

Un club organizza una competizione annuale per artisti dilettanti.

Ogni autore interessato a partecipare può registrare fino a tre opere in uno dei vari settori previsti (illustrazione, pittura, scultura, ...); un'opera può essere iscritta a più di un settore, ognuna di queste iscrizioni avviene disgiuntamente, potenzialmente in momenti diversi.

Una volta passato il termine per la presentazione delle opere una giuria di tre esperti si riunisce; ogni esperto valuta ognuna delle opere (per ciascuna categoria in cui è stata presentata) con un voto da 1 a 5. In ogni settore risulta vincitrice l'opera che ha ottenuto la media dei voti più alta.

Nel caso in cui opere iscritte nello stesso settore riportino la stessa media, sarà giudicata vincitrice l'opera iscritta prima.

Il club richiede che venga sviluppato un sistema software che supporti la competizione (iscrizione degli artisti e delle opere, immissione delle valutazioni della giuria, determinazione delle classifiche, ...).

Si tracci un diagramma delle classi UML riportante il modello di dominio associato alla realtà descritta.

Si tracci un diagramma dei casi d'uso relativo al sistema richiesto (limitarsi ai casi d'uso più significativi) e si dettagli un caso d'uso con un diagramma di sequenza di sistema.

Si tracci un diagramma di stato UML che descriva l'evoluzione dinamica dello stato di un'opera.