

Prova Finale
Livello Avanzato

COGNOME E NOME: _____ MATRICOLA: _____

Tempo a disposizione: 5 ore

Partita di Calcetto

E' necessario scrivere un'applicazione Web client/server che gestisce le segnalazioni del tabellone luminoso durante una partita di calcetto. La partita si svolge tra due squadre, ciascuna composta da 5 giocatori (per semplicità è possibile trascurare le riserve). Per ciascun giocatore è necessario tenere traccia del nome, del numero di maglia e del numero di goal segnati.

L'applicazione deve consentire di eseguire il seguente caso d'uso.

“Utente registra goal”

Scenario Principale

- Il sistema visualizza il punteggio attuale della partita (inizialmente 0 a 0)
- L'utente seleziona la squadra che ha segnato il goal
- Il sistema visualizza l'elenco dei giocatori della squadra selezionata
- L'utente indica quale dei giocatori ha segnato il goal
- Il sistema registra il goal e riassume i dati del goal registrato

Nota: progettare gli schermi in modo che (a) l'utente possa abbandonare in qualsiasi momento il caso d'uso annullando le prenotazioni e (b) dopo avere registrato un goal possa rieseguire il caso d'uso dall'inizio per registrare un nuovo goal

Sviluppare l'applicazione Web che effettua le operazioni elencate sopra secondo le seguenti specifiche:

- L'applicazione deve utilizzare la tecnologia **J2EE** e un'architettura di tipo **Modello 2** basata sull'utilizzo del framework didattico **pinco**
- Per lo strato di persistenza utilizzare **Hibernate**
- Per la gestione della base di dati è necessario utilizzare **PostgreSQL**, e il relativo driver JDBC
- E' necessario provvedere alla **convalida** dei dati sottomessi dall'utente
- La grafica deve essere organizzata utilizzando un foglio di stile **CSS**.

E' necessario inoltre sviluppare test di regressione per l'applicazione, ed in particolare:

- test di unità basati su **JUnit** per i componenti del modello e della persistenza
- un test funzionale completo basato su **HttpUnit** per il caso d'uso sviluppato