco

- In questo caso l'applicazione stampa il messaggio "Non è possibile salvare i dati" e il caso d'uso si interrompe

Sviluppare l'applicazione che implementa i casi d'uso elencati. Al termine dello sviluppo, produrre i seguenti diagrammi UML:

- modello concettuale
- diagramma delle classi

## Prova Pratica - Livello Base Compito B2

---

COGNOME E NOME: \_\_\_\_\_ MATRICOLA: \_\_\_\_\_

**Tempo a disposizione: 3 ore**

### Gestione Parcheggi in Java

E' necessario scrivere un programma in linguaggio Java che gestisca i dati relativi ad un parcheggio a pagamento. Per ciascuna automobile che utilizza il parcheggio è necessario rappresentare la targa e l'orario di arrivo (ora e minuti).

L'applicazione deve consentire di svolgere i seguenti caso d'uso:

**“Utente crea nuovo parcheggio”**

- l'applicazione crea un nuovo parcheggio, inizialmente vuoto

**“Utente gestisce arrivo automobile”**

- l'utente fornisce la targa e l'orario di arrivo di una automobile
- il sistema aggiunge l'automobile al parcheggio
- il sistema riassume i dati dell'automobile inserita sullo schermo

**“Utente gestisce partenza automobile”**

- l'utente fornisce la targa di un'automobile che sta per lasciare il parcheggio
- il sistema ricerca l'automobile tra quelle presenti nel parcheggio
- il sistema elimina l'automobile da quelle presenti nel parcheggio

Scenario alternativo: targa inesistente

- il sistema stampa un messaggio di errore e il caso d'uso si interrompe

**“Utente salva dati parcheggio su file”**

- l'utente fornisce il nome di un file
- l'applicazione salva i dati relativi alle automobili contenute nel parcheggio nel file specificato, secondo un formato scelto liberamente dal programmatore

Scenario alternativo: il nome del file è scorretto o ci sono problemi sul disco

- In questo caso l'applicazione stampa il messaggio “Non è possibile salvare i dati” e il caso d'uso si interrompe

Sviluppare l'applicazione che implementa i casi d'uso elencati. Al termine dello sviluppo, produrre i seguenti diagrammi UML:

- modello concettuale
- diagramma delle classi