

# 404NotFound

Premi: better than Prezi.



## Definizione di Prodotto

<b>Versione</b>	2.0
<b>Redazione</b>	Gobbo Ismaele Rettore Andrea Vegro Federico Manuto Monica De Lazzari Enrico Cossu Mattia Camborata Marco
<b>Verifica</b>	Vegro Federico Camborata Marco
<b>Responsabile</b>	Camborata Marco
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Stato</b>	Formale
<b>Ultima modifica</b>	5 settembre 2015
<b>Lista di distribuzione</b>	404NotFound prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin Zucchetti S.p.a.

## Registro delle modifiche

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.7	Gobbo Ismaele	31-08-2015	Aggiunte sottosezioni a 3. Collezioni di MongoDB e Gestione degli Account
1.6	Manuto Monica	31-08-2015	Corretto il metodo currentUser in currentUser nella sottosezione 3.3.2
1.5	Gobbo Ismaele	31-08-2015	Modificata la descrizione dei metodi di server/methods
1.4	Gobbo Ismaele	31-08-2015	Corretta dimensione di alcune figure
1.3	Gobbo Ismaele	25-08-2015	Descritti, nell'introduzione della sezione 3, i \$servizi di AngularJS <sub>G</sub> utilizzati dai componenti di Premi
1.2	Rettore Andrea	25-08-2015	Rimossi alcuni view e controller del package premi/client non più utilizzati
1.1	Rettore Andrea	25-08-2015	Aggiunti view e controller del package premi/client/editor
1.0	Cossu Mattia	21-08-2015	Approvazione documento
0.20	De Lazzari Enrico	21-08-2015	verifica classi, corretti metodi di trailsEditor
0.19	Rettore Andrea	19-08-2015	corretti alcuni termini non presenti nel glossario
0.18	De Lazzari Enrico	18-08-2015	Verifica generale delle classi
0.17	Gobbo Ismaele	10-08-2015	Correzioni su trailsEditor
0.16	Cossu Mattia	1-08-2015	aggiunti metodi a trailsEditor, correzioni frameEditor
0.15	Vegro Federico	29-07-2015	Scrittura trailsEditor, aggiunto Trails a presentation/lib
0.14	De Lazzari Enrico	28-07-2015	aggiunti altri controller mancanti, presentationManager
0.13	Manuto Monica	24-07-2015	correzioni su infographicEditor e frameEditor. Aggiunti dei nuovi metodi resi necessari per la modifica del testo
0.12	Camborata Marco	8-07-2015	aggiunte definizioni dei controller di UserManager
0.11	Gobbo Ismaele	8-07-2015	aggiunti interactInit e Observer in editor
0.10	Gobbo Ismaele	6-07-2015	Stesura dei controller principali della classe client
0.9	Manuto Monica	5-07-2015	Aggiunta di metodi alle classi methods e databaseAPI per il salvataggio di trails

0.8	De Lazzari Enrico	27-06-2015	incremento classi frameEditor, infographicEditor
0.7	Cossu Mattia	24-06-2015	definizione classe databaseAPI, correzioni sui metodi di infographicEditor e frameEditor
0.6	Gobbo Ismaele	24-06-2015	Scrittura package infographicEditor
0.5	Cossu Mattia	21-06-2015	scrittura package server
0.4	De Lazzari Enrico	21-06-2015	Scrittura package frameEditor
0.3	Gobbo Ismaele	20-06-2015	Scrittura delle classi di editor/lib
0.2	Vegro Federico	17-06-2015	Scrittura sezione Standard di Progetto
0.1	Gobbo Ismaele	16-06-2015	Stesura scheletro, scrittura introduzione al documento

Tabella 1: Storico versioni del documento.

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>8</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	8
1.2	Scopo del Progetto . . . . .	8
1.3	Glossario . . . . .	8
1.4	Riferimenti . . . . .	8
1.4.1	Normativi . . . . .	8
1.4.2	Informativi . . . . .	8
<b>2</b>	<b>Standard di Progetto</b>	<b>9</b>
2.1	Standard di progettazione architettuale . . . . .	9
2.2	Standard di documentazione del codice . . . . .	9
2.3	Standard di denominazione di entità e relazioni . . . . .	9
2.4	Standard di programmazione . . . . .	9
2.5	Strumenti di lavoro . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Specifica componenti</b>	<b>10</b>
3.1	Collezioni di MongoDB . . . . .	10
3.2	Template . . . . .	10
3.3	Servizi di AngularJS <sub>G</sub> . . . . .	10
3.4	Gestione degli Account Utente . . . . .	12
3.5	premi/server . . . . .	13
3.5.1	premi/server/publish . . . . .	13
3.5.2	premi/server/methods . . . . .	16
3.6	premi/client . . . . .	26
3.6.1	premi/client/views/header.ng . . . . .	26
3.6.2	premi/client/views/home.ng . . . . .	26
3.6.3	premi/client/controllers/premi . . . . .	26
3.6.4	premi/client/lib/toastMessageFactory . . . . .	26
3.7	premi/client/presentation . . . . .	27
3.7.1	premi/client/presentation/lib/databaseAPI . . . . .	27
3.7.2	premi/client/presentations/lib/OrderedGOList . . . . .	33
3.7.3	premi/client/presentation/lib/Trail . . . . .	37
3.7.4	premi/client/presentation/lib/signalCtrl . . . . .	42
3.8	premi/client/presentationManager . . . . .	45
3.8.1	premi/client/presentationManager/views/editPresentation.ng . . . . .	45
3.8.2	premi/client/presentationManager/views/newPresentation.ng . . . . .	45
3.8.3	premi/client/presentationManager/views/presentationManager.ng . . . . .	46
3.8.4	premi/client/presentationManager/views/presentations.ng . . . . .	46
3.8.5	premi/client/presentationManager/views/removePresentation.ng . . . . .	46
3.8.6	premi/client/presentationManager/controllers/editPresentationCtrl . . . . .	47
3.8.7	premi/client/presentationManager/controllers/newPresentationCtrl . . . . .	48
3.8.8	premi/client/presentationManager/controllers/presentationManagerCtrl . . . . .	49
3.8.9	premi/client/presentationManager/controllers/presentationsCtrl . . . . .	49
3.8.10	premi/client/presentationManager/controllers/removePresentationCtrl . . . . .	50
3.9	premi/client/editor . . . . .	52
3.9.1	premi/client/editor/views/editor.ng . . . . .	52

3.9.2	premi/client/editor/views/basicToolbar.ng	52
3.9.3	premi/client/editor/views/shapeMenu.ng	53
3.9.4	premi/client/editor/controllers/editorCtrl	53
3.9.5	premi/client/editor/controllers/basicToolbarCtrl	53
3.9.6	premi/client/editor/lib/GObject	54
3.9.7	premi/client/editor/lib/GOProvider	57
3.9.8	premi/client/editor/lib/Frame	59
3.9.9	premi/client/editor/lib/GOContainer	64
3.9.10	premi/client/editor/lib/Image	69
3.9.11	premi/client/editor/lib/Infographic	71
3.9.12	premi/client/editor/lib/interactInit	75
3.9.13	premi/client/client/lib/Observer	78
3.9.14	premi/client/editor/lib/saver	79
3.9.15	premi/client/editor/lib/Shape	83
3.9.16	premi/client/editor/lib/Text	86
3.10	premi/client/frameEditor	89
3.10.1	premi/client/frameEditor/views/frame.ng	89
3.10.2	premi/client/frameEditor/controllers/frameEditorCtrl	90
3.11	premi/client/infographicEditor	98
3.11.1	premi/client/infographicEditor/views/infographic.ng	98
3.11.2	premi/client/infographicEditor/controllers/infographicEditorCtrl	99
3.12	premi/client/trailsEditor	106
3.12.1	premi/client/trailsEditor/views/editTrail.ng	106
3.12.2	premi/client/trailsEditor/views/listTrail.ng	107
3.12.3	premi/client/trailsEditor/views/modTrail.ng	107
3.12.4	premi/client/trailsEditor/views/newTrail.ng	107
3.12.5	premi/client/trailsEditor/views/removeTrail.ng	108
3.12.6	premi/client/trailsEditor/views/removeChkPnt.ng	108
3.12.7	premi/client/trailsEditor/controllers/editTrailCtrl	108
3.12.8	premi/client/trailsEditor/controllers/listTrailCtrl	109
3.12.9	premi/client/trailsEditor/controllers/modTrailCtrl	110
3.12.10	premi/client/trailsEditor/controllers/newTrailCtrl	113
3.12.11	premi/client/trailsEditor/controllers/removeTrailCtrl	114
3.12.12	premi/client/trailsEditor/controllers/trailsEditorCtrl	115
3.13	premi/client/userManager	117
3.13.1	premi/client/userManager/views/changePassword.ng	117
3.13.2	premi/client/userManager/views/signin.ng	117
3.13.3	premi/client/userManager/views/signup.ng	117
3.13.4	premi/client/userManager/views/userManager.ng	118
3.13.5	premi/client/userManager/controllers/changePasswordCtrl	118
3.13.6	premi/client/userManager/controllers/signinCtrl	119
3.13.7	premi/client/userManager/controllers/signoutCtrl	120
3.13.8	premi/client/userManager/controllers/signupCtrl	121
3.14	premi/client/viewer	123
3.14.1	premi/client/viewer/views/trails.ng	123
3.14.2	premi/client/viewer/views/viewer.ng	123
3.14.3	premi/client/viewer/controllers/trailsCtrl	124

3.14.4	premi/client/viewer/controllers/viewerCtrl . . . . .	125
3.15	premi/client/trailMap . . . . .	127
3.15.1	premi/client/trailMap/views/trailMap.ng . . . . .	127
3.15.2	premi/client/trailMap/controllers/trailMapCtrl . . . . .	128
<b>4</b>	<b>Tracciamento</b>	<b>133</b>

## Elenco delle tabelle

1	Storico versioni del documento. . . . .	2
---	---	---

## Elenco delle figure

1	Diagramma del package premi/client . . . . .	13
2	Diagramma della classe premi/server/publish . . . . .	13
3	Diagramma della classe premi/server/methods . . . . .	16
4	Diagramma del package premi/client . . . . .	26
5	Diagramma del package premi/client/presentation . . . . .	27
6	Diagramma della classe premi/client/presentation/lib/databaseAPI . . . . .	27
7	Diagramma della classe premi/client/presentations/lib/OrderedGOList . . . . .	33
8	Diagramma della classe premi/client/presentation/lib/Trail . . . . .	37
9	Diagramma della classe premi/client/presentation/lib/signalCtrl . . . . .	42
10	Diagramma del package premi/client/presentationManager . . . . .	45
11	Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/editPresentationCtrl . . . . .	47
12	Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/newPresentationCtrl . . . . .	48
13	Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/presentationManagerCtrl . . . . .	49
14	Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/presentationsCtrl . . . . .	49
15	Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/removePresentationCtrl . . . . .	50
16	Diagramma della classe premi/client/editor . . . . .	52
17	Diagramma della classe premi/client/editor/controllers/editorCtrl . . . . .	53
18	Diagramma della classe premi/editor/controllers/basicToolbarCtrl . . . . .	53
19	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/GObject . . . . .	54
20	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/GOProvider . . . . .	57
21	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Frame . . . . .	59
22	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/GOContainer . . . . .	64
23	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Image . . . . .	69
24	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/infographic . . . . .	71
25	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/InteractInit . . . . .	75
26	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Observer . . . . .	78
27	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Saver . . . . .	79
28	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Shape . . . . .	83
29	Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Text . . . . .	86
30	Diagramma del package premi/client/frameEditor . . . . .	89
31	Diagramma della classe premi/client/frameEditor/controllers/frameEditorCtrl . . . . .	90
32	Diagramma del package premi/client/infographicEditor . . . . .	98
33	Diagramma della classe premi/client/infographicEditor/controllers/infographicEditorCtrl . . . . .	99
34	Diagramma del package premi/client/trailsEditor . . . . .	106

35	Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/editTrailCtrl . . . . .	108
36	Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/listTrailCtrl . . . . .	109
37	Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/modTrailCtrl . . . . .	110
38	Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/newTrailCtrl . . . . .	113
39	Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/removeTrailCtrl . . . . .	114
40	Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/trailsEditorCtrl . . . . .	115
41	Diagramma del package premi/client/userManager . . . . .	117
42	Diagramma della classe premi/client/userManager/controllers/changePasswordCtrl . . . . .	118
43	Diagramma della classe premi/client/userManager/controllers/signinCtrl	119
44	Diagramma della classe premi/client/userManager/controllers/signoutCtrl . . . . .	120
45	Diagramma della classe premi/client/userManager/controllers/signupCtrl	121
46	Diagramma del package premi/client/viewer . . . . .	123
47	Diagramma della classe premi/client/viewer/controllers/trailsCtrl . . .	124
48	Diagramma della classe premi/client/viewer/controllers/viewerCtrl . .	125
49	Diagramma della classe premi/client/trailMap . . . . .	127
50	Diagramma della classe premi/editor/controllers/trailMapCtrl . . . . .	128



# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Questo documento approfondisce la definizione della struttura e dei componenti di Premi già discussa nella *Specifica Tecnica v3.0*. Ogni componente verrà descritto in modo sufficientemente dettagliato da consentire ai programmatori di sviluppare il software in modo coerente con quanto progettato finora.

## 1.2 Scopo del Progetto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un software di presentazione di slide non basato sul modello di PowerPoint<sub>G</sub>, sviluppato in tecnologia HTML5<sub>G</sub> e che funzioni sia su desktop che su dispositivo mobile. Il software dovrà permettere la creazione da parte dell'autore e la successiva presentazione del lavoro, fornendo effetti grafici di supporto allo storytelling e alla creazione di mappe mentali.

## 1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità relativa al linguaggio e ai termini utilizzati nei documenti formali tutti i termini e gli acronimi presenti nel seguente documento che necessitano di definizione saranno seguiti da una "G" in pedice e saranno riportati in un documento esterno denominato *Glossario v4.0.pdf*. Tale documento accompagna e completa il presente e consiste in un listato ordinato di termini e acronimi con le rispettive definizioni e spiegazioni.

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Normativi

- **Norme di Progetto:** *Norme di Progetto v4.0*;
- **Capitolato d'appalto C4:** Premi: Software di presentazione "better than Prezi" - <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C4.pdf>.

### 1.4.2 Informativi

- **Slide dell'insegnamento Ingegneria del Software modulo A:**  
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/>;
- **Ingegneria del software - Ian Sommerville - 8a Edizione (2007):**
  - Part 4: Software Management.

## 2 Standard di Progetto

### 2.1 Standard di progettazione architettuale

I diagrammi inseriti in questo documento seguono lo standard UML<sub>G</sub> 2.x. Per ulteriori informazioni sugli standard utilizzati si rimanda ai documenti *Specifica Tecnica v3.0* e *Norme di Progetto v4.0*.

### 2.2 Standard di documentazione del codice

Per gli standard di documentazione del codice consultare la sezione apposita delle *Norme di Progetto v4.0*.

### 2.3 Standard di denominazione di entità e relazioni

Ogni package, classe, metodo, attributo, template o semplice file di codice deve avere un nome chiaro ed esplicito che rappresenti la funzione che esso svolge all'interno del software.

In particolare:

- i package dei componenti principali del client devono avere le loro classi interne suddivise in tre ulteriori package interni: **views** per i template delle viste, **controllers** per i controllers, e **lib** per le classi che fungono da modello per i dati dell'applicazione
- componenti marcati **template** sono denominati con uno o due termini che indicano la loro funzione, seguiti da **.ng**
- componenti marcati **controller** hanno il nome del template ad essi associato seguito da **Ctrl**

I termini scelti devono essere in lingua inglese, ed è preferibile non utilizzare abbreviazioni se la lunghezza del nome non risulta eccessiva.

Per ulteriori informazioni si rimanda al documento *Norme di Progetto v4.0*.

### 2.4 Standard di programmazione

Per gli standard di programmazione consultare il documento *Norme di Progetto v4.0* nella sezione apposita.

### 2.5 Strumenti di lavoro

Gli strumenti di lavoro utilizzati sono descritti in dettaglio nel documento *Norme di Progetto v4.0*.

## 3 Specifica componenti

Vengono qui descritti i metodi e gli attributi di ogni componente dell'applicazione.

### 3.1 Collezioni di MongoDB

Le informazioni in Meteor vengono salvate all'interno di collezioni di documenti, i quali non sono altro che collezioni di coppie di chiavi e valori. Sono facilmente manipolabili poiché si convertono naturalmente in oggetti JavaScript<sub>G</sub>, e documenti della stessa collezione non devono per forza contenere le stesse chiavi (MongoDB possiede uno schema dinamico).

All'avvio di MeteorJS<sub>G</sub> vengono create, se non sono già presenti, quattro collezioni di documenti:

- **Presentations** contiene tutte le presentazioni create dagli utenti;
- **Trails** contiene i percorsi di tutte le presentazioni;
- **Frames** contiene le slides di tutte le presentazioni;
- **Infographics** contiene l'infografica di ogni presentazione;

### 3.2 Template

Componenti marcati come *template* sono speciali pagine HTML che non possiedono metodi e attributi propri, ma utilizzano quelli forniti dal loro controller dedicato attraverso lo *\$scope* (l'oggetto di AngularJS<sub>G</sub> che funge da ViewModel<sub>G</sub>); per questo motivo saranno solamente descritti tramite note e raccomandazioni che specificano come essi devano essere costruiti.

### 3.3 Servizi di AngularJS<sub>G</sub>

I servizi di AngularJS sono oggetti intercambiabili che vengono collegati tra loro attraverso il pattern Dependency Injection<sub>G</sub>. Sono quasi sempre dei Singleton<sub>G</sub>, e vengono istanziati solo quando un componente dipende da loro. I principali servizi utilizzati per lo sviluppo di questa applicazione sono:

- **\$scope** è il collegamento tra i controller e le view dell'applicazione. Il controller modella lo \$scope con attributi e metodi pubblici, che la view utilizza per mostrare e modificare il database in tempo reale. Ogni applicazione che utilizza AngularJS ha un solo \$scope principale chiamato \$rootScope, ma può avere svariati \$scope figli aggiunti in una struttura ad albero che rispecchia esattamente la struttura a stati delle view del sito.  
Nei diagrammi dei package di questo documento lo \$scope è rappresentato simbolicamente come classe esterna posta tra la view e il controller, mentre a livello implementativo viene invece definito all'interno del controller associato. Nella definizione dei controller quindi:

- tutti i gli attributi e i metodi pubblici dei controller vanno inseriti nello `$scope`;
- tutti i gli attributi e i metodi privati dei controller appartengono al controller.

Questo esempio mostra la dichiarazione di un metodo (privato) in un controller che accede ad attributi pubblici dello `$scope`:

```
1 var var_init = function () {  
    $scope.emailState = "";  
3    $scope.passwordState = "";  
    };
```

quest'altro esempio invece mostra la dichiarazione di un metodo (pubblico) dello `$scope` all'interno del controller che accede al metodo privato del controller mostrato prima:

```
2 $scope.initVariables = function () {  
    var_init();  
};
```

Lo `$scope` ha accesso completo al controller, mentre la view può solo utilizzare quello che è stato definito nello `$scope`;

- **\$rootScope** è lo `$scope` radice da cui discendono tutti gli altri `$scope` dell'applicazione;
- **\$meteor** è un servizio creato da Uriigo: `Angular-MeteorG` per permettere di accedere alle funzionalità di Meteor all'interno dei moduli di AngularJS;
- **\$state** rappresenta lo stato, o la posizione, in cui l'utente si trova all'interno dell'applicazione. Viene fornito dal package esterno AngularUI Router per AngularJS, che vede il re-indirizzamento dell'utente all'interno dell'applicazione come lo spostamento attraverso una macchina a stati;
- **\$stateProvider** è il servizio dentro cui vengono registrati gli stati dell'applicazione;
- **\$stateParams** è una lista di parametri passati dallo stato precedente a quello corrente;
- **\$location** rende l'URL nella barra degli indirizzi del browser disponibile all'applicazione: modifiche all'URL nella barra degli indirizzi si riflettono dentro `$location` e viceversa;
- **\$locationProvider** permette la configurazione del servizio `$locationProvider`.

### 3.4 Gestione degli Account Utente

Il Framework MeteorJS<sub>G</sub> si occupa della gestione dell'account degli utenti che utilizzano l'applicazione. Le informazioni dell'utente sono consultabili attraverso la variabile `currentUser` in `$rootScope`, mentre all'interno dei metodi del server che pubblicano le informazioni all'utente è necessario usare `this.userid`.

### 3.5 premi/server

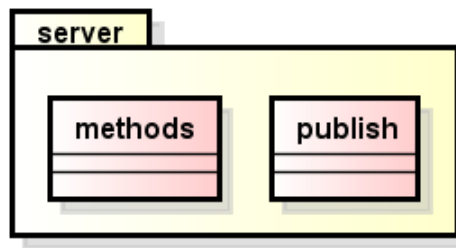


Figura 1: Diagramma del package premi/client

#### 3.5.1 premi/server/publish

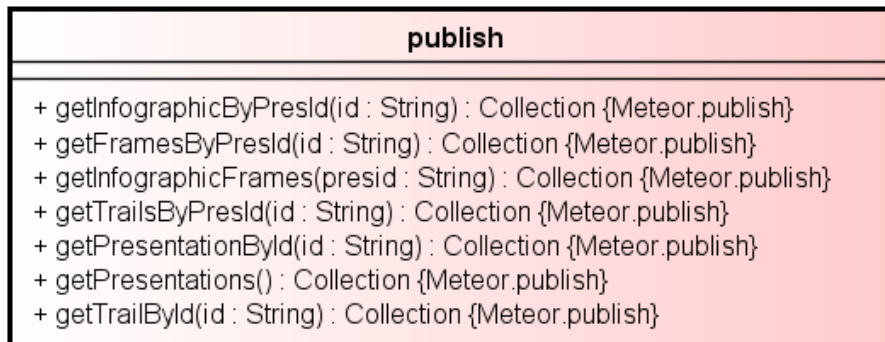


Figura 2: Diagramma della classe premi/server/publish

#### Descrizione

Questi metodi trasferiscono informazioni dal database MongoDB al database minimongo, prelevando solamente le informazioni di cui l'utente ha bisogno e a cui ha accesso.

Vengono pubblicati all'interno di Meteor e sono sempre accessibili in ogni parte dell'applicazione. Il seguente esempio mostra come vengono dichiarati:

```

1 Meteor.publish('nomeMetodo', function publishFunction(parametro1,
2   parametro2,...) {
3   /* ... */
4   return Collezione.find(...);
5 }
  
```

Le informazioni vengono prelevate dalle Collezioni di Meteor, che sono il modo con cui le informazioni persistenti vengono archiviate (vedi 3.1).

Questi metodi vengono solitamente chiamati all'interno dei file routes.js contenuti in ognuno dei package del client.

## Metodi

### + **getInfographicByPresId(id : String) : Collection**

Restituisce una collezione di infografiche associate ad una presentazione, cercandola nella collezione Infographics creata automaticamente al primo avvio del database MongoDB.

#### Argomenti

- **id : String** Il codice identificativo della presentazione associata alle infografiche

#### Note

- Dev'essere inserito come funzione **publishfunction** in Meteor.publish
- La presentazione deve appartenere all'utente che ne sta effettuando la richiesta (il codice identificativo dell'utente viene individuato tramite `this.userId`)

### + **getFramesByPresId(id : String) : Collection**

Restituisce una collezione di frames associati ad una presentazione, cercandola nella collezione Frames creata automaticamente al primo avvio del database MongoDB.

#### Argomenti

- **id : String** Il codice identificativo della presentazione associata ai frame

#### Note

- Dev'essere inserito come funzione **publishfunction** in Meteor.publish
- La presentazione deve appartenere all'utente che ne sta effettuando la richiesta (il codice identificativo dell'utente viene individuato tramite `this.userId`)

### + **getInfographicFrames(presid : String) : Collection**

Restituisce una collezione di tutti i Frame contenuti nell'infografica di una presentazione, cercando prima l'Infografica associata al codice identificativo ricevuto, e successivamente cercando i Frame. Consulta le collezioni Infographics e Frames create automaticamente al primo avvio del database MongoDB.

#### Argomenti

- **presid : String** Il codice identificativo della presentazione associata alle infografiche

#### Note

- Dev'essere inserito come funzione **publishfunction** in Meteor.publish
- La presentazione in cui è contenuta l'infografica deve appartenere all'utente che ne sta effettuando la richiesta (il codice identificativo dell'utente viene individuato tramite `this.userId`)

#### + **getTrailsByPresId(id : String) : Collection**

Restituisce una collezione di Trails associati ad una presentazione, cercandola nella collezione Trails creata automaticamente al primo avvio del database MongoDB.

##### Argomenti

- **id : String** Il codice identificativo della presentazione associata ai trails

##### Note

- Dev'essere inserito come funzione **publishfunction** in Meteor.publish
- La presentazione deve appartenere all'utente che ne sta effettuando la richiesta (il codice identificativo dell'utente viene individuato tramite `this.userId`)

#### + **getPresentationsById(id : String) : Collection**

Restituisce la presentazione associata al codice identificativo ricevuto, cercandola nella collezione Presentations creata automaticamente al primo avvio del database MongoDB.

##### Argomenti

- **id : String** Il codice identificativo della presentazione

##### Note

- Dev'essere inserito come funzione **publishfunction** in Meteor.publish
- La presentazione deve appartenere all'utente che ne sta effettuando la richiesta (il codice identificativo dell'utente viene individuato tramite `this.userId`)

#### + **getPresentations() : Collection**

Restituisce una collezione di tutte le presentazioni create dall'utente, cercandole nella collezione Presentations creata automaticamente al primo avvio del database MongoDB.

##### Note

- Dev'essere inserito come funzione **publishfunction** in Meteor.publish
- Le presentazioni devono appartenere all'utente che ne sta effettuando la richiesta (il codice identificativo dell'utente viene individuato tramite `this.userId`)



### + getTrailsById(id : String) : Collection

Restituisce il Trail associato al codice identificativo ricevuto, cercandolo nella collezione Trails creata automaticamente al primo avvio del database MongoDB.

#### Argomenti

- **id : String** Il codice identificativo del trail da pubblicare

#### Note

- Dev'essere inserito come funzione **publishfunction** in Meteor.publish
- Il trail deve appartenere all'utente che ne ha effettuato la richiesta (il codice identificativo dell'utente viene individuato tramite `this.userId`)

## 3.5.2 premi/server/methods

methods
<pre> - removeFrameInf(idFrame : String, idInf : String, user : String) : void - removeFrameFromTrail(idFrame : String, idTrail : String, user : String) : void + currentUser() : Collection + insertPresentation(title : String, description : String) : String {Meteor.methods} + editPresentation(id : String, title : String, description : String) : void {Meteor.methods} + publicPresentation(id : String, pub : boolean) : void {Meteor.methods} + removePresentation(id : String) : boolean {Meteor.methods} + getTrailById(id : String) : void {Meteor.methods} + insertTrail(title : String, presid : String) : void {Meteor.methods} + updateTrail(idTrail : String, update : Collection) : void {Meteor.methods} + removeTrailById(id : String) : boolean {Meteor.methods} + removeTrailsByIdPres(id : String) : void {Meteor.methods} + editTrailById(id : String, title : String) : void {Meteor.methods} + insertFrameByIdPres(presid : String) : String {Meteor.methods} + editFrameById(idframe : String, update : Collection) : void {Meteor.methods} + removeFrameById(id : String) : void {Meteor.methods} + removeFramesByIdPres(id : String) : void {Meteor.methods} + insertInfographicByIdPres(presid : String) : String {Meteor.methods} + updateInfographicById(idInf : String, update : Collection) : void {Meteor.methods} + updateGOContentFrame(idGO : String, update : Collection, idFrame : String) : void {Meteor.methods} + insertGOContentFrame(GO : Collection, idFrame : String) : void {Meteor.methods} + removeGOContentFrame(idGO : String, idFrame : String) : void {Meteor.methods} + updateGOContentInfographic(idGO : String, update : Collection, idInf : String) : void {Meteor.methods} + insertGOContentInfographic(GO : Collection, idInf : String) : void {Meteor.methods} + removeGOContentInfographic(idGO : String, idInf : String) : void {Meteor.methods} + insertFrameInfographic(idFrame : String, idInf : String) : void {Meteor.methods} + removeFrameInfographics(idFrame : String, idInf : String) : void {Meteor.methods} + checkUsername(username : String) : boolean {Meteor.methods} </pre>

Figura 3: Diagramma della classe premi/server/methods

### Descrizione

Lista di metodi che permettono al client di interagire con il database del server. I metodi marcati {Meteor.methods} devono essere inseriti nel servizio \$meteor per

permettere poi al client di accedervi attraverso il pattern Dependency Injection<sub>G</sub>. Il codice identificativo dell'utente viene individuato tramite `this.userId`.

## Metodi

### - `removeFrameInf(idFrame : String, idInf : String, user : String) : void`

Metodo privato di utilità che rimuove ogni occorrenza di un frame da un'infografica.

#### Argomenti

- **idFrame : String** Codice identificativo del frame da rimuovere
- **idInf : String** Codice identificativo dell'infografica che possiede il frame
- **user : String** Codice identificativo dell'utente che sta effettuando la rimozione

#### Note

- Il client non deve poter accedere direttamente a questo metodo

### - `removeFrameFromTrail(idFrame : String, idTrail : String, user : String) : void`

Metodo privato di utilità che rimuove ogni occorrenza di un frame da un trail

#### Argomenti

- **idFrame : String** Codice identificativo del frame da rimuovere
- **idTrail : String** Codice identificativo del trail che possiede il frame
- **user : String** Codice identificativo dell'utente che sta effettuando la rimozione

#### Note

- Il client non deve poter accedere direttamente a questo metodo

### + `currentUser() : Collection`

Restituisce le informazioni riguardanti l'utente che ha effettuato la chiamata al metodo, tramite `Meteor.user()`

#### Note

- Dev'essere inserito nel servizio `$meteor` attraverso il comando `Meteor.methods`

### + `insertPresentation(title : String, description : String) : String`

Aggiunge una nuova presentazione nel database di proprietà dell'utente, e restituisce il suo codice identificativo

## Argomenti

- **title : String** Titolo della nuova presentazione
- **description : String** Descrizione della nuova presentazione

## Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods
- Inizializzare ogni attributo della presentazione:
  - *title*: con il titolo ricevuto
  - *description*: con la descrizione ricevuta
  - *owner*: con l'id dell'utente che sta creando la presentazione
  - *isPublic*: **false**, la presentazione inizialmente è sempre privata
- Ogni presentazione possiede almeno un'infografica, che andrà creata e inizializzata nel database con i seguenti campi dato:

```

{
  "dataX"      : -5000,
  "dataY"      : -4000,
  "dataZ"      : 0,
  "scale"      : 1,
  "height"     : 0,
  "width"      : 0,
  "zoom"       : 10,
  "presid"     : idPres,
  "owner"      : this.userId,
  "background" : {
    image : "",
    size  : "cover",
    color : "antiquewhite",
    repeat : "no-repeat",
  },
  "content"    : {},
  "framesId"   : [],
  "type"       : "infogrphics",
}
```

+ **editPresentation(id : String, title : String, description : String) : void**

Modifica le informazioni di una presentazione (titolo e descrizione)

## Argomenti

- **title : String** Nuovo titolo della presentazione
- **description : String** Nuova descrizione della presentazione

## Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **publicPresentation(id : String, pub : boolean) : void**

Rende una presentazione pubblica o privata

##### Argomenti

- **id : String**                      Codice identificativo della presentazione
- **pub : boolean**              Indica se la presentazione è pubblica (**true**) o privata (**false**)

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **removePresentation(id : String) : boolean**

Rimuove una presentazione dal database. Restituisce un valore che indica se l'operazione è avvenuta con successo

##### Argomenti

- **id : String**                      Codice identificativo della presentazione.

##### Note

- Devono essere rimossi, assieme alla presentazione, anche tutti gli altri dati ad essa associati (frame, infografica e trails)
- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **getTrailById(id : String) : Collection**

Restituisce il trail corrispondente al codice identificativo fornito, attraverso una collezione di documenti di MongoDB

##### Argomenti

- **id : String**                      Codice identificativo del trail che si sta cercando

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **insertTrail(title : String, presid : String) : void**

Inserisce un nuovo trail associato ad una presentazione all'interno del database

##### Argomenti

- **title : String** Titolo del nuovo trail
- **presid : String** Codice identificativo della presentazione a cui il trail è associato

#### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods
- inizializzare il trail con i seguenti campi:
  - *title*: con il titolo ricevuto
  - *owner*: con l'id dell'utente che sta chiamando il metodo
  - *presid*: con il codice identificativo della presentazione
  - *trail*: è una matrice vuota ( `[]` )

#### + **updateTrail(idTrail : int, update : Collection) : void**

Aggiorna i dati di un trail con quelli forniti

#### Argomenti

- **idTrail : String** Codice identificativo del trail
- **update : Collection** Insieme dei dati del trail modificati dall'utente

#### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **removeTrailById(id : String) : boolean**

Rimuove dal database il trail associato al codice identificativo fornito. Restituisce **true** se l'operazione ha avuto successo, **false** altrimenti.

#### Argomenti

- **id : String** Codice identificativo del trail da rimuovere

#### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **removeTrailsByIdPres(id : String) : void**

Rimuove dal database ogni trail associato ad una presentazione

#### Argomenti

- **id : String** Codice identificativo della presentazione da cui rimuovere ogni trail

#### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **editTrailById(id : String, title : String) : void**

Permette all'utente di rinominare un trail in suo possesso

##### Argomenti

- **id : String**                      Codice identificativo del trail da rinominare
- **title : String**                      Nuovo titolo, o nome, del trail

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **insertFrameByIdPres(presid : String) : String**

Inserisce un nuovo frame all'interno di una presentazione, e restituisce il suo id

##### Argomenti

- **presid : String**      Codice identificativo della presentazione a cui assegnare il nuovo frame

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods
- Inizializzare il frame con i seguenti campi dato:

```
2  {
3    "presid"           : idPres ,
4    "owner"            : this.userId ,
5    "dataX"            : 0 ,
6    "dataY"            : 0 ,
7    "dataZ"            : 0 ,
8    "scale"            : 1 ,
9    "height"           : 792 ,
10   "width"             : 1024 ,
11   "backgroundColor"   : #FFFFFF ,
12   "content"           : { } ,
13   "type"              : "frame" ,
14   "lvl"               : 0
15 }
```

#### + **editFrameById(idframe : String, update : Collection) : void**

Modifica un frame con nuovi dati inseriti dall'utente

##### Argomenti

- **idframe : String** Codice identificativo del frame
- **update : Collection** Collezione di dati modificati del frame da salvare sul database

**Note**

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

**+ removeFrameById(id : String) : void**

Rimuove dal database il frame corrispondente al codice identificativo inviato

**Argomenti**

- **id : String** Codice identificativo del frame da rimuovere

**Note**

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods
- Il frame dev'essere rimosso anche dai trail e dalle infografiche in cui è stato utilizzato. Servirsi dei metodi removeFrameFromTrail e RemoveFramInf

**+ removeFramesByIdPres(id : String) : void**

Rimuove dal database tutti i frame associati ad una presentazione.

**Argomenti**

- **id : String** Codice identificativo della presentazione

**Note**

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

**+ insertInfographicByIdPres(presid : String) : String**

Inserisce un'infografica nel database associandola ad una presentazione, e restituisce il suo codice identificativo

**Argomenti**

- **presid : String** Codice identificativo della presentazione

**Note**

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods
- L'Infografica dev'essere inizializzata con i seguenti campi dato:
  - *presid*: il codice identificativo della presentazione
  - *owner*: Il codice identificativo dell'utente che ha chiamato il metodo

- *content*: Collezione(JSON) vuota
- *frames*: Collezione(JSON) vuota
- *type*: infographic

#### + **updateInfographicById(idInf : String, update : Collection) : void**

Aggiorna un'infografica con campi dati modificati dall'utente

##### Argomenti

- **idInf : String** Codice identificativo dell'infografica da aggiornare
- **update : Collection** Collezione di dati con cui aggiornare l'infografica

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **updateGOContentFrame(idGO : String, update : Collection, idFrame : String) : void**

Aggiorna un oggetto grafico contenuto all'interno di una presentazione con campi dati modificati dall'utente

##### Argomenti

- **idGO : String** Codice identificativo dell'oggetto grafico da modificare
- **update : Collection** Collezione di dati modificati dell'oggetto grafico
- **idFrame : String** Codice identificativo del Frame che contiene l'oggetto grafico

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **insertGOContentFrame(GO : Collection, idFrame : String) : void**

Inserisce un oggetto grafico all'interno di un frame

##### Argomenti

- **GO : Collection** Oggetto grafico convertito in JSON
- **idFrame : String** Codice identificativo del frame in cui inserire l'oggetto grafico

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods



- Ogni oggetto grafico possiede dei metodi per la conversione in JSON. Quest'operazione va sempre effettuata dal client

#### + **removeGOContentFrame(idGO : String, idFrame : String) : void**

Rimuove un oggetto grafico dal frame che lo contiene

##### Argomenti

- **idGO : String** Codice identificativo dell'oggetto grafico
- **idFrame : String** Codice identificativo del frame che contiene l'oggetto grafico

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **updateGOContentInfographic(idGO : String, update : Collection, idInf : String) : void**

Aggiorna un oggetto grafico contenuto all'interno di un'infografica

##### Argomenti

- **idGO : String** Codice identificativo dell'oggetto grafico
- **update : Collection** Collezione di dati dell'oggetto grafico modificati dall'utente
- **idInf : String** Codice identificativo dell'infografica

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

#### + **insertGOContentInfographic(GO : Collection, idInf : String) : void**

Inserisce un oggetto grafico all'interno di un'infografica

##### Argomenti

- **GO : Collection** Oggetto grafico convertito in JSON
- **idInf : String** Codice identificativo dell'infografica

##### Note

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods
- Ogni oggetto grafico possiede dei metodi per la conversione in JSON. Quest'operazione va sempre effettuata dal client

#### + **removeGOContentInfographic(idGO : String, idInf : String) : void**

Rimuove un oggetto grafico da un'infografica

**Argomenti**

- **idGO : String**                      Codice identificativo dell'oggetto grafico
- **idInf : String**                      Codice identificativo dell'infografica

**Note**

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

**+ insertFrameInfographic(idFrame : String, idInf : String) : void**

Inserisce un frame all'interno di un'infografica

**Argomenti**

- **idFrame : String**                      Codice identificativo del frame
- **idInf : String**                      Codice identificativo dell'infografica

**Note**

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

**+ removeFrameInfographics(idFrame : String, idInf : String) : void**

Rimuove un frame da un'infografica

**Argomenti**

- **idFrame : String**                      Codice identificativo del frame
- **idInf : String**                      Codice identificativo dell'infografica

**Note**

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

**+ checkUsername(username : String) : boolean**

Verifica che l'username ricevuto sia presente tra quelli registrati nel database.

**Argomenti**

- **username : String**                      Il codice identificativo dell'username da verificare

**Note**

- Dev'essere inserito nel servizio **\$meteor** attraverso il comando Meteor.methods

## 3.6 premi/client

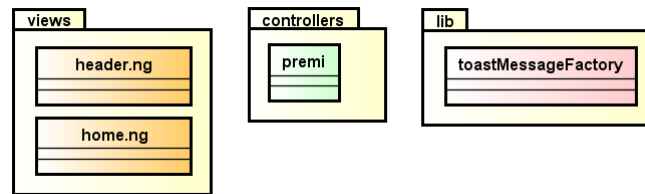


Figura 4: Diagramma del package premi/client

### 3.6.1 premi/client/views/header.ng

#### Descrizione

Template che genera un header per la pagina principale dell'applicazione

#### Note

- Deve mostrare il nome dell'utente, se loggato, oppure un pulsante per loggarsi
- Deve mostrare un pulsante per accedere alla pagina di modifica della password, se l'utente è loggato

### 3.6.2 premi/client/views/home.ng

#### Descrizione

Template della pagina principale dell'applicazione

#### Note

- Deve mostrare il logo dell'applicazione
- Deve mostrare un pulsante per registrarsi, se l'utente non è loggato

### 3.6.3 premi/client/controllers/premi

#### Descrizione

Controller della pagina principale dell'applicazione. Rende *currentUser* reattivo, ossia utilizza il metodo `getReactively` di `urigo:angular-meteor_G` per fare in modo che venga inviato un segnale ogni volta che `currentUser` cambia

### 3.6.4 premi/client/lib/toastMessageFactory

#### Descrizione

Semplice factory che restituisce una funzione per l'invio di notifiche o messaggi di errore all'utente

clearpage

### 3.7 premi/client/presentation

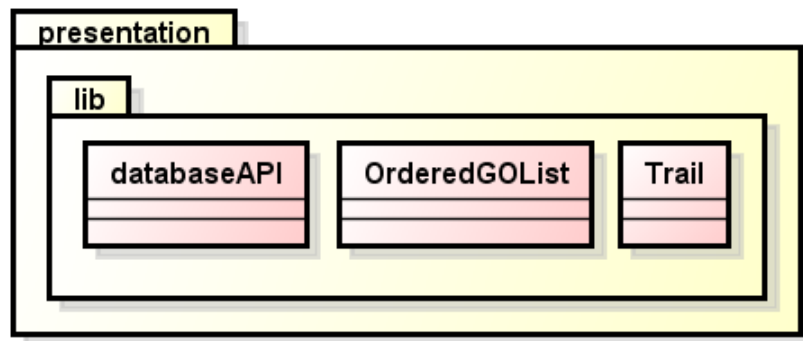


Figura 5: Diagramma del package premi/client/presentation

#### 3.7.1 premi/client/presentation/lib/databaseAPI

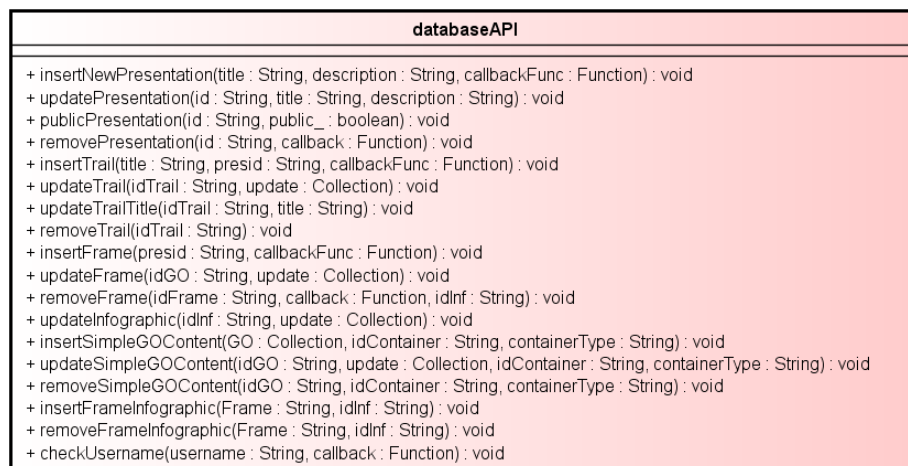


Figura 6: Diagramma della classe premi/client/presentation/lib/databaseAPI

#### Descrizione

Classe di metodi statici che permette al client di interfacciarsi ai metodi corrispondenti del server

#### Metodi

**+ insertNewPresentation(title : String, description : String, callbackFunc : Function) : void**

Permette l'inserimento di una nuova presentazione all'interno del database

#### Argomenti

- **title : String**

Titolo della nuova presentazione

- **description : String**      Descrizione della nuova presentazione
- **callbackFunc : Function**      Funzione di callback<sub>G</sub> per la restituzione dell'id della presentazione

#### Note

- Chiama il metodo *insertPresentation* pubblicato in *\$meteor*

### + **updatePresentation(id : String, title : String, description : String) : void**

Permette l'aggiornamento del titolo e della descrizione di una presentazione dell'utente

#### Argomenti

- **id : String**      Codice identificativo della presentazione da aggiornare
- **title : String**      Nuovo titolo della presentazione
- **description : String**      Nuova descrizione della presentazione

#### Note

- Chiama il metodo *editPresentation* pubblicato in *\$meteor*

### + **publicPresentation(id : String, public\_ : boolean) : void**

Rende una presentazione pubblica o privata

#### Argomenti

- **id : String**      Codice identificativo della presentazione da aggiornare
- **public\_ : boolean**      Variabile booleana: se *true* la presentazione verrà resa pubblica, se *false* verrà resa privata

#### Note

- Chiama il metodo *publicPresentation* pubblicato in *\$meteor*

### + **removePresentation(id : String, callback : Function) : void**

Permette la rimozione di una presentazione dell'utente dal database

#### Argomenti

- **id : String**      Codice identificativo della presentazione da rimuovere
- **callbackFunc : Function**      Funzione di callback<sub>G</sub> per la restituzione di una conferma dell'avvenuta rimozione della presentazione

#### Note

- Chiama il metodo *removePresentation* pubblicato in *\$meteor*

+ **insertTrail(title : String, presid : String, callbackFunc : Function) : void**

Permette l'inserimento di un trail all'interno del database

**Argomenti**

- **title : String** Titolo del trail da inserire
- **presid : String** Codice identificativo della presentazione associata al trail
- **callbackFunc : Function** Funzione di callback<sub>G</sub> per la restituzione del codice identificativo del nuovo trail creato

**Note**

- Chiama il metodo *insertTrail* pubblicato in *\$meteor*

+ **updateTrail(idTrail : String, update : Collection) : void**

Permette l'aggiornamento di un trail

**Argomenti**

- **idTrail : String** Codice identificativo del trail da aggiornare
- **update : Collection** Collezione di MongoDB degli attributi aggiornati del trail

**Note**

- Chiama il metodo *updateTrail* pubblicato in *\$meteor*

+ **updateTrailTitle(idTrail : String, title : String) : void**

Permette la modifica del titolo di un trail

**Argomenti**

- **idTrail : String** Codice identificativo del trail da aggiornare
- **title : String** Nuovo titolo del trail

**Note**

- Chiama il metodo *updateTrailById* pubblicato in *\$meteor*

+ **removeTrail(idTrail : String) : void**

Permette la rimozione di un trail dal database

**Argomenti**

- **idTrail : String** Codice identificativo del trail da rimuovere

**Note**

- Chiama il metodo *removeTrailById* pubblicato in *\$meteor*

#### + **insertFrame(presid : String, callbackFunc : Function) : void**

Permette l'inserimento di un frame all'interno del database

##### Argomenti

- **presid : String** Codice identificativo della presentazione associata al nuovo frame
- **callbackFunc : Function** Funzione di callback<sub>G</sub> per la restituzione del codice identificativo del nuovo frame

##### Note

- Chiama il metodo *insertFrameByIdPres* pubblicato in *\$meteor*

#### + **updateFrame(idGO : String, update : Collection) : void**

Permette l'aggiornamento di un frame all'interno del database

##### Argomenti

- **idGO : String** Codice identificativo del frame da aggiornare
- **update : Collection** Collezione di MongoDB di attributi aggiornati

##### Note

- Chiama il metodo *editFrameById* pubblicato in *\$meteor*

#### + **removeFrame(idFrame : String, callback : Function, idInf : String) : void**

Permette la rimozione di un frame dal database

##### Argomenti

- **idFrame : String** Codice identificativo del frame da rimuovere
- **callback : Function** Funzione di callback<sub>G</sub> per la restituzione del codice identificativo del frame

##### Note

- Chiama il metodo *removeFrameInfographic* pubblicato in *\$meteor* per rimuovere le associazioni del frame con l'infografica della presentazione
- Chiama il metodo *removeFrameById* pubblicato in *\$meteor* per rimuovere il frame dal database

#### + **updateInfographic(idInf : String, update : Collection) : void**

Permette l'aggiornamento di un'infografica

##### Argomenti

- **idInf : String** Codice identificativo dell'infografica da aggiornare
- **update : Collection** Collezione di MongoDB di attributi aggiornati

#### Note

- Chiama il metodo *updateInfographicById* pubblicato in *\$meteor*

#### + insertSimpleGOContent(GO : Collection, idContainer : String, containerType : String) : void

Inserisce un oggetto grafico all'interno del database

#### Argomenti

- **GO : Collection** Collezione degli attributi dell'oggetto grafico
- **idContainer : String** Codice identificativo del contenitore in cui inserire l'oggetto grafico
- **ContainerType : String** Tipo del contenitore: puo' essere un frame(*frame*) o un'infografica (*infographic*)

#### Note

- Chiama il metodo *insertGOContentFrame* pubblicato in *\$meteor* se il contenitore è un frame, mentre chiama il metodo *insertGOContentInfographic* se il contenitore è un'infografica

#### + updateSimpleGOContent(idGO : String, update : Collection, idContainer : String, containerType : String) : void

Aggiorna un oggetto grafico con gli attributi modificati dall'utente

#### Argomenti

- **idGO : String** Codice identificativo dell'oggetto grafico da aggiornare
- **update : Collection** Collezione di MongoDB di attributi aggiornati
- **idContainer : String** Codice identificativo del contenitore in cui l'oggetto grafico è stato inserito
- **ContainerType : String** Tipo del contenitore: puo' essere un frame(*frame*) o un'infografica (*infographic*)

#### Note

- Chiama il metodo *updateGOContentFrame* pubblicato in *\$meteor* se il contenitore è un frame, mentre chiama il metodo *updateGOContentInfographic* se il contenitore è un'infografica

#### + removeSimpleGOContent(idGO : String, update : Collection, idContainer : String, containerType : String) : void

Aggiorna un oggetto grafico con gli attributi modificati dall'utente



### Argomenti

- **idGO : String**            Codice identificativo dell'oggetto grafico da aggiornare
- **update : Collection**            Collezione di MongoDB di attributi aggiornati
- **idContainer : String**            Codice identificativo del contenitore in cui l'oggetto grafico è stato inserito
- **ContainerType : String**    Tipo del contenitore: puo' essere un frame(*frame*) o un'infografica (*infographic*)

### Note

- Chiama il metodo *updateGOContentFrame* pubblicato in *\$meteor* se il contenitore è un frame, mentre chiama il metodo *updateGOContentInfographic* se il contenitore è un'infografica

### + **removeSimpleGOContent(idGO : String, idContainer : String, containerType : String) : void**

Rimuove un oggetto grafico da un frame o da un'infografica

### Argomenti

- **idGO : String**            Codice identificativo dell'oggetto grafico da rimuovere
- **idContainer : String**            Codice identificativo del contenitore in cui l'oggetto grafico è stato inserito
- **ContainerType : String**    Tipo del contenitore: puo' essere un frame(*frame*) o un'infografica (*infographic*)

### Note

- Chiama il metodo *removeGOContentFrame* pubblicato in *\$meteor* se il contenitore è un frame, mentre chiama il metodo *removeGOContentInfographic* se il contenitore è un'infografica

### + **insertFrameInfographic(Frame : String, idInf : String) : void**

Inserisce un frame all'interno di un'infografica

### Argomenti

- **Frame : String**            Codice identificativo del frame
- **idInf : String**            Codice identificativo dell'infografica

### Note

- Chiama il metodo *insertFrameInfographic* pubblicato in *\$meteor*

### + **removeFrameInfographic(Frame : String, idInf : String) : void**

Rimuove un frame all'interno di un'infografica

### Argomenti

- **Frame : String** Codice identificativo del frame
- **idInf : String** Codice identificativo dell'infografica

### Note

- Chiama il metodo *removeFrameInfographic* pubblicato in *\$meteor*

### + **checkUsername(username : String, callback : Function) : void**

Verifica la presenza di uno username nel database

### Argomenti

- **username : String** Nome utente da cercare nel database
- **callback : Function** Funzione *callback<sub>G</sub>* per confermare la presenza o l'assenza dello username nel database

### Note

- Chiama il metodo *checkUsername* pubblicato in *\$meteor*. Restituisce una variabile booleana che andrà passata alla funzione *callback<sub>G</sub>*

### 3.7.2 premi/client/presentations/lib/OrderedGOList

OrderedGOList
<ul style="list-style-type: none"> <li>- GOarray : Arrays</li> <li>- orderBy : String</li> <li>- hashIdGo : List</li> <li>- observer : Observer</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- shiftDx(pos : int) : OrderedGOList</li> <li>- swapPos(newPos : int, oldPos : int) : OrderedGOList</li> <li>- upgradeLvl(idGO : String) : OrderedGOList</li> <li>- reduceLvl(idGO : String) : OrderedGOList</li> <li>+ setOrderBy(by : String) : OrderedGOList</li> <li>+ setObserver(concreteObserver : Observer) : OrderedGOList</li> <li>+ getOrderBy() : String</li> <li>+ getList() : Collection</li> <li>+ insertGO(GO : Collection) : OrderedGOList</li> <li>+ insertGOAndSetLvl(GO : Collection) : void</li> <li>+ removeGO(idGO : String) : OrderedGOList</li> <li>+ upgradeGO(idGO : String) : void</li> <li>+ downgradeGO(idGO : String) : void</li> <li>+ initializeList() : OrderedGOList</li> </ul>

Figura 7: Diagramma della classe premi/client/presentations/lib/OrderedGOList

## Descrizione

Questa classe gestisce una lista ordinata di oggetti grafici da poter essere utilizzata per i frame e l'infografica di una presentazione.

## Dipendenze

- **premi/client/editor/lib/Observer**: per l'invio di segnali che avvertono gli altri componenti delle modifiche apportate agli oggetti grafici

## Attributi

- **GOarray : Array**  
Array di oggetti grafici che compongono la lista ordinata
- **orderBy : String**  
Indica il nome dell'attributo che è stato scelto per ordinare gli oggetti grafici
- **hashIdGo : List**  
Oggetto Hash<sub>G</sub> Javascript<sub>G</sub> che contiene una lista degli id degli oggetti grafici presenti nell'array, associati alla loro posizione all'interno dell'array
- **observer : Observer**  
Contiene una lista di segnali, ognuno dei quali è associato ad uno specifico oggetto grafico.

## Metodi

- **shiftDx(pos : int) : OrderedGOList**  
Sposta l'oggetto grafico presente nella posizione ricevuta nella posizione successiva dell'array. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

### Argomenti

- **pos : int** Posizione dell'oggetto da spostare

- **swapPos(newPos : int, oldPos : int) : OrderedGOList**  
Scambia di posizione un oggetto grafico. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

### Argomenti

- **newPos : int** La nuova posizione in cui spostare l'oggetto grafico
- **oldPos : int** La posizione in cui si trova l'oggetto grafico prima dell'esecuzione del metodo

- **upgradeLvl(idGO : String) : OrderedGOList**  
Incrementa il livello di visibilità dell'oggetto grafico associato al codice identificativo ricevuto. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

**Argomenti**

- **idGO : String** Il codice identificativo dell'oggetto grafico da modificare

**- reduceLvl(idGO : String) : OrderedGOList**

Riduce il livello di visibilità dell'oggetto grafico associato al codice identificativo ricevuto. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

**Argomenti**

- **idGO : String** Il codice identificativo dell'oggetto grafico da modificare

**+ setOrderBy(by : String) : OrderedGOList**

Cambia l'attributo con il quale la classe ordina gli oggetti grafici. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

**Argomenti**

- **by : String** Il nome dell'attributo con il quale si intende stabilire l'ordine degli oggetti grafici

**+ setObserver(concreteObserver : Observer) : OrderedGOList**

Imposta l'Observer della classe. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

**Argomenti**

- **concreteObserver : Observer** L'oggetto Observer da associare alla classe

**+ getOrderBy() : String**

Restituisce il nome dell'attributo col quale si sta effettuando l'ordinamento degli oggetti grafici

**+ getList() : Collection**

Restituisce l'array degli oggetti grafici inseriti finora all'interno della lista.

**+ insertGO(GO : Collection) : OrderedGOList**

Inserisce un oggetto grafico convertito precedentemente in formato JSON<sub>G</sub> all'interno della lista. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

**Argomenti**

- **GO : Collection** L'oggetto grafico da inserire nella lista, già convertito in formato JSON

**+ insertGOAndSetLvl(GO : Collection) : void**

Inserisce un oggetto grafico convertito precedentemente in formato JSON<sub>G</sub> alla fine della lista, e tramite l'Observer invia un segnale di cambio livello dell'oggetto

**Argomenti**

- **GO : Collection**      L'oggetto grafico da inserire nella lista, già convertito in formato JSON

**+ removeGO(idGO : String) : OrderedGOList**

Rimuove un oggetto grafico dalla lista. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

**Argomenti**

- **idGO : String**      Il codice identificativo dell'oggetto grafico da rimuovere dalla lista

**+ upgradeGO(idGO : String) : void**

Incrementa di posizione un oggetto grafico nella lista

**Argomenti**

- **idGO : String**      Il codice identificativo dell'oggetto grafico da incrementare di posizione

**Note**

- Sfrutta il metodo privato *swapPos* per lo spostamento dell'oggetto grafico

**+ downgradeGO(idGO : String) : void**

Decrementa di posizione un oggetto grafico nella lista

**Argomenti**

- **idGO : String**      Il codice identificativo dell'oggetto grafico da decrementare di posizione

**Note**

- Sfrutta il metodo privato *swapPos* per lo spostamento dell'oggetto grafico

**+ initializeList() : OrderedGOList**

Inizializza la lista svuotando *GOarray* e *hashIdGO*. Restituisce un riferimento al *this* per chiamate multiple ai metodi della classe

### 3.7.3 premi/client/presentation/lib/Trail

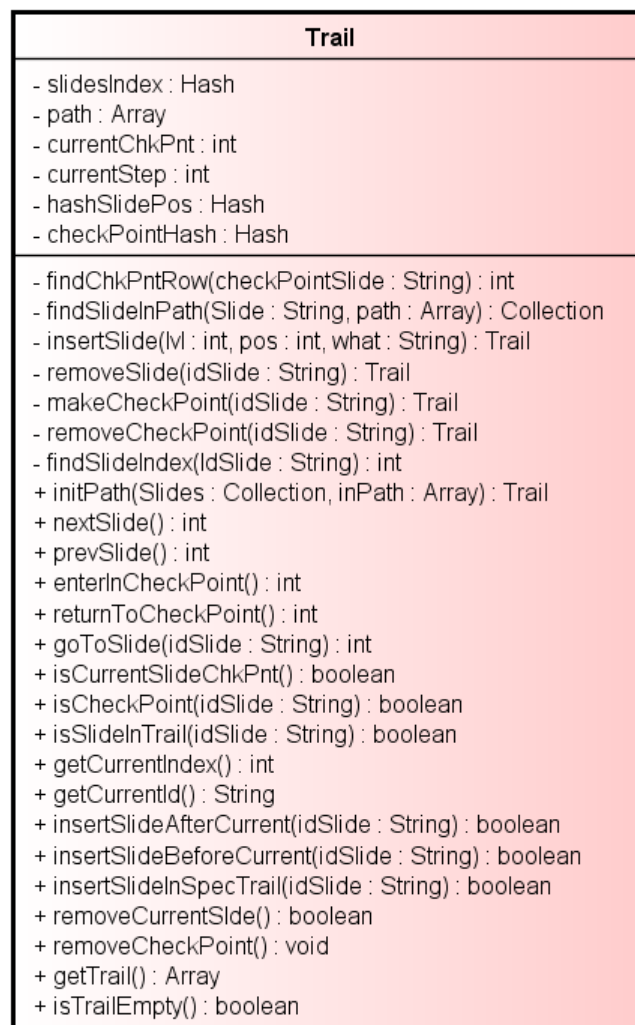


Figura 8: Diagramma della classe premi/client/presentation/lib/Trail

#### Descrizione

Trail modella un percorso di presentazione, attraverso una lista delle slide contenute al suo interno, e una matrice che rappresenta la struttura del percorso e segnala la presenza di percorsi di specializzazione.

#### Attributi

##### - slidesIndex : Hash

Lista di tutte le slide contenute all'interno della presentazione create dall'utente. Contiene quindi anche quelle non aggiunte al percorso. È una lista di valori { id\_slide : posizione nell'array di slide }

##### - path : Array

Matrice rettangolare che rappresenta il percorso di specializzazione. Contiene i codici identificativi delle slide presenti nel percorso; se non esistono

percorsi di specializzazione la matrice sarà composta da una sola riga e tante colonne quante sono le slide presenti al suo interno, la prima collocata nella posizione [0][0]. Ogni riga aggiuntiva indicherà quindi un percorso di specializzazione, che parte dalla slide il cui codice identificativo è inserito nella posizione [riga][0]

- **currentChkPnt : int**  
Il checkpoint nel quale l'utente sta lavorando
- **currentStep : int**  
Il punto del percorso di specializzazione nel quale l'utente sta lavorando
- **hashSlidePos : Hash**  
Lista di codici identificativi delle slide di cui è composto il percorso di presentazione. Sono associati a due integer: *row* indica la riga in cui si trova la slide all'interno della matrice *path*, mentre *col* indica la colonna
- **checkPointHash : Hash**  
Lista delle slide che fungono da checkpoint. È una lista di valori { *id\_slide* : riga nella matrice del percorso }
- **pipe : Array**

## Metodi

### - **findChkPntRow(checkPointSlide : String) : int**

Trova la posizione corrispondente della slide che funge da checkpoint all'interno della matrice di presentazione.

#### Argomenti

- **checkPointSlide : String**                      Codice identificativo della slide

#### Note

- Utilizza *checkPointHash* per restituire il valore. Non è quindi necessario consultare la matrice *path*
- Se la slide non è stata trovata, e non è quindi un checkpoint, restituisce -1

### - **findSlideInPath(Slide : String, path : Array) : Collection**

Trova le coordinate della slide all'interno di una matrice di codici identificativi. Restituisce un hash composto da: *row*: riga in cui si trova la slide, *col*: colonna in cui si trova la slide, *chkRow*: riga in cui si trova la slide se funge anche da checkpoint

#### Argomenti

- **Slide : String**                                      Codice identificativo della slide
- **path : Array**                                      La matrice in cui cercare la slide

## Note

- row, col, chkRow vanno inizializzati a -1 e restituiti con questo valore se la slide non viene trovata

### - insertSlide(lvl : int, pos : int, what : String) : Trail

Inserisce il codice identificativo della slide in path, nella posizione indicata dalle coordinate inviate. Restituisce un riferimento al this per consentire chiamate consecutive ai metodi della classe

#### Argomenti

- **lvl : int** Indica la riga in cui si intende inserire la slide
- **pos : int** Indica la colonna in cui si intende inserire la slide
- **what : String** È il codice identificativo della slide

### - removeSlide(idSlide : String) : Trail

Rimuove una slide dal percorso di presentazione. Restituisce un riferimento al this per consentire chiamate consecutive ai metodi della classe

#### Argomenti

- **idSlide : String** È il codice identificativo della slide

## Note

- se la slide da rimuovere è quella nella posizione [0][0], allora l'intero percorso andrà rimosso e hashSlidePos e checkPointHash azzerati
- la slide va rimossa da hashSlidePos, e da checkPointHash se fungeva da checkpoint (come vanno rimosse anche le slide incluse nel suo percorso di specializzazione, e se anche qualcuna di queste slide fungeva da checkpoint andranno rimosse ricorsivamente anche le altre slide che dipendevano da essa, etc)

### - makeCheckPoint(idSlide : String) : Trail

Imposta la slide come checkpoint. Restituisce un riferimento al this per consentire chiamate consecutive ai metodi della classe

#### Argomenti

- **idSlide : String** È il codice identificativo della slide

### - removeCheckPoint(idSlide : String) : Trail

Rimuove il percorso di specializzazione associato alla slide. Restituisce un riferimento al this per consentire chiamate consecutive ai metodi della classe

#### Argomenti

- **idSlide : String** È il codice identificativo della slide



**- findSlideIndex(IdSlide : String) : int**

Restituisce la posizione della slide all'interno della lista di tutte le slide create dall'utente nella presentazione in cui sta lavorando.

**Argomenti**

- **idSlide : String**                      È il codice identificativo della slide

**+ initPath(Slides : Collection, inPath : Array) : Trail**

Data una lista di slides ed una matrice rettangolare, inizializza i tre hash slidesIndex, hashSlidePos e checkPointHash. Restituisce un riferimento al this per consentire chiamate consecutive ai metodi della classe

**Argomenti**

- **Slides : Collection**            È una collezione di tutte le slides create dall'utente nella presentazione in cui sta lavorando
- **inPath : Array**                È la matrice rettangolare che rappresenta il percorso della presentazione

**+ nextSlide() : int**

Restituisce la posizione (all'interno della lista di tutte le slides create dall'utente nella presentazione corrente) della prossima slide rispetto alla posizione in cui l'utente si trova nel percorso che sta visualizzando.

**+ prevSlide() : int**

Restituisce la posizione (all'interno della lista di tutte le slides create dall'utente nella presentazione corrente) della slide precedente rispetto alla posizione in cui l'utente si trova nel percorso che sta visualizzando.

**+ enterInCheckPoint() : int**

Restituisce la riga in cui si trova il percorso di specializzazione della slide che l'utente sta visualizzando, solo se la slide funge da checkpoint

**Note**

- restituisce -1 se la slide non è un checkpoint o se è la slide nella posizione [0][0]

**+ returnToCheckPoint() : int**

Ritorna al percorso in cui l'utente si trovava prima di accedere ad un percorso di specializzazione

**Note**

- restituisce -1 se l'utente non si trova in un percorso di specializzazione

**+ goToSlide(idSlide : String) : int**

Sposta la visualizzazione sulla slide ricevuta, se presente all'interno del percorso, e restituisce la posizione della slide all'interno di slidesIndex

**Argomenti**

- **idSlide : String**                      È il codice identificativo della slide

**+ isCurrentSlideChkPnt() : boolean**

Restituisce *true* se la slide in cui l'utente si trova è un checkpoint, *false* altrimenti

**+ isCheckPoint(idSlide : String) : boolean**

Restituisce *true* se la slide corrispondente al codice identificativo rievuto è un checkpoint, *false* altrimenti

**Argomenti**

- **idSlide : String**                      È il codice identificativo della slide

**+ isSlideInTrail(idSlide : String) : boolean**

Restituisce *true* se la slide corrispondente al codice identificativo rievuto è presente all'interno del percorso, *false* altrimenti

**Argomenti**

- **idSlide : String**                      È il codice identificativo della slide

**+ getCurrentIndex() : int**

Restituisce la posizione in slidesIndex della slide attualmente selezionata

**+ getCurrentId() : String**

Restituisce il codice identificativo della slide attualmente selezionata

**+ insertSlideAfterCurrent(idSlide : String) : boolean**

Inserisce la slide ricevuta nella posizione successiva a quella attualmente selezionata. Restituisce *true* se l'operazione ha avuto successo, *false* altrimenti

**Argomenti**

- **idSlide : String**                      È il codice identificativo della slide

**+ insertSlideAfterCurrent(idSlide : String) : boolean**

Inserisce la slide ricevuta nella posizione precedente a quella attualmente selezionata. Restituisce *true* se l'operazione ha avuto successo, *false* altrimenti

**Argomenti**

- **idSlide : String**                      È il codice identificativo della slide

#### + insertSlideAfterCurrent(idSlide : String) : boolean

Inserisce la slide ricevuta nel percorso di specializzazione correlato alla slide attualmente selezionata. Se la slide non era un checkpoint viene impostata come tale. Restituisce *true* se l'operazione ha avuto successo, *false* altrimenti

#### Argomenti

- **idSlide : String** È il codice identificativo della slide

#### + removeCurrentSlide() : boolean

Rimuove la slide attualmente selezionata. Restituisce *true* se l'operazione ha avuto successo, *false* altrimenti

#### + removeCheckPoint() : void

Toglie il percorso di specializzazione dalla slide attualmente selezionata, che non sarà più un checkpoint

#### + getTrail() : Array

Restituisce l'array path

#### + isTrailEmpty() : Boolean

Restituisce *true* se il percorso è vuoto, *false* altrimenti

### 3.7.4 premi/client/presentation/lib/signalCtrl

signalCtrl
- isSetSignals : Collection - slots : Collection - signals : Collection
+ initSignal(what : String, elem : String, eve : String, function : String) : signalCtrl + deleteSignal(what : String, eve : String) : signalCtrl + removeAllSignalsOf(what : String) : signalCtrl + removeAllSignals() : signalCtrl + isSignalInitd(what : String) : boolean + isSlotInitd(what : String) : boolean + initSlot(what : String) : signalCtrl

powered by Astah

Figura 9: Diagramma della classe premi/client/presentation/lib/signalCtrl

#### Descrizione

Questa classe ha lo scopo di registrare i signal quando un certo slot viene creato in modo tale che facendo un controllo sul relativo controller si eviti di aggiungerne in più. Inoltre potrà registrare i listner associati a qualche elemento del DOM (di solito il document stesso) in modo tale da rimuovere/aggiungere dinamicamente i listner giusti a seconda dello stato in cui si trova l'applicazione.

- isSetSignals : Collection

- *infographic*: identifica l'oggetto infographic;
- *trails*: identifica gli oggetti trail;
- *viewer*: identifica gli oggetti viewer.

- *infographic*: identifica l'oggetto infographic;
- *trails*: identifica gli oggetti trail;
- *viewer*: identifica gli oggetti viewer.

- *infographic*: identifica i signal dell'oggetto infographic;
- *trails*: identifica i signal degli oggetti trail;
- *viewer*: identifica i signal degli oggetti viewer.

## Argomenti

- **what** : **String**      identifica l'oggetto (infographic, trails, viewer);
- **elem** : **String**      identifica l'elemento su cui fa riferimento un  
signal;
- **eve** : **String**      rappresenta l'evento;
- **func** : **String**      rappresenta la funzione.

## Argomenti

- **what : String** identifica l'oggetto (infographic, trails, viewer) su cui eliminare i signal;
- **eve : String** identifica l'evento.

rimuove tutti i signal di un determinato oggetto.

**Argomenti**

- **what : String**    identifica l'oggetto (infographic, trails, viewer);

**+ removeAllSignals() : signalCtrl**

rimuove tutti i signal di tutti gli oggetti.

**+ isSignalInited(what : String) : boolean**

restituisce true se è impostato almeno un signal di un determinato oggetto.

**Argomenti**

- **what : String**    identifica l'oggetto (infographic, trails, viewer) su cui controllare i signal;

**+ initSlot(what : String) : signalCtrl**

inizializza gli slot di un determinato oggetto.

**Argomenti**

- **what : String**    identifica l'oggetto (infographic, trails, viewer);

**+ isSlotInited(what : String) : boolean**

restituisce true se è stato inizializzato almeno uno slot su un determinato oggetto.

**Argomenti**

- **what : String**    identifica l'oggetto (infographic, trails, viewer) su cui controllare gli slot.

**+ initSlot(what : String) : signalCtrl**

inizializza uno slot su un determinato oggetto.

**Argomenti**

- **what : String**    identifica l'oggetto (infographic, trails, viewer);

### 3.8 premi/client/presentationManager

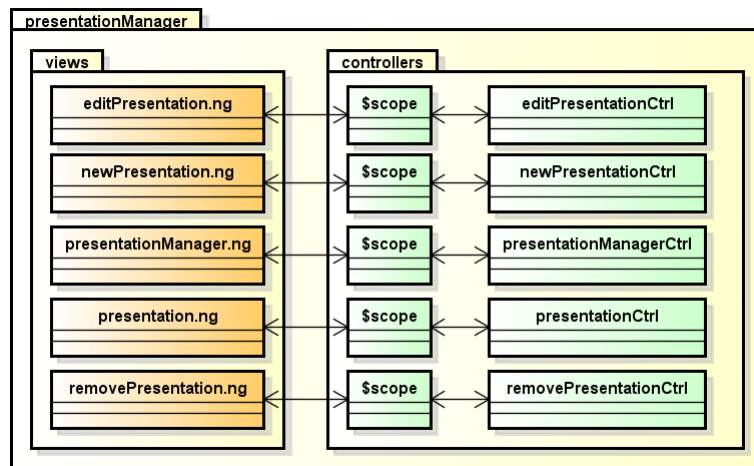


Figura 10: Diagramma del package premi/client/presentationManager

#### 3.8.1 premi/client/presentationManager/views/editPresentation.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *editPresentationCtrl*. Permette all'utente di modificare titolo e descrizione di una presentazione.

##### Note

- Mostra il titolo della presentazione in un input  $HTML_G$ , modificabile, attraverso l'attributo dello *\$scope* Presentation.title
- Mostra la descrizione della presentazione in un input  $HTML_G$ , modificabile, attraverso l'attributo dello scope Presentation.description
- Possiede un bottone associato al metodo *save()* dello *\$scope* per salvare la presentazione
- Possiede un bottone associato al metodo *discard()* dello *\$scope* per annullare le modifiche effettuate sulla presentazione

#### 3.8.2 premi/client/presentationManager/views/newPresentation.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *newPresentationCtrl*. Permette all'utente di creare una nuova presentazione, fornendo un titolo e una descrizione.

##### Note

- Mostra un input HTML nel quale inserire il titolo della presentazione, che va associato all'attributo *title* dello *\$scope*

- Mostra un input HTML nel quale inserire la descrizione della presentazione, che va associata all'attributo *description* dello *\$scope*
- Possiede un bottone associato al metodo *save()* dello *\$scope* per salvare la presentazione
- Possiede un bottone associato al metodo *discard()* dello *\$scope* per annullare la creazione della presentazione

### 3.8.3 premi/client/presentationManager/views/presentationManager.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *presentationmagerCtrl*. Fornisce uno scheletro per le altre viste dedicate alla gestione delle presentazioni

### 3.8.4 premi/client/presentationManager/views/presentations.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *presentationsCtrl*. Mostra una lista di tutte le presentazioni dell'utente

#### Note

- Mostra la lista delle presentazioni, le quali sono contenute nell'attributo *Presentations* dello *\$scope*
- Per ogni presentazione fornisce dei link per la sua modifica e rimozione

### 3.8.5 premi/client/presentationManager/views/removePresentation.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *removePresentationCtrl*. Permette all'utente di rimuovere una presentazione dal database.

#### Note

- Mostra un messaggio di conferma prima di rimuovere la presentazione
- Dopo il messaggio di conferma mostra un tasto associato al metodo *remove()* dello *\$scope* per la rimozione definitiva della presentazione
- Dopo il messaggio di conferma mostra un tasto associato al metodo *discard()* dello *\$scope* per annullare il processo di rimozione della presentazione

### 3.8.6 premi/client/presentationManager/controllers/editPresentationCtrl

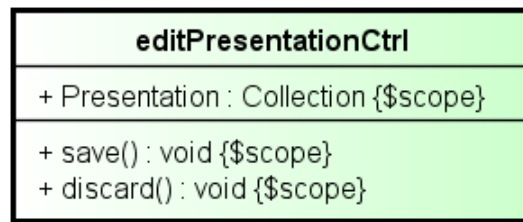


Figura 11: Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/editPresentationCtrl

#### Descrizione

Controller della view *editPresentation.ng*. Permette all'utente di modificare titolo e descrizione di una presentazione.

La dicitura {\$scope} nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello \$scope;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto \$scope.

#### Associazioni

- **client/presentation/lib/databaseAPI**: per salvare la presentazione modificata

#### Attributi

##### + Presentation : Collection

Presentazione che l'utente intende modificare. Viene inizializzata dal controller tramite il codice identificativo passato come parametro dal browser (servizio \$stateParams di AngularJS)

#### Metodi

##### + save() : void

Utilizza il metodo *+ updatePresentation(id, title, description)* di databaseAPI per il salvataggio della presentazione nel database. Rimanda poi alla lista delle presentazioni utilizzando l'oggetto \$state di \$stateProvider

##### + discard() : void

Annulla le modifiche effettuate dall'utente sul titolo e sulla descrizione della presentazione. Rimanda poi alla lista delle presentazioni utilizzando l'oggetto \$state di \$stateProvider



### 3.8.7 premi/client/presentationManager/controllers/newPresentationCtrl

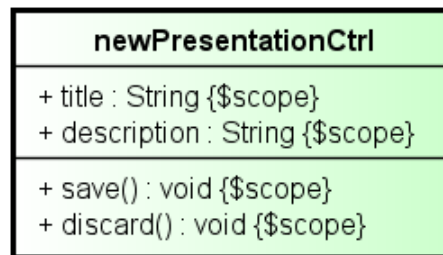


Figura 12: Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/-newPresentationCtrl

#### Descrizione

Controller della view *newPresentation.ng*. Permette all'utente di creare una nuova presentazione e di salvarla nel database.

La dicitura `{ $scope }` nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello `$scope`;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto `$scope`.

#### Associazioni

- **client/presentation/lib/databaseAPI**: per salvare la presentazione nel database

#### Attributi

- + **title : String**  
Il titolo della nuova presentazione
- + **description : String**  
La descrizione della nuova presentazione

#### Metodi

- + **save() : void**  
Utilizza il metodo `+ insertNewPresentation(title, description)` di `databaseAPI` per il salvataggio della presentazione nel database. Rimanda poi alla lista delle presentazioni utilizzando l'oggetto `$state` di `$stateProvider`

**+ discard() : void**

Annulla le modifiche effettuate dall'utente sul titolo e sulla descrizione della presentazione. Rimanda poi alla lista delle presentazioni utilizzando l'oggetto *\$state* di *\$stateProvider*

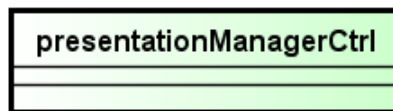
**3.8.8 premi/client/presentationManager/controllers/presentationManagerCtrl**

Figura 13: Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/-presentationManagerCtrl

**Descrizione**

Questo controller non è al momento provvisto di funzionalità. Si appoggia alla vista associata *presentationManager.ng*, la quale funge da scheletro per le viste necessarie alla gestione delle presentazioni dell'utente.

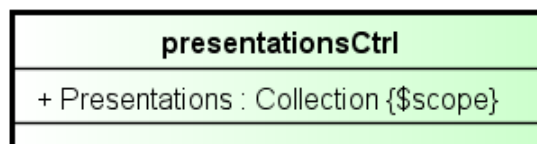
**3.8.9 premi/client/presentationManager/controllers/presentationsCtrl**

Figura 14: Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/-presentationsCtrl

**Descrizione**

Fornisce alla vista associata *presentations.ng* una lista di tutte le presentazioni in possesso dell'utente

La dicitura *{ \$scope }* nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello *\$scope*;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto *\$scope*.

**Attributi**

### + Presentations : Collection

Collezione MongoDB di presentazioni. Viene inizializzata dal controller prelevando le presentazioni pubblicate al client.

### 3.8.10 premi/client/presentationManager/controllers/removePresentationCtrl

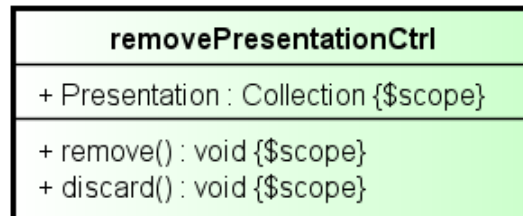


Figura 15: Diagramma della classe premi/client/presentationManager/controllers/removePresentationCtrl

### Descrizione

Controller della view *removePresentation.ng*. Permette all'utente di eliminare una presentazione da lui creata in precedenza.

La dicitura `{ $scope }` nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello `$scope`;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto `$scope`.

### Associazioni

- **client/presentation/lib/databaseAPI**: per effettuare la rimozione sul database

### Attributi

### + Presentation : Collection

Presentazione che l'utente intende rimuovere. Viene inizializzata dal controller tramite il codice identificativo passato come parametro dal browser (servizio `$stateParams` di AngularJS)

### Metodi

### + remove() : void

Utilizza il metodo `+ removePresentation(id, title, description)` di `databaseAPI` per la rimozione della presentazione dal database. Rimanda poi alla lista delle presentazioni utilizzando l'oggetto `$state` di `$stateProvider`

**+ discard() : void**

Annulla le modifiche effettuate dall'utente sulla presentazione. Rimanda poi alla lista delle presentazioni utilizzando l'oggetto *\$state* di *\$stateProvider*

### 3.9 premi/client/editor

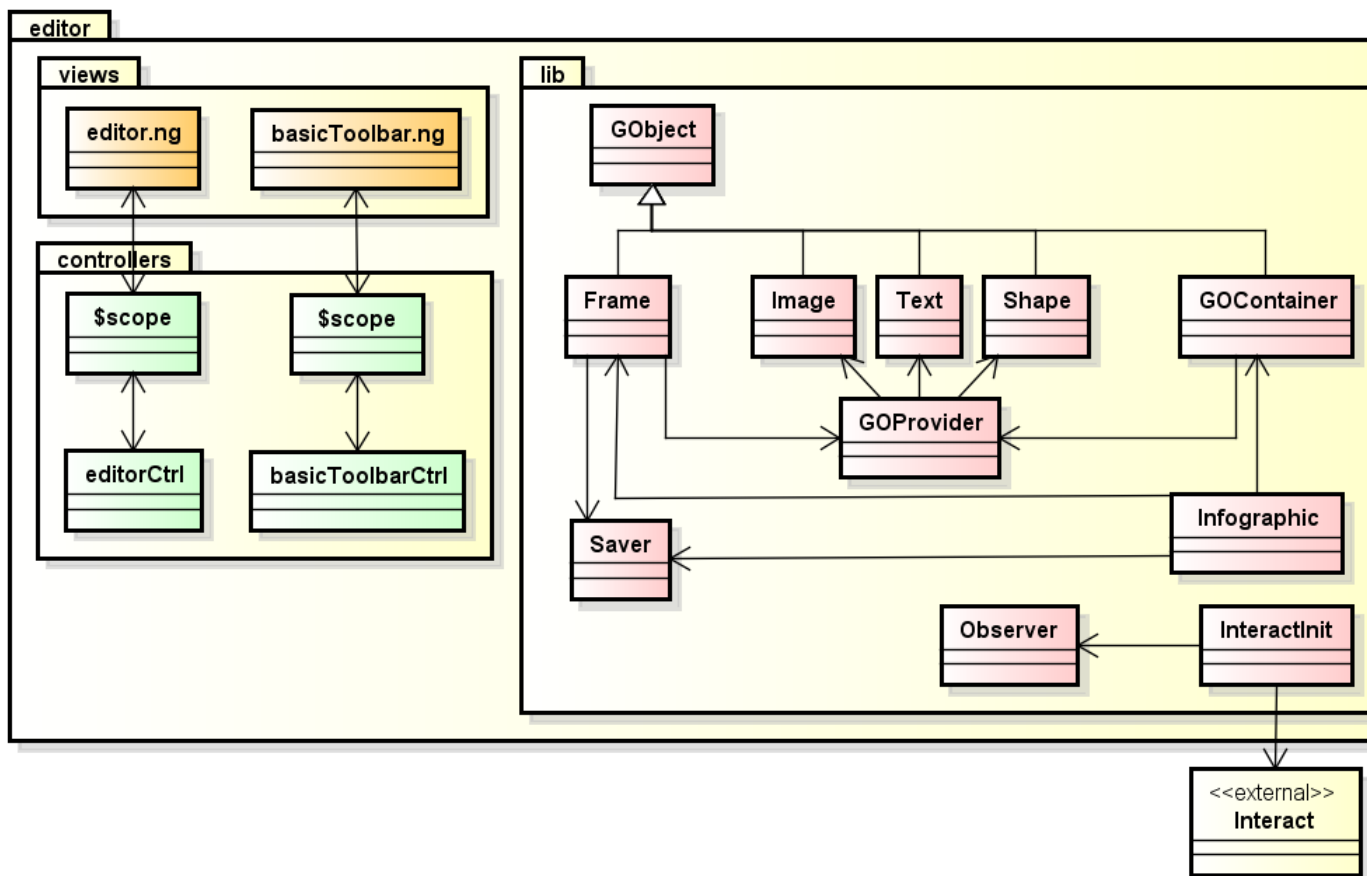


Figura 16: Diagramma della classe premi/client/editor

#### 3.9.1 premi/client/editor/views/editor.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *editorCtrl*. Fornisce uno scheletro per le altre viste dedicate alla gestione dell'editor.

#### 3.9.2 premi/client/editor/views/basicToolbar.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *basicToolbar*. Fornisce il menù per:

- accedere al frameEditor;
- accedere all'infographicEditor;
- accedere al trail Editor.

### 3.9.3 premi/client/editor/views/shapeMenu.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *editorCtrl*. Fornisce la lista contenente gli shape disponibili che possono essere inseriti in un frame.

### 3.9.4 premi/client/editor/controllers/editorCtrl



Figura 17: Diagramma della classe premi/client/editor/controllers/editorCtrl

#### Descrizione

Questo controller non è al momento provvisto di funzionalità. Si appoggia alla vista associata *editor.ng*, la quale funge da scheletro per le viste necessarie alla gestione dei vari editor a disposizione dell'utente.

### 3.9.5 premi/client/editor/controllers/basicToolbarCtrl

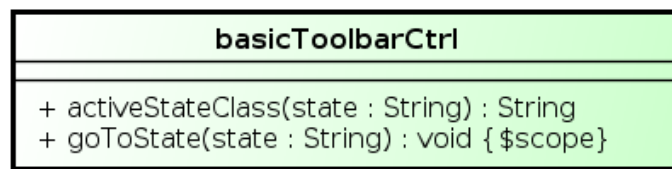


Figura 18: Diagramma della classe premi/editor/controllers/basicToolbarCtrl

#### Descrizione

Controller della view *basicToolbar.ng*. Fornisce, tramite lo *\$scope* un metodo per passaggio da un editor all'altro

La dicitura *{ \$scope }* nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello *\$scope*;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto *\$scope*.

#### Metodi

##### + goToState(state : String) : void

Tramite il metodo *\$state.go* cambia stato dell'editor, passando da una fase di creazione della presentazione all'altra.

### Argomenti

- **state : String** Il nuovo stato dell'editor. Gli stati dell'editor al momento sono:
  - premi.editor.frame
  - premi.editor.infographic
  - premi.editor.trails

#### + **activeStateClass(state : String) : String**

Verifica se un determinato stato è attivo. Restituisce active nel caso lo stato sia attivo altrimenti restituisce una stringa vuota.

### Argomenti

- **state : String** identifica il nome dello stato da controllare.

### 3.9.6 premi/client/editor/lib/GObject

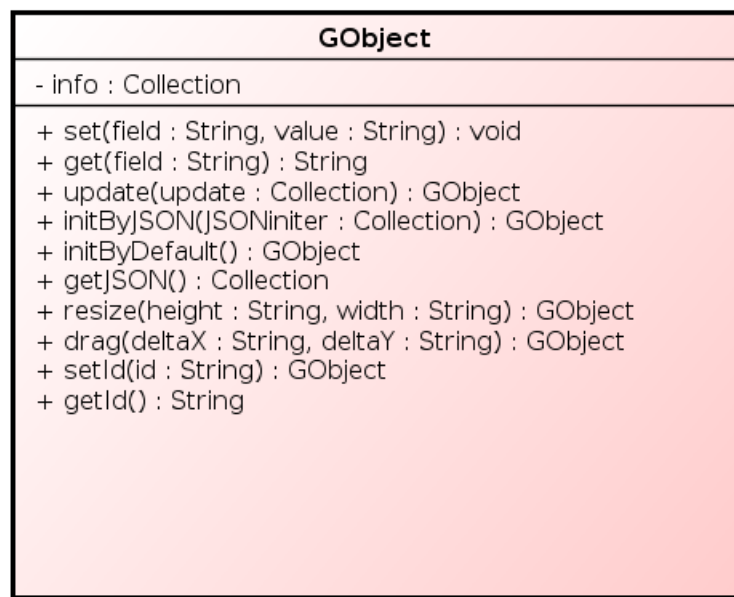


Figura 19: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/GObject

### Descrizione

GObject è una classe astratta che rappresenta un oggetto generico della presentazione. Contiene i metodi generali che caratterizzano ciascun oggetto grafico che può essere inserito in una presentazione.

### Attributi

#### - **info : Collection**

info è un oggetto JSON che contiene i seguenti campi:

- *\_id*: rappresenta l'id che identifica l'oggetto;
- *dataX*: identifica la posizione orizzontale dell'asse x dell'oggetto;
- *dataY*: identifica la posizione verticale dell'asse y dell'oggetto;
- *dataZ*: identifica il grado di trasparenza dell'oggetto;
- *height*: identifica l'altezza dell'oggetto;
- *width*: identifica la larghezza dell'oggetto;
- *scale*: identifica la scala dell'oggetto;
- *lvl*: identifica il livello dell'oggetto.

Viene inizializzato dal metodo `initByDefault` e il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

2  {
3      " _id"                : "",
4      "dataX"              : 0,
5      "dataY"              : 0,
6      "dataZ"              : 0,
7      "height"             : 100,
8      "width"              : 100,
9      "scale"              : 1,
10     "lvl"                 : 0
11 }
```

L'attributo `Info` è usato in molti metodi di questa classe. Ad ogni metodo che si interfaccia con questo oggetto, verrà specificato nella descrizione le modifiche che vengono apportate.

## Metodi

### + `set(field : String, value : String) : GObject`

permette di settare un campo dell'attributo `info`. Restituisce un riferimento di `GObject`.

#### Argomenti

- **field : String**      field identifica il campo da settare di `info`;
- **value : String**    value rappresenta il valore del campo da settare su l'attributo `info`.

-

### + `get(field : String) : String`

restituisce il valore di un campo dell'attributo `info`. Restituisce un valore del campo `info` richiesto.

#### Argomenti

- **field : String**      field identifica l'attributo `info` di cui si vuole venga restituito il valore.



**+ update(update : Collection) : GObject**

permette di aggiornare i campi dell'attributo info. Restituisce un riferimento di GObject.

**Argomenti**

- **update : Collection**     update è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi che devono essere aggiornati.

**+ initByJSON(JSONniter : Collection) : Gobject**

permette di inizializzare l'attributo info tramite un oggetto JSON. Restituisce un riferimento di GObject.

**Argomenti**

- **JSONniter : Collection**     è un oggetto JSON che contiene chiave e valore di inizializzazione dei campi dell'attributo info.

**+ initByDefault() : GObject**

permette di inizializzare i campi dell'attributo info con i parametri di default. Restituisce un riferimento di GObject.

**+ getJSON() : String**

restituisce la collection dell'attributo info.

**+ resize(height : String, width : String) : GObject**

permette di settare l'altezza e la larghezza dell'oggetto. Restituisce un riferimento di GObject.

**Argomenti**

- **height : String**     identifica il valore dell'altezza da settare sul campo height dell'attributo info;
- **width : String**     identifica il valore dell'altezza da settare sul campo width dell'attributo info;

**+ drag(deltaX : String, deltaY : String) : GObject**

permette di settare la posizione dell'oggetto sull'asse x e y. Restituisce un riferimento di GObject.

**Argomenti**

- **deltaX : String**     identifica il valore della posizione sull'asse x da settare sul campo deltaX dell'attributo info.
- **deltaY : String**     identifica il valore della posizione sull'asse y da settare sul campo deltaY dell'attributo info;

**+ setId(id : String) : GObject**

permette di modificare o di settare l'id dell'oggetto. Restituisce un riferimento di GObject.

## Argomenti

- **id : String**      identifica il valore dell'id da settare sul campo `_id` dell'attributo `info`.

+ **getId() : String**  
restituisce l'id dell'oggetto.

### 3.9.7 premi/client/editor/lib/GOProvider

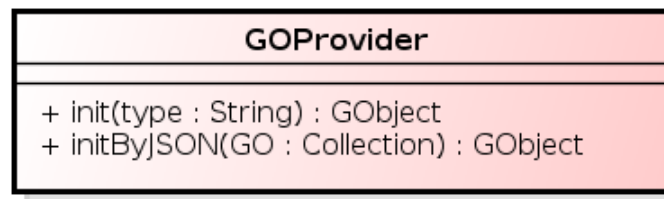


Figura 20: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/GOProvider

## Descrizione

E' una classe statica contiene i metodi per inizializzare gli oggetti image, text, shape che possono essere inseriti in un frame.

## Dipendenze

- **Image**: per inizializzare le immagini;
- **Shape**: per inizializzare gli shape;
- **Text**: per inizializzare i testi.

## Metodi

### + **init(type : String) : Collection**

inizializza con i parametri di default un oggetto image, shape o text e restituisce un oggetto JSON che contiene tutti i campi dell'attributo `info` dell'oggetto (image, shape, text) a cui si riferisce. Ad esempio se `init` inizializza un oggetto text restituisce un JSON con le seguenti coppie chiave - valore:

```

2 {
3   " _id"                :  "",
4   "dataX"               :  0,
5   "dataY"               :  0,
6   "dataZ"               :  0,
7   "height"              : 100,
8   "width"               : 100,
9   "scale"               :  1,
10  "lvl"                  :  0,
  
```

```
10      "text"                : "text",
      "type"                : "text",
12      "color"              : "#ffffff",
      "weight"              : "",
14      "fontStyle"          : "",
      "textDecoration"      : "",
16      "sizeFontText"       : 20,
      "fontFamily"          : "Arial"
18  }
```

### Argomenti

- **type : String**      identifica il tipo di oggetto da inizializzare.

#### + **initByJSON(GO : Collection) : Collection**

inizializza con un oggetto JSON, un oggetto image, text o shape e ne restituisce il riferimento.

### Argomenti

- **GO : Collection**    è un oggetto JSON che serve per inizializzare l'oggetto da restituire come riferimento.

### 3.9.8 premi/client/editor/lib/Frame

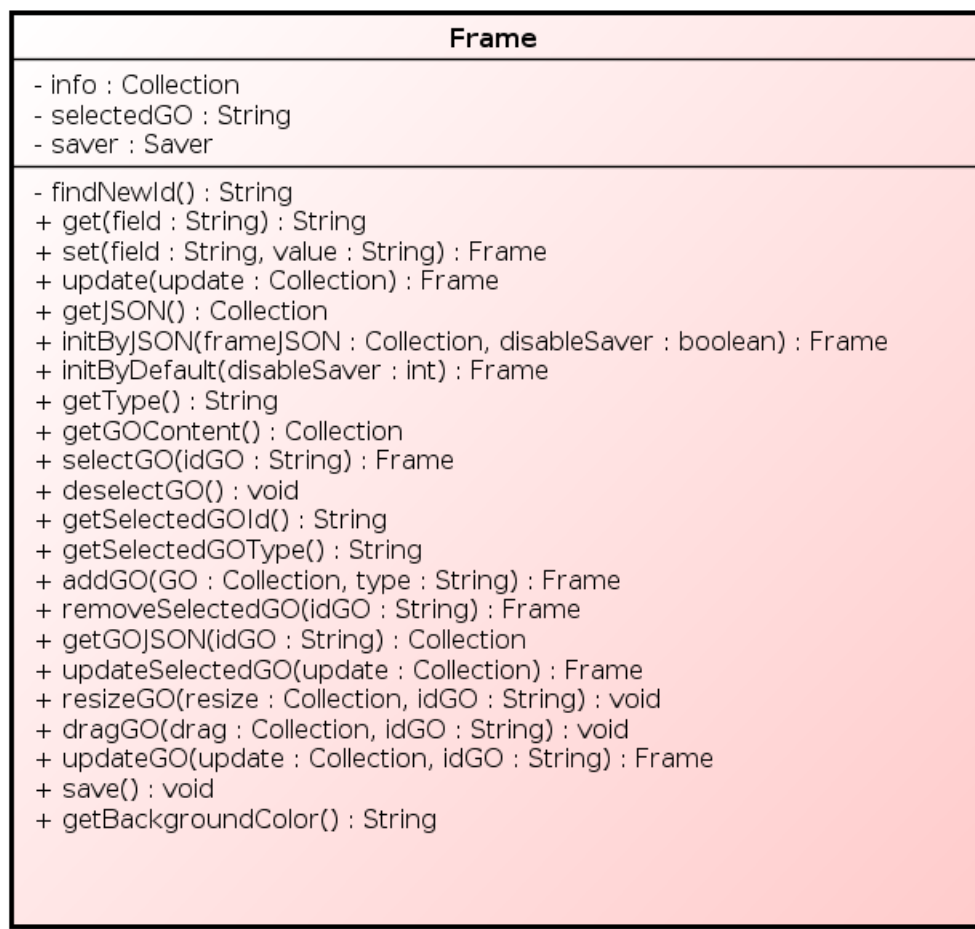


Figura 21: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Frame

#### Descrizione

frame è una classe che rappresenta un frame di una presentazione. E' un oggetto che può essere rappresentato nella presentazione. Per inizializzare gli oggetti image, shape, text si utilizzano i metodi di GOMProvider *initByJSON(GO)* e *init(type)*

#### Classi ereditate

- GOMObject

#### Dipendenze

- **GOMProvider**: per inizializzare gli oggetti image, shape e text;
- **Saver**: per effettuare le modifiche del frame nel database.

#### Attributi

### - info : Collection

l'attributo info è un oggetto JSON che estende l'attributo info ereditato da GObject. I campi aggiuntivi sono:

- *backgroundColor*: rappresenta il colore di Background del frame;
- *content*: è un oggetto JSON che contiene gli oggetti che fanno parte del frame;
- *type*: identifica che l'oggetto trattato è un frame.

Viene inizializzato dal metodo `initByDefault` e il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

{
  " _id"           : "",
  "dataX"          : 0,
  "dataY"          : 0,
  "dataZ"          : 0,
  "height"         : 100,
  "width"          : 100,
  "scale"          : 1,
  "lvl"            : 0,
  "backgroundcolor" : "#ffffff",
  "content"        : {},
  "type"           : "frame"
}
```

L'attributo Info è usato in molti metodi di questa classe. Ad ogni metodo che si interfaccia con questo oggetto, verrà specificato nella descrizione le modifiche che vengono apportate.

### - selectedGO : Collection

contiene l'oggetto GObject contenuto nel frame corrente selezionato dall'utente.

### - saver : Saver

contiene un oggetto saver che permette di interfacciarsi con il database.

## Metodi

### - findNewId() : String

trova un nuovo id valido per il frame corrente.

### + set(field : String, value : String) : void

permette di settare un campo dell'attributo info.

#### Argomenti

- **field : String** field identifica il campo da settare di info;
- **value : String** value rappresenta il valore del campo da settare su l'attributo info.

**+ get(field : String) : String**

restituisce il valore di un campo dell'attributo info.

**Argomenti**

- **field : String** field identifica l'attributo info di cui si vuole venga restituito il valore.

**+ update(update : Collection) : Frame**

permette di aggiornare i campi dell'attributo info. Restituisce un riferimento di Frame.

**Argomenti**

- **update : Collection** update è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi che devono essere aggiornati.

**+ initByJSON(frameJSON : Collection, disableSaver: boolean) : Frame**

permette di inizializzare l'attributo info tramite un oggetto JSON. Se disableSaver è uguale a false viene utilizzato il metodo di Saver *setContainer(id,type)* e *init()* per impostare il frame come contenitore per il salvataggio dei dati sul database. Restituisce un riferimento di Frame.

**Argomenti**

- **frameJSON : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore di inizializzazione dei campi dell'attributo info.
- **disableSaver : boolean** se è uguale a false il contenuto di frame non viene salvato.

**+ initByDefault(disableSaver) : Frame**

permette di inizializzare i campi dell'attributo info con i parametri di default. Se disableSaver è uguale a false viene utilizzato il metodo di Saver *setContainer(id,type)* e *init()* per impostare il frame come contenitore per il salvataggio dei dati sul database. Restituisce un riferimento di Frame.

**Argomenti**

- **disableSaver : boolean** se è uguale a false il contenuto di frame non viene salvato.

**+ getJSON() : String**

restituisce la collection dell'attributo info.

**+ getType() : String**

restituisce la stringa frame per indicare che il tipo dell'oggetto è frame.

**+ getGOContent() : Collection**

restituisce il contenuto della collezione content che è un insieme di oggetti JSON che fanno parte del frame.

**+ selectGO(idGO) : Collection**

restituisce l'oggetto grafico con id = idGO contenuto all'interno del frame.

**Argomenti**

- **idGO : String** valore dell'id dell'oggetto grafico da restituire.

**+ deselectGO() : void**

deseleziona l'oggetto grafico portando a null l'attributo selectedGo.

**+ getSelectedGOId() : String**

restituisce l'id dell'oggetto grafico selezionato.

**+ getSelectedGOType() : String**

restituisce il tipo dell'oggetto grafico selezionato.

**+ getSelectedGO() : String**

restituisce l'oggetto grafico selezionato.

**+ addGO(GO : Collection, type : String) : Frame**

aggiunge un oggetto di tipo type al frame e restituisce il riferimento del frame. Per salvare sul database viene usato il metodo di Saver *insert(GOJSON)* che permette di appendere un operazione di inserimento nell'oggetto Saver. Restituisce un riferimento di Frame.

**Argomenti**

- **GO : Collection** un oggetto JSON che serve per inizializzare l'oggetto da aggiungere al frame;
- **type : String** contiene il tipo dell'oggetto da inserire nel frame.

**+ removeSelectedGO(idGO : String) : Frame**

se l'oggetto con id = idGO è selezionato lo elimina. Viene utilizzato il metodo *remove(idGO,type)* che permette di appendere un operazione di rimozione nell'oggetto Saver. Restituisce un riferimento di Frame.

**Argomenti**

- **idGO : Collection** rappresenta l'id dell'oggetto da eliminare.

**+ getGOJSON(idGO : String) : Collection**

restituisce l'oggetto JSON con id= idGO appartenente al frame.

**Argomenti**

- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto che dev'essere restituito.

**+ updateSelectedGO(update : Collection) : Collection**

aggiorna i campi dell'oggetto selezionato.

**Argomenti**

- **update : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi da aggiornare dell'oggetto selezionato. Viene utilizzato il metodo *update(idGO,type,update)* per appendere un'operazione di modifica nell'oggetto Saver.

+ **resizeGO(resize : Collection, idGO : String) : void**

aggiorna i campi dell'oggetto con un determinato id, per permettere il ridimensionamento dell'oggetto. Viene utilizzato il metodo *update(idGO,type,update)* per appendere le operazioni di modifica nell'oggetto Saver.

**Argomenti**

- **resize : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi height, width, dataX e dataY per permettere di ridimensionare l'oggetto appartenente al frame;
- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto da ridimensionare.

+ **dragGO(drag : Collection, idGO : String) : void**

aggiorna i campi dell'oggetto con un determinato id, per permettere lo spostamento dell'oggetto nel template grafico. Viene utilizzato il metodo *update(idGO,type,update)* per appendere le operazioni di modifica nell'oggetto Saver.

**Argomenti**

- **drag : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi dataX e dataY per permettere lo spostamento dell'oggetto appartenente al frame;
- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto da spostare.

+ **updateGO(update : Collection, idGO : String) : void**

aggiorna i campi dell'oggetto con un determinato id appartenente al frame. Viene utilizzato il metodo *update(idGO,type,update)* per appendere un'operazione di modifica nell'oggetto Saver.

**Argomenti**

- **update : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi da aggiornare dell'oggetto con un determinato id;
- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto da aggiornare.

+ **save() : void**

salva le operazioni pendenti nel database. Viene utilizzato il metodo *save()* che si occupa di inserire le operazioni di inserimento, modifica, rimozione presenti nell'oggetto Saver nel database.

+ **getBackgroundColor() : String**

restituisce il colore in formato esadecimale dello sfondo del frame.



### 3.9.9 premi/client/editor/lib/GOContainer

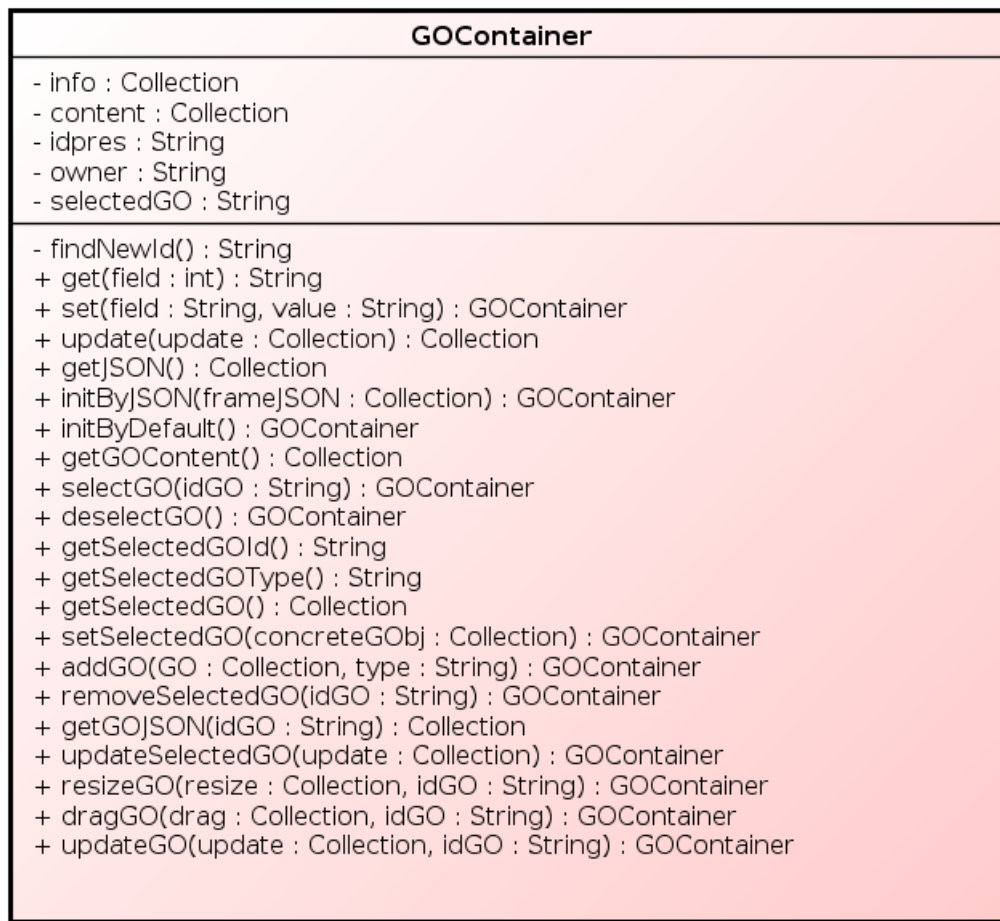


Figura 22: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/GOContainer

#### Descrizione

è una classe che rappresenta il contenitore degli oggetti che possono essere inseriti in un frame. Per inizializzare gli oggetti image, shape, text si utilizzano i metodi di GOMProvider *initByJSON(GO)* e *init(type)*.

#### Classi ereditate

- GOMObject

#### Dipendenze

- **GOMProvider**: per inizializzare gli oggetti image, shape e text.

#### Attributi

### - info : Collection

L'attributo info è un oggetto JSON che estende l'attributo info ereditato da GObject. I campi aggiuntivi sono:

- *background*: è un oggetto JSON che contiene i seguenti campi:
  - *image*: definisce il percorso dell'immagine di background;
  - *size*: definisce la grandezza dell'immagine di background;
  - *color*: definisce il colore di background;
  - *repeat*: definisce il metodo di ripetizione dello sfondo di background;
  - *type*: definisce il nome del tipo dell'oggetto.
- *content*: è un oggetto JSON che contiene gli oggetti che fanno parte del frame;
- *idpres*: identifica l'id della presentazione a cui si riferisce;
- *owner*: identifica l'id dell'utente che ha creato la presentazione.

Viene inizializzato dal metodo `initByDefault` e il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

1 {
2   "_id"                : "",
3   "dataX"              : 0,
4   "dataY"              : 0,
5   "dataZ"              : 0,
6   "height"             : 100,
7   "width"              : 100,
8   "scale"              : 1,
9   "lvl"               : 0,
10  "background" {
11    "image" : "",
12    "size"  : "cover",
13    "color" : "antiquewhite",
14    "repeat": "no-repeat"
15  }
16  "content"           : {},
17  "presid"            : "",
18  "owner"             : "",
19  "type"              : ""
20 }
```

L'attributo Info è usato in molti metodi di questa classe. Ad ogni metodo che si interfaccia con questo oggetto, verrà specificato nella descrizione le modifiche che vengono apportate.

### - selectedGO : GObject

contiene l'oggetto GObject contenuto nel frame corrente selezionato dall'utente.

## Metodi

**- findNewId() : String**

trova un nuovo id valido per il frame corrente.

**+ set(field : String, value : String) : void**

permette di settare un campo dell'attributo info.

**Argomenti**

- **field : String** field identifica il campo da settare di info;
- **value : String** value rappresenta il valore del campo da settare su l'attributo info.

**+ get(field : String) : String**

restituisce il valore di un campo dell'attributo info.

**Argomenti**

- **field : String** field identifica l'attributo info di cui si vuole venga restituito il valore.

**+ update(update : Collection) : GOContainer**

permette di aggiornare i campi dell'attributo info. Restituisce un riferimento di GOContainer.

**Argomenti**

- **update : Collection** update è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi che devono essere aggiornati.

**+ initByJSON(frameJSON : Collection, disableSaver: boolean) : frame**

permette di inizializzare l'attributo info tramite un oggetto JSON.

**Argomenti**

- **frameJSON : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore di inizializzazione dei campi dell'attributo info.
- **disableSaver : boolean** se è uguale a false il contenuto di frame non viene salvato.

**+ initByDefault(disableSaver) : GOContainer**

permette di inizializzare i campi dell'attributo info con i parametri di default. Restituisce un riferimento di GOContainer.

**Argomenti**

- **disableSaver : boolean** se è uguale a false il contenuto di frame non viene salvato.

**+ getGOContent() : Collection**

restituisce il contenuto della collezione content che è un insieme di oggetti JSON che fanno parte del frame.

**+ selectGO(idGO) : GObject**

restituisce l'oggetto grafico con id = idGO contenuto all'interno del GO-Container.

**Argomenti**

- **idGO : String**      valore dell'id dell'oggetto grafico da restituire.

**+ deselectGO() : void**

deseleziona l'oggetto grafico portando a null l'attributo selectedGo.

**+ getSelectedGOId() : String**

restituisce l'id dell'oggetto grafico selezionato.

**+ getSelectedGOType() : String**

restituisce il tipo dell'oggetto grafico selezionato.

**+ getSelectedGO() : String**

restituisce l'oggetto grafico selezionato.

**+ setSelectedGO(concreteGObj : Collection) : frame**

setta l'oggetto concreteGObj come oggetto selezionato.

**Argomenti**

- **concreteGObj : Collection**      oggetto GObject.

**+ addGO(GO : Collection, type : String) : GOContainer**

aggiunge un oggetto di tipo type al GOContainer e restituisce il riferimento del GOContainer.

**Argomenti**

- **GO : Collection**      un oggetto JSON che serve per inizializzare l'oggetto da aggiungere al GOContainer;
- **type : String**      contiene il tipo dell'oggetto da inserire nel GOContainer.

**+ removeSelectedGO(idGO : String) : GOContainer**

se l'oggetto con id = idGO è selezionato lo elimina. Restituisce un riferimento di GOContainer.

**Argomenti**

- **idGO : Collection**      rappresenta l'id dell'oggetto da eliminare.

**+ getGOJSON(idGO : String) : Collection**

restituisce l'oggetto JSON con id= idGO appartenente al GOContainer.

**Argomenti**

- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto che dev'essere restituito.

**+ updateSelectedGO(update : Collection) : Collection**

aggiorna i campi dell'oggetto selezionato.

**Argomenti**

- **update : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi da aggiornare dell'oggetto selezionato.

**+ resizeGO(resize : Collection, idGO : String) : void**

aggiorna i campi dell'oggetto con un determinato id, per permettere il ridimensionamento dell'oggetto.

**Argomenti**

- **resize : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi height, width, dataX e dataY per permettere di ridimensionare l'oggetto appartenente al GOContainer;
- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto da ridimensionare.

**+ dragGO(drag : Collection, idGO : String) : void**

aggiorna i campi dell'oggetto con un determinato id, per permettere lo spostamento dell'oggetto nel template grafico.

**Argomenti**

- **drag : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi dataX e dataY per permettere lo spostamento dell'oggetto appartenente al GOContainer;
- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto da spostare.

**+ updateGO(update : Collection, idGO : String) : void**

aggiorna i campi dell'oggetto con un determinato id appartenente al GO-Container.

**Argomenti**

- **update : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi da aggiornare dell'oggetto con un determinato id;
- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto da aggiornare.

### 3.9.10 premi/client/editor/lib/Image

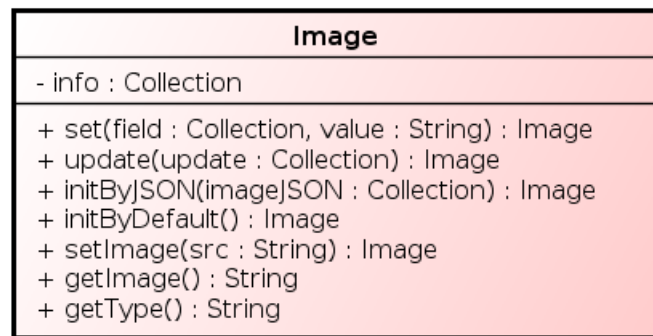


Figura 23: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Image

#### Descrizione

è una classe che rappresenta un oggetto immagine. Contiene i metodi per gestire un immagine.

#### Classi ereditate

- GObject

#### Attributi

##### - info : Collection

l'attributo info è un oggetto JSON che estende l'attributo info ereditato da GObject. I campi aggiuntivi sono:

- *src*: definisce il percorso dell'immagine;
- *type*: identifica il tipo di oggetto.

Viene inizializzato dal metodo initByDefault e il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

{
  2   " _id "                : " ",
      "dataX"               : 0 ,
  4   "dataY"               : 0 ,
      "dataZ"               : 0 ,
  6   "height"              : 100 ,
      "width"               : 100 ,
  8   "scale"               : 1 ,
      "lvl"                 : 0 ,
 10   "src"                  : "ffff" ,
      "type"                 : "image"
 12 }
  
```

L'attributo Info è usato in molti metodi di questa classe. Ad ogni metodo che si interfaccia con questo oggetto, verrà specificato nella descrizione le modifiche che vengono apportate.

**- selectedGO : Collection**

contiene l'oggetto GObject contenuto nel frame corrente selezionato dall'utente.

## Metodi

**+ set(field : String, value : String) : void**

permette di settare un campo dell'attributo info.

**Argomenti**

- **field : String** identifica il campo da settare di info;
- **value : String** rappresenta il valore del campo da settare su l'attributo info.

**+ update(update : Collection) : Image**

permette di aggiornare i campi dell'attributo info. Restituisce un riferimento di Image.

**Argomenti**

- **update : Collection** update è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi che devono essere aggiornati.

**+ initByJSON(imageJSON : Collection) : Image**

permette di inizializzare l'attributo info tramite un oggetto JSON. Restituisce un riferimento di Image.

**Argomenti**

- **imageJSON : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore di inizializzazione dei campi dell'attributo info.

**+ initByDefault() : Image**

permette di inizializzare i campi dell'attributo info con i parametri di default. Restituisce un riferimento di Image.

**+ setImage(src : String) : Image**

setta l'url(percorso) dell'immagine. Restituisce un riferimento di Image.

**Argomenti**

- **src : String** identifica l'url(percorso) dell'immagine.

**+ getImage() : String**

restituisce l'url(percorso) dell'immagine.

### + `getType() : String`

restituisce la stringa image per identificare che il tipo dell'oggetto è image.

### 3.9.11 premi/client/editor/lib/Infographic

Infographic
- info : Collection - frames : Collection - saver : Saver
- removeFrame(idFrame : String) : void + initByJSON(infJSON : Collection, framesId : String, frames : Collection) : Infographic + initByDefault() : Infographic + getType() : String + getFramesContent() : Collection + getArrayFrameId() : Arrays + getSelectedGO() : Collection + setSelectedGO(concreteGObj : Collection) : Infographic + selectGO(idGO : String) : Infographic + addGO(GO : Collection, type : String) : Infographic + removeSelectedGO(idGO : String) : Infographic + getGOJSON(idGO : String) : Infographic + updateSelectedGO(update : Collection) : Infographic + updateGO(update : Collection, idGO : String) : void + resizeGO(resize : Collection, idGO : String) : void + dragGO(drag : Collection, idGO : String) : void + hasFrame(idGO : String) : String + save() : void

Figura 24: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/infographic

### Descrizione

è una classe che rappresenta un oggetto infografica. Un infografica contiene i frame e gli oggetti che si vogliono visualizzare nella presentazione.

### Classi ereditate

- GOContainer

### Dipendenze

- **Frame:** per gestire i frame nell'infografica;
- **Saver:** per apportare le modifiche sul database.

### Attributi

#### - **info : Collection**

l'attributo info è un oggetto JSON che estende l'attributo info ereditato da GObject. I campi aggiuntivi sono:



- *framesId*: array che contiene gli id dei frame appartenenti all'infografica;
- *type*: identifica il tipo di oggetto ovvero infografica.

Viene inizializzato dal metodo `initByDefault` e il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

2 {
3   " _id "                : " ",
4   " dataX "              : 0 ,
5   " dataY "              : 0 ,
6   " dataZ "              : 0 ,
7   " height "             : 100 ,
8   " width "              : 100 ,
9   " scale "              : 1 ,
10  " lvl "                 : 0 ,
11  " framesId "            : [ ] ,
12  " type "                : " infographic "
}
```

L'attributo `Info` è usato in molti metodi di questa classe. Ad ogni metodo che si interfaccia con questo oggetto, verrà specificato nella descrizione le modifiche che vengono apportate.

- **frames : Collection**

contiene degli oggetti JSON che rappresentano i frame appartenenti all'infografica.

- **saver : Saver**

oggetto `Saver` che si occupa delle modifiche e dei salvataggi su database.

## Metodi

- **removeFrame(idFrame : String) : void**

rimuove un frame dall'infografica

### Argomenti

- **idFrame : String**                      Identifica l'id del frame da rimuovere dall'infografica.

+ **initByJSON(infJSON : Collection,framesId : String[],frames : Collection) : Infographic**

permette di inizializzare l'oggetto infografica. Viene utilizzato il metodo `setContainer(id,type)` per selezionare l'oggetto `infographic` come contenitore dell'oggetto `Saver`. Restituisce un riferimento di `Infographic`.

### Argomenti

- **infJSON : Collection**    è un oggetto JSON che contiene chiave e valore di inizializzazione dei campi dell'attributo `info`;

- **framesId : String[]** array di identificativi che rappresenta gli id dei frame da aggiungere all'infografica;
- **frames : Collection** contiene oggetti JSON che identificano i frame appartenenti all'infografica.

#### + **initByDefault() : Infographic**

permette di inizializzare i campi dell'attributo info con i parametri di default e di lasciare vuoti l'attributo framesId e frames. Viene utilizzato il metodo *setContainer(id,type)* per selezionare l'oggetto infographic come contenitore dell'oggetto Saver. Restituisce un riferimento di Infographic.

#### + **getType() : String**

restituisce la stringa infographic perchè il tipo di oggetto è un infographic.

#### + **getFramesContent() : Collection**

restituisce gli oggetti JSON che rappresentano i frame appartenenti all'infografica.

#### + **getArrayFrameId() : Arrays**

restituisce un array in cui ciascun elemento identifica un frame appartenente all'infografica.

#### + **getSelectedGO() : String**

restituisce l'oggetto selezionato nell'infografica.

#### + **setSelectedGO(concreteGObj : Collection) : Infographic**

imposta su selezionato un oggetto dell'infografica. Restituisce un riferimento di Infographic.

#### **Argomenti**

- **concreteGObj : Collection** rappresenta l'oggetto JSON da selezionare nell'infografica.

#### + **selectedGO(idGO : String) : Infographic**

seleziona un oggetto dell'infografica. Restituisce un riferimento di Infographic.

#### **Argomenti**

- **idGO : String** identifica l'id dell'oggetto da selezionare.

#### + **addGO(GO : Collection, type : String) : Infographic**

aggiunge un oggetto di tipo type all'infografica e restituisce il riferimento dell'infografica. Viene utilizzato il metodo *insert(GOJSON)* di Saver per appendere un operazione di inserimento nell'oggetto saver. Restituisce un riferimento di Infographic.

#### **Argomenti**

- **GO : Collection** un oggetto JSON che serve per inizializzare l'oggetto da aggiungere all'infografica;
- **type : String** contiene il tipo dell'oggetto da inserire nell'infografica.

+ **removeSelectedGO(idGO : String) : Infographic**

se l'oggetto con id = idGO è selezionato lo elimina. Viene utilizzato il metodo *remove(idGO,type)* di Saver per appendere un operazione di rimozione nell'oggetto saver. Restituisce un riferimento di Infographic.

**Argomenti**

- **idGO : Collection** rappresenta l'id dell'oggetto da eliminare.

+ **getGOJSON(idGO : String) : Collection**

restituisce l'oggetto JSON con id= idGO appartenente all'infografica.

**Argomenti**

- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto che dev'essere restituito.

+ **updateSelectedGO(update : Collection) : Infographic**

aggiorna i campi dell'oggetto selezionato. Viene utilizzato il metodo *update(idGO,type,update)* di Saver per appendere un operazione di aggiornamento nell'oggetto saver. Restituisce un riferimento di Infographic.

**Argomenti**

- **update : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi da aggiornare dell'oggetto selezionato.

+ **updateGO(update : Collection, idGO : String) : Infographic**

aggiorna i campi di un oggetto dell'infografica. Viene utilizzato il metodo *update(idGO,type,update)* di Saver per appendere un operazione di aggiornamento nell'oggetto saver. Restituisce un riferimento di Infographic.

**Argomenti**

- **update : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi da modificare dell'oggetto da aggiornare;
- **idGO : Collection** identifica l'id dell'oggetto da aggiornare.

+ **resizeGO(resize : Collection, idGO : String) : void**

aggiorna i campi dell'oggetto con un determinato id, per permettere il ridimensionamento dell'oggetto. Viene utilizzato il metodo *update(idGO,type,update)* di Saver per appendere un operazione di aggiornamento nell'oggetto saver.

**Argomenti**

- **resize : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi height, width, dataX e dataY per permettere di ridimensionare l'oggetto appartenente al frame;
- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto da ridimensionare.

#### + **dragGO(drag : Collection, idGO : String) : void**

aggiorna i campi dell'oggetto con un determinato id, per permettere lo spostamento dell'oggetto nel template grafico. Viene utilizzato il metodo *update(idGO,type,update)* di Saver per appendere un operazione di aggiornamento nell'oggetto saver.

##### Argomenti

- **drag : Collection** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi dataX e dataY per permettere lo spostamento dell'oggetto appartenente al frame;
- **idGO : String** contiene l'id dell'oggetto da spostare.

#### + **hasFrame(idGO : String) : Collection**

restituisce le proprietà in JSON di un oggetto dell'infografica.

##### Argomenti

- **idGO : String** rappresenta l'id dell'oggetto dell'infografica che si vuole restituire.

#### + **save() : void**

esegue le operazioni pendenti di inserimento, modifica e rimozione sul database. Restituisce un riferimento dell'oggetto Saver.

### 3.9.12 premi/client/editor/lib/interactInit

InteractInit
- observer : Observer - restrictArea : String
- initializeGO(idwrappergo : String) : void + setObserver(conObserver : Observer) : InteractInit + setRestrictArea(area : String) : InteractInit + initializeText(idwrappergo : String) : InteractInit + initializeShape(idwrappergo : String) : InteractInit + initializeFrame(idwrappergo : String) : InteractInit + initializeImage(idwrappergo : String) : InteractInit + initializeInf(id : String) : void + unSet(idwrappergo : String) : void

Figura 25: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/InteractInit

## Descrizione

classe che contiene i metodi per la gestione del ridimensionamento e dello spostamento degli oggetti.

## Dipendenze

- **Observer**: per osservare l'oggetto inizializzato con interactjs. In molti metodi vengono usati le funzioni *on(signal,func)* e *emit(signal,param1,param2,param3,param4)* di Observer per emettere dei segnali.

## Attributi

- **observer : Observer**  
oggetto Observer che viene utilizzato per osservare un oggetto grafico;
- **restrictArea : String**  
identifica l'area in cui un oggetto può essere spostato.

## Metodi

### - initializeGO(idwrapperGO : String ) : void

inizializza un oggetto grafico impostando l'area di restrizione e impostando l'observer sull'oggetto. Si appoggia alla libreria interact e sulla classe observer.

#### Argomenti

- **idwrapperGO : String**                      Identifica l'id dell'oggetto da inizializzare.

### + setObserver(conObserver : Observer) : interactInit

imposta un oggetto Observer sull'oggetto da controllare. restituisce un riferimento dell'oggetto interactInit.

#### Argomenti

- **conObserver : Observer**                      Identifica l'observer da impostare sull'oggetto.

### + setRestrictArea(area : String) : interactInit

imposta l'area di restrizione entro cui un oggetto può essere spostato. Restituisce un riferimento dell'oggetto interactInit.

#### Argomenti

- **area : String**                                      Identifica l'area di restrizione.

### + initializeText(idwrappergo : String) : interactInit

inizializza un determinato oggetto di tipo text. Restituisce un riferimento dell'oggetto interactInit.

### Argomenti

- **idwrappergo : String**      Identifica l'id dell'oggetto text da inizializzare.

#### + **initializeShape(idwrappergo : String) : interactInit**

inizializza un determinato oggetto di tipo shape impostando il comportamento per lo spostamento e ridimensionamento dell'oggetto. Restituisce un riferimento dell'oggetto interactInit.

### Argomenti

- **idwrappergo : String**      Identifica l'id dell'oggetto shape da inizializzare.

#### + **initializeFrame(idwrappergo : String) : interactInit**

inizializza un determinato oggetto di tipo frame. Restituisce un riferimento dell'oggetto interactInit.

### Argomenti

- **idwrappergo : String**      Identifica l'id dell'oggetto frame da inizializzare.

#### + **initializeImage(idwrappergo : String) : interactInit**

inizializza un determinato oggetto di tipo image impostando i comportamenti per lo spostamento e il ridimensionamento dell'oggetto. Restituisce un riferimento dell'oggetto interactInit.

### Argomenti

- **idwrappergo : String**      Identifica l'id dell'oggetto image da inizializzare.

#### + **initializeInf(id : String) : interactInit**

inizializza un determinato oggetto di tipo infografica. Restituisce un riferimento dell'oggetto interactInit.

### Argomenti

- **idwrappergo : String**      Identifica l'id dell'oggetto infografica da inizializzare.

#### + **unSet(idwrappergo : String) : interactInit**

disabilita interactjs per un determinato oggetto togliendo la possibilità di ridimensionamento e spostamento dell'oggetto.

### Argomenti

- **idwrappergo : String**      Identifica l'id dell'oggetto su cui disabilitare interactjs.

### 3.9.13 premi/client/client/lib/Observer

Observer
- slots : Collection
+ on(signal : String, func : String) : Observer + emit(signal : String, param1 : String, param2 : String, param3 : String, param4 : String) : String

Figura 26: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Observer

#### Descrizione

è la classe che si occupa di osservare degli oggetti grafici impostando e inviando dei segnali.

#### Attributi

##### - slots : Collection

array di oggetti JSON in cui la chiave rappresenta un segnale e il valore l'azione da intraprendere.

#### Metodi

##### + on(signal : String, func : String) : Observer

assegna la funzione func al segnale signal. Restituisce un riferimento di Observer.

##### Argomenti

- **signal : String** identifica il nome del segnale;
- **func : String** identifica la funzione da eseguire al verificarsi del segnale;

##### + emit(signal : String, param1 : String, param2 : String, param3 : String, param4 : String) : String

Restituisce lo slot con un determinato segnale e con determinati parametri.

##### Argomenti

- **signal : String** identifica il nome del segnale;
- **param1,param2,param3,param4 : String** identificano i parametri del segnale signal;

### 3.9.14 premi/client/editor/lib/saver

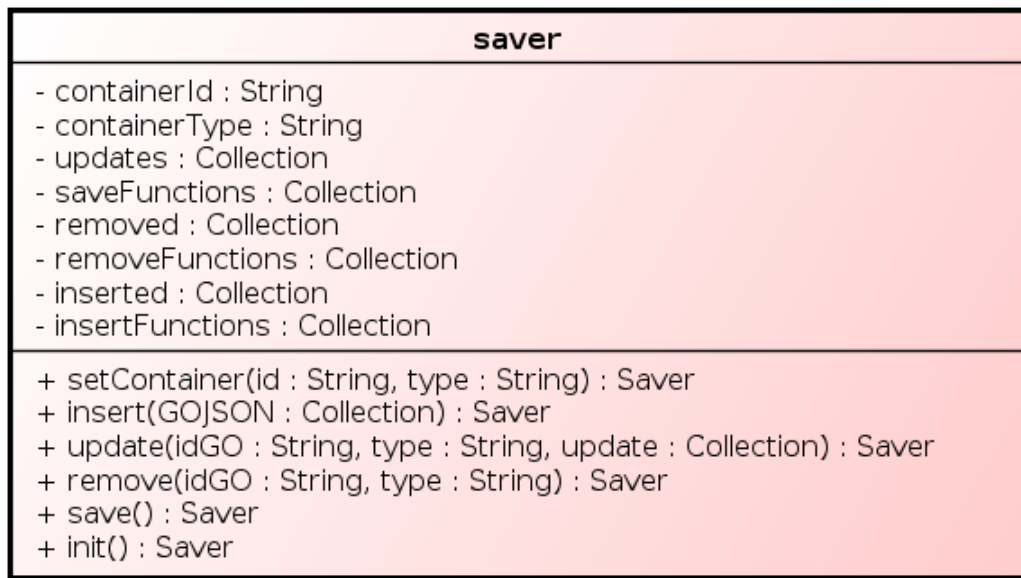


Figura 27: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Saver

#### Descrizione

rappresenta un oggetto che permette ad un contenitore di oggetti di interfacciarsi con il database ed effettuare le modifiche. L'oggetto saver riceve dal contenitore una serie di operazioni da eseguire sul database e le esegue rispettando i suoi tempi di risposta.

#### Attributi

- **containerId : String**  
identifica l'id dell'oggetto da interfacciare con il database;
- **containerType : String**  
identifica il tipo dell'oggetto da interfacciare con il database;
- **updates : Collection**  
contiene le operazioni di aggiornamento da eseguire nel db. E' un oggetto JSON che contiene i seguenti campi:
  - *image*: oggetto JSON che contiene le modifiche sugli oggetti image;
  - *shape*: oggetto JSON che contiene le modifiche sugli oggetti shape;
  - *text*: oggetto JSON che contiene le modifiche sugli oggetti text;
  - *frame*: oggetto JSON che contiene le modifiche sugli oggetti frame;
  - *infographic*: oggetto JSON che contiene le modifiche sugli oggetti infographic.

Il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:



```

1 {
2   "image"           : {},
3   "shape"           : {},
4   "text"            : {},
5   "frame"           : {},
6   "infographic"     : {}
7 }

```

#### - saveFunctions : Collection

contiene i nomi delle funzioni che si occupano di salvare degli oggetti nel database. I campi che contiene sono:

- *image*: contiene la funzione che si occupa di salvare le image;
- *shape*: contiene la funzione che si occupa di salvare gli shape;
- *text*: contiene la funzione che si occupa di salvare i text;
- *frame*: contiene la funzione che si occupa di salvare i frame;
- *infographic*: contiene la funzione che si occupa di salvare le infographic.

Il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

1 {
2   "image"           : databaseAPI.updateSimpleGOContent ,
3   "shape"           : databaseAPI.updateSimpleGOContent ,
4   "text"            : databaseAPI.updateSimpleGOContent ,
5   "frame"           : databaseAPI.updateFrame ,
6   "infographic"     : databaseAPI.updateInfographic
7 }

```

#### - removed : Collection

contiene le operazioni di rimozione da eseguire nel db. E' un oggetto JSON che contiene i seguenti campi:

- *image*: oggetto JSON che contiene le operazioni di rimozione degli oggetti image;
- *shape*: oggetto JSON che contiene le operazioni di rimozione degli oggetti shape;
- *text*: oggetto JSON che contiene le operazioni di rimozione degli oggetti text;
- *frame*: oggetto JSON che contiene le operazioni di rimozione degli oggetti frame;
- *infographic*: oggetto JSON che contiene le operazioni di rimozione degli oggetti infographic.

Il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

1 {
2   "image"           : [] ,
3   "shape"           : [] ,
4   "text"            : [] ,

```

```

5      "frame"                : []
6    }
7

```

#### - removeFunctions : Collection

contiene i nomi delle funzioni che si occupano di rimuovere degli oggetti dal database. I campi che contiene sono:

- *image*: contiene la funzione che si occupa di rimuovere le image;
- *shape*: contiene la funzione che si occupa di rimuovere gli shape;
- *text*: contiene la funzione che si occupa di rimuovere i text;
- *frame*: contiene la funzione che si occupa di rimuovere i frame;
- *infographic*: contiene la funzione che si occupa di rimuovere l'infographic.

Il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

2  {
3      "image"                : databaseAPI.removeSimpleGOContent ,
4      "shape"               : databaseAPI.removeSimpleGOContent ,
5      "text"                : databaseAPI.removeSimpleGOContent ,
6      "frame"               : databaseAPI.removeFrameInfographic
7  }

```

#### - inserted : Collection

contiene le operazioni di inserimento da eseguire nel db. E' un oggetto JSON che contiene i seguenti campi:

- *image*: oggetto JSON che contiene le operazioni di inserimento degli oggetti image;
- *shape*: oggetto JSON che contiene le operazioni di inserimento degli oggetti shape;
- *text*: oggetto JSON che contiene le operazioni di inserimento degli oggetti text;
- *frame*: oggetto JSON che contiene le operazioni di inserimento degli oggetti frame;
- *infographic*: oggetto JSON che contiene le operazioni di inserimento degli oggetti infographic.

Il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```

2  {
3      "image"                : [] ,
4      "shape"               : [] ,
5      "text"                : [] ,
6      "frame"               : []
7  }

```



- **update : Collection**      oggetto JSON che contiene le modifiche da apportare sul db.

#### + **remove(idGO : String, type : String) : Saver**

inserisce un operazione di rimozione di un oggetto, nel campo removed. Restituisce un riferimento dell'oggetto Saver.

#### Argomenti

- **idGO : String**      identifica l'id dell'oggetto da rimuovere;
- **type : String**      identifica il tipo dell'oggetto da rimuovere;

#### + **save() : Saver**

esegue le operazioni pendenti di inserimento, modifica e rimozione sul database. Restituisce un riferimento dell'oggetto Saver.

#### + **init() : Saver**

inizializza i campi dell'oggetto Saver. Restituisce un riferimento dell'oggetto Saver.

### 3.9.15 premi/client/editor/lib/Shape

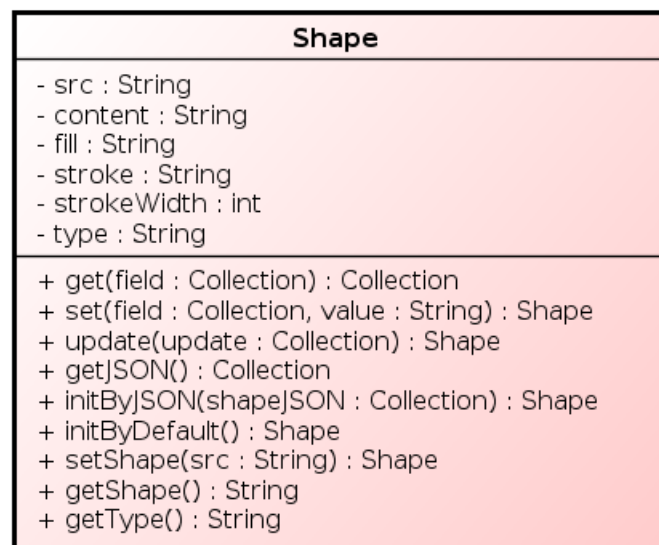


Figura 28: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Shape

#### Descrizione

è una classe che rappresenta un oggetto shape. Contiene i metodi per gestire uno shape.

#### Classi ereditate

- GObject

## Attributi

### - info : Collection

l'attributo info è un oggetto JSON che estende l'attributo info ereditato da GObject. I campi aggiuntivi sono:

- *src*: definisce il percorso dello shape da visualizzare. Ogni shape è rappresentato da un immagine svg;
- *content*: definisce il contenuto dello shape;
- *fill*: definisce il colore della parte interna dell'oggetto grafico;
- *stroke*: definisce il colore del bordo dell'oggetto grafico;
- *strokeWidth*: definisce la dimensione del bordo dell'oggetto grafico;
- *type*: identifica il tipo di oggetto.

Viene inizializzato dal metodo `initByDefault` e il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```
{
  2   " _id "                : " ",
      "dataX"                : 0 ,
  4   "dataY"                : 0 ,
      "dataZ"                : 0 ,
  6   "height"               : 100 ,
      "width"                : 100 ,
  8   "scale"                : 1 ,
      "lvl"                  : 0 ,
 10   "src"                  : " ",
      "content"              : " ",
 12   "color"                : " black " ,
      "stroke"               : " black " ,
 14   "strokeWidth"          : 2 ,
      "path"                 : " ",
 16   "y"                    : " ",
      "viewBox"              : " ",
 18   "style"                : " ",
      "zoom"                 : 100 ,
 20   "sWidth"               : 0 ,
      "sHeight"              : 0 ,
 22   "type"                 : 'shape '
}
```

L'attributo Info è usato in molti metodi di questa classe. Ad ogni metodo che si interfaccia con questo oggetto, verrà specificato nella descrizione le modifiche che vengono apportate.

## Metodi

### + `get(field : String) : String`

restituisce una proprietà dell'oggetto shape.

### Argomenti

- **field : String**                      identifica la proprietà da restituire;

#### + **set(field : String, value : String) : Shape**

permette di settare un campo dell'attributo info. Restituisce un riferimento dell'oggetto Shape.

### Argomenti

- **field : String**                      identifica il campo da settare di info;
- **value : String**                      rappresenta il valore del campo da settare su l'attributo info.

#### + **update(update : Collection) : Shape**

permette di aggiornare i campi dell'attributo info. Restituisce un riferimento dell'oggetto Shape.

### Argomenti

- **update : Collection**              update è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi che devono essere aggiornati.

#### + **initByJSON(shapeJSON : Collection) : Shape**

permette di inizializzare l'attributo info tramite un oggetto JSON. Restituisce un riferimento dell'oggetto Shape.

### Argomenti

- **shapeJSON : Collection**              è un oggetto JSON che contiene chiave e valore di inizializzazione dei campi dell'attributo info.

#### + **initByDefault() : Shape**

permette di inizializzare i campi dell'attributo info con i parametri di default. Restituisce un riferimento dell'oggetto Shape.

#### + **setShape(src : String) : Shape**

setta l'url(percorso) dello shape. Restituisce un riferimento dell'oggetto Shape.

### Argomenti

- **src : String**                      identifica l'url(percorso) dello shape.

#### + **getShape() : String**

restituisce l'url(percorso) dello shape.

#### + **getType() : String**

restituisce la stringa shape per identificare che il tipo dell'oggetto è image.

### 3.9.16 premi/client/editor/lib/Text

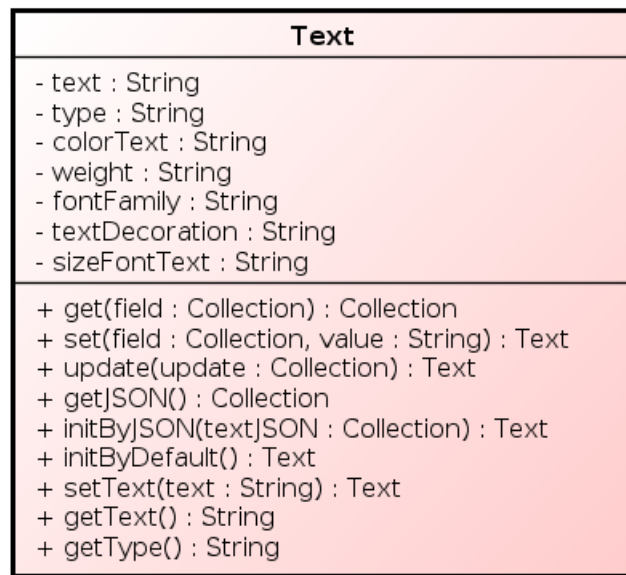


Figura 29: Diagramma della classe premi/client/editor/lib/Text

#### Descrizione

è una classe che rappresenta un oggetto text. Contiene i metodi per gestire uno text.

#### Classi ereditate

- GObject

#### Attributi

##### - info : Collection

l'attributo info è un oggetto JSON che estende l'attributo info ereditato da GObject. I campi aggiuntivi sono:

- *text*: definisce il testo da visualizzare sull'oggetto;
- *colorText*: definisce il colore del testo;
- *weight*: definisce la larghezza del testo;
- *fontFamily*: definisce il font del testo;
- *textDecoration*: definisce particolari decorazioni da attribuire al testo;
- *sizeFontText*: definisce la grandezza del testo;
- *type*: identifica il tipo di oggetto.

Viene inizializzato dal metodo initByDefault e il seguente è l'oggetto JSON inizializzato con i valori di default:

```
1 {  
3   "id"           : "",  
   "dataX"        : 0,  
   "dataY"        : 0,  
5   "dataZ"        : 0,  
   "height"       : 100,  
7   "width"       : 100,  
   "scale"        : 1,  
9   "lvl"         : 0,  
   "text"         : "text",  
11  "type"        : 'text',  
   "color"        : '#ffffff',  
13  "weight"      : '',  
   "fontStyle"    : '',  
15  "textDecoration" : '',  
   "sizeFontText" : '20',  
17  "fontFamily"  : 'Arial',  
}
```

L'attributo Info è usato in molti metodi di questa classe. Ad ogni metodo che si interfaccia con questo oggetto, verrà specificato nella descrizione le modifiche che vengono apportate.

## Metodi

### + **get(field : String) : String**

restituisce una proprietà dell'oggetto text.

#### Argomenti

- **field : String** identifica la proprietà da restituire;

### + **set(field : String, value : String) : Text**

permette di settare un campo dell'attributo info. Restituisce un riferimento dell'oggetto Text.

#### Argomenti

- **field : String** identifica il campo da settare di info;
- **value : String** rappresenta il valore del campo da settare su l'attributo info.

### + **update(update : Collection) : Text**

permette di aggiornare i campi dell'attributo info. Restituisce un riferimento dell'oggetto Text.

#### Argomenti

- **update : Collection** update è un oggetto JSON che contiene chiave e valore dei campi che devono essere aggiornati.



**+ `initByJSON(textJSON : Collection) : Text`**

permette di inizializzare l'attributo `info` tramite un oggetto JSON. Restituisce un riferimento dell'oggetto `Text`.

**Argomenti**

- **`textJSON : Collection`** è un oggetto JSON che contiene chiave e valore di inizializzazione dei campi dell'attributo `info`.

**+ `initByDefault() : Text`**

permette di inizializzare i campi dell'attributo `info` con i parametri di default. Restituisce un riferimento dell'oggetto `Text`.

**+ `setText(text : String) : Collection`**

setta il testo del `text`.

**Argomenti**

- **`text : String`** identifica il testo da inserire.

**+ `getText() : String`**

restituisce il testo dell'oggetto.

**+ `getType() : String`**

restituisce la stringa `shape` per identificare che il tipo dell'oggetto è `image`.

### 3.10 premi/client/frameEditor

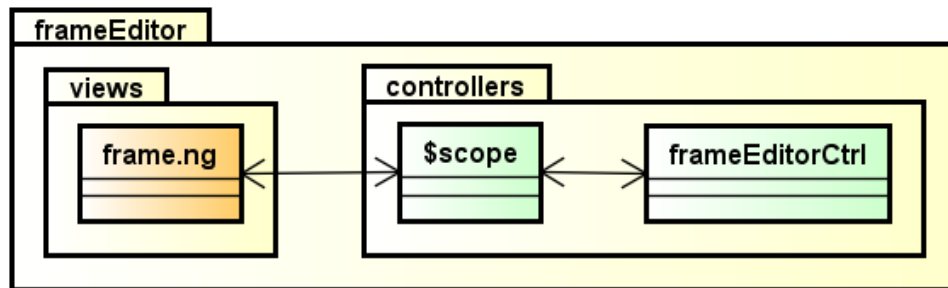


Figura 30: Diagramma del package premi/client/frameEditor

#### 3.10.1 premi/client/frameEditor/views/frame.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *frameEditorCtrl*. Fornisce tutti gli strumenti necessari alla creazione di un frame, tra cui:

- creazione, modifica e rimozione di frame
- inserimento, modifica e rimozione di immagini, shape, e testo
- spostamento di immagini, shape e testo all'interno del frame

### 3.10.2 premi/client/frameEditor/controllers/frameEditorCtrl

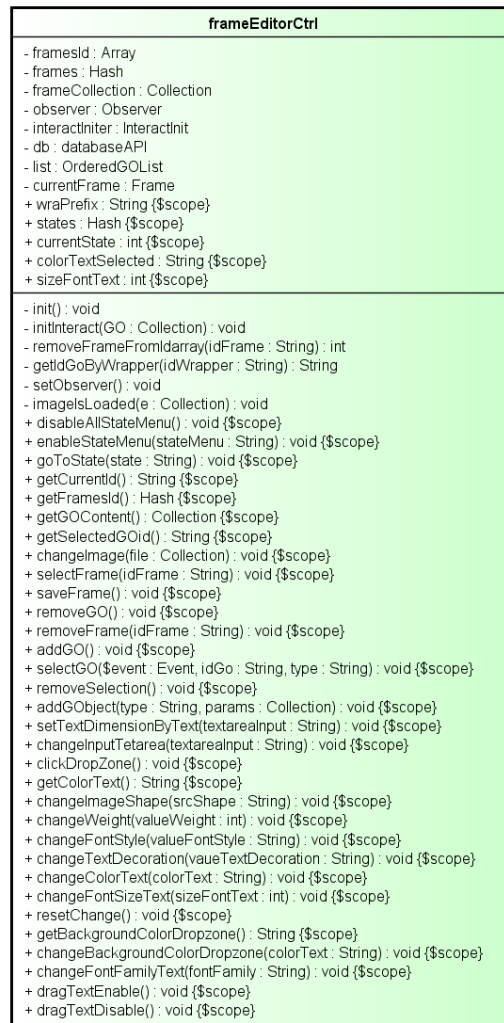


Figura 31: Diagramma della classe premi/client/frameEditor/controllers/frameEditorCtrl

#### Descrizione

Questo controller crea lo `$scope` associato alla vista generata da **frame.ng**, fornendo i dati e i metodi necessari per consentire all'utente di creare e modellare un frame, inserendo o rimuovendo oggetti grafici al suo interno.

La dicitura `{ $scope }` nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello `$scope`;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto `$scope`.

#### Dipendenze

- **premi/client/presentation/lib/OrderedGoList**: per la gestione degli oggetti grafici contenuti nei frame
- **premi/client/presentation/lib/databaseAPI**: per il salvataggio dei frame nel database
- **premi/client/editor/lib/InteractInit**: per accedere alla libreria Interact.JS e offrire una rappresentazione grafica dei frame all'utente
- **premi/client/editor/lib/Frame**: per la creazione e la modifica dei frame
- **premi/client/editor/lib/Observer**: per dare un Observer agli oggetti che ne fanno uso

## Attributi

- **framesId : Array**  
Array dei codici identificativi dei frame creati dall'utente nella presentazione che sta modificando
- **frames : Hash**  
Hash dei frames creati dall'utente in questa presentazione, strutturato come *id\_frame : Collezione JSON dei suoi attributi*
- **frameCollection : Collection**  
Collezione di MongoDB dei frames contenuti nella presentazione che l'utente sta modificando
- **observer : Observer**  
Observer della classe, che andrà associato agli oggetti con cui l'utente lavora
- **interactIniter : InteractInit**  
interactIniter è utilizzato per l'inizializzazione della libreria Interact.JS
- **db : databaseAPI**  
Contiene una lista di metodi coi quali la classe può salvare i dati dell'utente nel database
- **list : OrderedGoList**  
È la lista di oggetti grafici contenuti nel frame che l'utente sta modificando
- **currentFrame : Frame**  
È il frame che l'utente sta modificando
- + **wraPrefix : String**  
Stringa che indica quale prefisso si sta utilizzando per gli oggetti wrapper che compongono l'interfaccia grafica di questa parte di editor
- + **states : Hash**  
Oggetto contenente una lista di stati che l'editor può assumere durante il suo utilizzo da parte dell'utente. Una volta inizializzato non può più essere modificato. Inizializzarlo con i seguenti campi:
  - noSelection : 1
  - imageEditing : 2
  - shapeEditing : 3

- `textEditing` : 4
- `addingGo` : 5
- `framesList` : 6

+ **`currentState` : `int`**

Lo stato che l'editor sta assumendo. Il suo valore può essere solo uno tra quelli rappresentati da `states`

+ **`currentImage` : `String`**

Il codice identificativo dell'immagine che l'utente sta utilizzando

+ **`colorTextSelected` : `String`**

Il colore selezionato dall'utente nell'editor

+ **`sizeFontText` : `int`**

La dimensione del testo selezionata dall'utente nell'editor

## Metodi

- **`init()` : `void`**

Inizializza gli attributi della classe.

### Note

- chiama la classe `setObserver()`
- imposta l'Observer in `interactIniter`
- inizializza `framesId` e `frames`, prelevando le informazioni da `framesCollection`
- carica il primo frame, inizializzando `list` e `currentFrame`, e preparando la visualizzazione attraverso `initInteract`

- **`initInteract(GO : Collection)` : `void`**

Rappresenta in modo visivo all'utente l'oggetto grafico ricevuto, attraverso la libreria esterna `Interact.JS`. Utilizza i metodi `initializeImage`, `initializeShape` o `initializeText` di `interactIniter`, in base al tipo dell'oggetto grafico ricevuto.

### Argomenti

- **`GO : Collection`** Collezione di attributi dell'oggetto grafico da rappresentare

- **`removeFrameFromIdarray(idFrame : String)` : `int`**

Rimuove il frame rappresentato dal codice identificativo ricevuto da `frameId`. Restituisce la posizione in cui si trovava il frame

### Argomenti

- **`idFrame : String`** Il codice identificativo del frame da rimuovere

**- getIdGoByWrapper() : String**

Restituisce il codice identificativo dell'oggetto grafico estraendolo dal codice identificativo del wrapper (che sarà composto dall'unione tra `wraPrefix` e il codice identificativo dell'oggetto)

**Argomenti**

- **idWrapper : String** Il codice identificativo del wrapper

**- setObserver() : void**

Imposta l'observer per reagire agli eventi select, resize, drag, update e `changeLvl` inviati dalla vista, per l'aggiornamento degli attributi dell'oggetto grafico che sta venendo modificato dall'utente

**- imageIsLoaded(e : Collection) : void**

Aggiorna il frame appena modificato con nuovi attributi

**Argomenti**

- **e : Collection** Collezione di attributi modificati dall'utente

**+ disableAllStateMenu() : void**

Imposta `currentState` a `states.noSelection`

**+ enableStateMenu(stateMenu : String) : void**

Cambia `currentState` in base allo stato ricevuto

**Argomenti**

- **stateMenu : String** Lo stato in cui si trova l'editor

**+ goToState(state : String) : void**

Ridireziona il browser in base allo stato ricevuto

**Argomenti**

- **state : String** Il nuovo stato. In questo caso rappresenta una posizione, o pagina, all'interno dell'applicazione

**+ getCurrentId() : String**

Restituisce il codice identificativo del frame contenuto in `currentFrame`

**+ getFramesId() : Hash**

Restituisce i codici identificativi di tutti i frames creati dall'utente per la presentazione (restituisce l'attributo `frames`)

**+ getGOContent() : Collection**

Restituisce la lista degli oggetti grafici presenti nel frame che l'utente sta modificando, sfruttando il metodo `getList()` di `list`

**+ `getSelectedGOid() : String`**

Restituisce il codice identificativo dell'oggetto grafico attualmente selezionato, sfruttando il metodo `getSelectedGOid()` di `currentFrame`

**+ `changeImage(file : Collection) : void`**

Riceve una collezione di files, preleva da essa l'immagine inviata dall'utente e la interpreta attraverso il metodo `FileReader()` di `JavaScriptG`

**Argomenti**

- **file : Collection** Collezione rappresentante il file inviato dall'utente, che si troverà nell'attributo `files[0]`

**+ `selectFrame(idFrame : String) : void`**

Seleziona il frame associato al codice identificativo ricevuto

**Argomenti**

- **idFrame : String** Codice identificativo del frame da selezionare

**Note**

- il frame viene cercato in `frames` e caricato in `currentFrames`. Quest'ultimo va salvato prima di essere sovrascritto
- `list` va inizializzato caricando gli oggetti grafici contenuti nel frame
- inizializza `framesId` e `frames`, prelevando le informazioni da `framesCollection`
- prepara la visualizzazione di ogni oggetto grafico attraverso `initInteract`

**+ `saveFrame() : void`**

Richiama il metodo `save()` di `currentFrame` per aggiornare il database con le modifiche apportate dall'utente

**+ `removeGO() : void`**

Rimuove l'oggetto grafico attualmente selezionato dal frame che l'utente sta modificando

**+ `removeFrame(idFrame : String) : void`**

Rimuove il frame rappresentato dal codice identificativo ricevuto. Se il codice identificativo è vuoto rimuove il frame contenuto in `currentFrame`

**Argomenti**

- **idFrame : String** Codice identificativo del frame da rimuovere

**+ `addGO() : void`**

Imposta `currentState` come `states.addingGO`, per avvertire la vista della scelta effettuata dall'utente

**+ selectGO(\$event : Event, idGo : String, type : String) : void**

Prepara l'editor alla modifica dell'oggetto grafico in base al suo tipo

**Argomenti**

- **\$event : Event** l'evento che ha portato alla chiamata del metodo. I suoi segnali devono essere interrotti attraverso il metodo stopPropagation()
- **idGO : String** Il codice identificativo dell'oggetto grafico che l'utente ha scelto di modificare
- **type : String** Il tipo dell'oggetto grafico da rappresentare

**+ removeSelection() : void**

Annulla la selezione del frame, azzerando tutti gli attributi interessati alla selezione

**+ addGObject(type : String, params : Collection) : void**

Aggiunge un nuovo frame, oppure un nuovo oggetto grafico al frame selezionato, e prepara l'editor alla sua modifica

**Argomenti**

- **type : String** Il tipo di oggetto grafico che si sta aggiungendo
- **params : Collection** Collezione di attributi del nuovo oggetto grafico

**+ setTextDimensionByText(textareaInput : String) : void**

Cambia la dimensione dell'input di testo in base al numero di righe inserite finora

**Argomenti**

- **textareaInput : String** Il testo inserito dall'utente all'interno dell'input

**+ changeInputTetarea(textareaInput : String) : void**

Cambia la dimensione dell'input di testo in base al numero di righe inserite finora, richiamando il metodo setTextDimensionByText, e aggiorna l'oggetto grafico associato all'input attraverso il metodo updateSelectedGO di currentFrame

**Argomenti**

- **textareaInput : String** Il testo inserito dall'utente all'interno dell'input

**+ clickDropZone() : void**

Deseleziona il frame attualmente selezionato (utilizzato quando si preme un'area vuota dell'editor)



**+ getColorText() : String**

Restituisce il colore attualmente impostato per l'inserimento del testo (restituisce colorTextSelected)

**+ changeImageShape(srcShape : String) : void**

Cambia lo shape attualmente selezionato, sostituendo la sua immagine con quella rappresentata dalla stringa ricevuta

**Argomenti**

- **srcShape : String**      Il nome della nuova immagine scelta per lo shape

**+ changeWeight(valueWeight : int) : void**

Cambia la grossezza del testo attualmente selezionato dall'utente

**Argomenti**

- **valueWeight : int**      Il nuovo valore di grossezza del testo

**+ changeFontStyle(valueFontStyle : String) : void**

Cambia lo stile del testo attualmente selezionato

**Argomenti**

- **valueFontStyle : String**      Il nuovo stile del testo

**+ changeTextDecoration(vaueTextDecoration : String) : void**

Cambia l'aspetto del testo attualmente selezionato

**Argomenti**

- **valueTextDecoration : String**      Il nuovo aspetto del testo

**+ changeColorText(colorText : String) : void**

Cambia il colore del testo attualmente selezionato

**Argomenti**

- **colorText : String**      Il nuovo colore del testo

**+ changeFontSizeText(sizeFontText : int) : void**

Cambia la dimensione del testo attualmente selezionato

**Argomenti**

- **sizeFontText : int**      La nuova dimensione del testo

**+ resetChange() : void**

Annulla le modifiche apportate all'oggetto grafico attualmente selezionando, azzerando i suoi attributi

+ **getBackgroundColorDropzone() : String**

Restituisce il colore di background del frame attualmente selezionato

+ **changeBackgroundColorDropzone(colorText : String) : void**

Cambia il colore di background del frame attualmente selezionato

**Argomenti**

- **colorText : String**      Il nuovo colore dello sfondo, in formato esadecimale

+ **changeBackgroundColorDropzone(colorText : String) : void**

Cambia il colore di background del frame attualmente selezionato

**Argomenti**

- **colorText : String**      Il nuovo colore dello sfondo, in formato esadecimale

+ **changeFontFamilyText(fontFamily : String) : void**

Cambia il carattere del testo attualmente selezionato

**Argomenti**

- **fontFamily : String**      Il nuovo tipo di carattere del testo

+ **dragTextEnable() : void**

Consente di visualizzare il testo spostato nell'oggetto grafico selezionato.  
Utilizza il metodo initializeText di interactIniter

+ **dragTextEnable() : void**

Annulla la visualizzazione del testo spostato nell'oggetto grafico selezionato.  
Utilizza il metodo unset di interactIniter

### 3.11 premi/client/infographicEditor

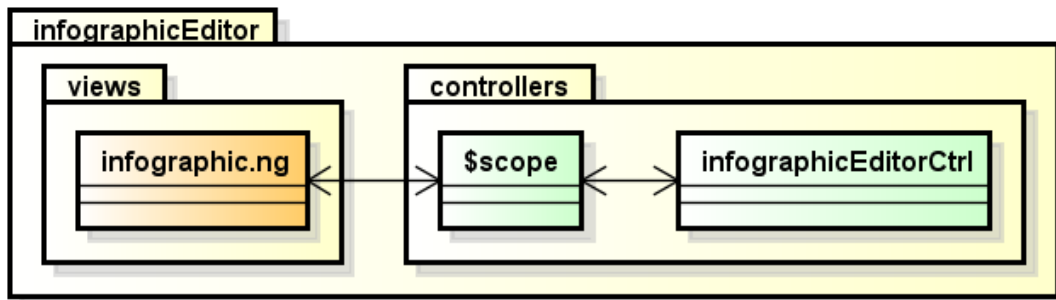


Figura 32: Diagramma del package premi/client/infographicEditor

#### 3.11.1 premi/client/infographicEditor/views/infographic.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo `$scope` di `infographicEditorCtrl`. Fornisce tutti gli strumenti necessari alla modifica dell'infografica della presentazione, tra cui:

- aggiunta e rimozione dei frame creati finora dall'utente
- inserimento, modifica e rimozione di immagini, shape, e testo
- spostamento e ridimensionamento di frame, immagini, shape e testo all'interno dell'infografica

### 3.11.2 premi/client/infographicEditor/controllers/infographicEditorCtrl

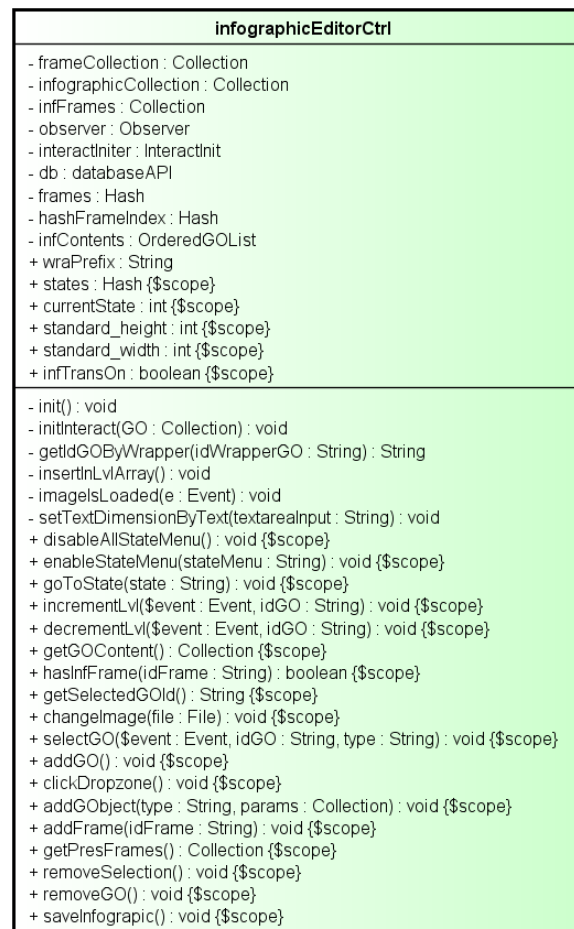


Figura 33: Diagramma della classe premi/client/infographicEditor/controllers/infographicEditorCtrl

#### Descrizione

Questo controller crea lo \$scope associato alla vista generata da **infographic.ng**, fornendo i dati e i metodi necessari per consentire all'utente di creare e modellare l'infografica di una presentazione, inserendo o rimuovendo frame e altri oggetti grafici al suo interno.

La dicitura { \$scope } nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello \$scope;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto \$scope.

#### Dipendenze

- **premi/client/presentation/lib/databaseAPI**: per l'accesso ai metodi che interagiscono con il database
- **premi/client/editor/lib/InteractInit**: per collegarsi alla libreria esterna Interact.js e visualizzare oggetti grafici e frame
- **premi/client/editor/lib/Observer**: fornisce agli oggetti che compongono l'infografica un observer per l'aggiornamento in tempo reale delle modifiche apportate ad essi
- **premi/client/editor/lib/Infographic**: per la creazione e modifica dell'infografica
- **premi/client/presentation/lib/OrderedGOList**: per la gestione degli oggetti grafici contenuti all'interno dell'infografica

## Attributi

- **frameCollection : Collection**  
Collezione di MongoDB di tutti i frame creati dall'utente per la presentazione che sta modificando
- **infographicCollection : Collection**  
Collezione di MongoDB. Contiene gli attributi dell'infografica associata alla presentazione che l'utente intende modificare
- **infFrames : Collection**  
Collezione di MongoDB dei frames finora inseriti all'interno dell'infografica
- **observer : Observer**  
Oggetto Observer da collegare agli oggetti che compongono l'infografica
- **interactIniter : InteractInit**  
Serve a inizializzare la libreria Interact.js per la visualizzazione degli oggetti grafici
- **db : databaseAPI**  
Oggetto creato per l'utilizzo dei metodi statici contenuti al suo interno, che permettono al controller di accedere al server per il salvataggio delle modifiche apportate
- **frames : Hash**  
Lista di frames inseriti finora nell'infografica, composta da *frame\_id* : collezione di attributi
- **hashFrameIndex : Hash**  
Lista di codici identificativi dei frame inseriti finora nell'infografica, associati alla loro posizione all'interno di frameCollection
- **infContents : OrderedGOList**  
Lista ordinata degli oggetti grafici inseriti finora all'interno dell'infografica
- + **wraPrefix : String**  
Prefisso del codice identificativo dei contenitori degli oggetti grafici nella vista. Va inizializzato a *wrapper-*

**+ states : Hash**

Oggetto contenente una lista di stati che l'editor può assumere durante il suo utilizzo da parte dell'utente. Una volta inizializzato non può più essere modificato. Inizializzarlo con i seguenti campi:

- noSelection : 1
- imageEditing : 2
- shapeEditing : 3
- textEditing : 4
- addingGo : 5
- addingFrame : 6
- addingImage : 7
- addingShape : 8
- addingText : 9
- frameEditing : 10
- framesList : 11
- goList : 12

**+ currentState : int**

Lo stato che l'editor sta assumendo. Il suo valore può essere solo uno tra quelli rappresentati da states

**+ standard\_height : int**

L'altezza di default dell'infografica

**+ standard\_width : int**

La lunghezza di default dell'infografica

**+infTransOn : boolean**

Se impostato a *true* rende l'infografica trasparente

**Metodi****- init() : void**

Inizializza gli attributi del controller e dello *\$scope*

**Note**

- inizializza frames dalla collezione infFrames
- inizializza hashFrameIndex da frameCollection
- inizializza infographic utilizzando il suo metodo initByJSON
- inizializza l'observer collegandolo, tramite il metodo on, ai segnali *select*, *drag*, *resize*, *selectInf*, *dragInf*, *dragInfStart*, *dragInfEnd*, *changeLvl*

**- initInteract(GO : Collection) : void**

Visualizza l'oggetto grafico ricevuto attraverso la libreria Interact.JS

**Argomenti**

- **Go : Collection** Lista di attributi di un oggetto grafico qualsiasi

- **getIdGOByWrapper(idWrapperGO : String) : String**

Estrae il codice identificativo di un oggetto grafico dal suo wrapper (rimuovendo il prefisso del wrapper)

**Argomenti**

- **idWrapperGO : String** Codice identificativo del wrapper dell'oggetto grafico

- **insertInLvlArray() : void**

Inserisce frames e oggetti grafici dentro infContents, estraendoli da infographic tramite i metodi getFramesContent() e getGOContent()

- **imageIsLoaded(e : Event) : void**

Riceve l'immagine caricata dall'utente, aggiorna l'oggetto grafico corrente e mostra il cambiamento nella vista

**Argomenti**

- **e : Evento** Evento JavaScript collegato alla ricezione dell'immagine

- **setTextDimensionByText(textareaInput : String) : void**

Imposta la dimensione dell'area di input in base alle righe di testo inserite finora al suo interno

**Argomenti**

- **textareaInput : String** Il testo finora inserito all'interno dell'area di testo

+ **disableAllStateMenu() : void**

Azzera currentState impostandolo a states.noSelection

+ **enableStateMenu(stateMenu : String) : void**

Imposta currentState in base allo stato ricevuto

**Argomenti**

- **stateMenu : String** Lo stato associato ai possibili valori di currentState

+ **goToState(state : String) : void**

Mostra all'utente la vista associata allo stato ricevuto, reindirizzando il browser ad un'altra parte di applicazione

**Argomenti**

- **state : String** Lo stato associato alla parte di applicazione che l'utente ha scelto di visitare

+ **incrementLvl(\$event : Event, idGO : String) : void**

Interrompe la propagazione dell'evento ricevuto, e aumenta di livello l'oggetto grafico associato al codice identificativo ricevuto attraverso il metodo `upgradeGO` di `infContents`

**Argomenti**

- **\$event : Event** L'evento associato all'azione dell'utente
- **idGO : String** Il codice identificativo dell'oggetto grafico da aumentare di livello

+ **decrementLvl(\$event : Event, idGO : String) : void**

Interrompe la propagazione dell'evento ricevuto, e diminuisce di livello l'oggetto grafico associato al codice identificativo ricevuto attraverso il metodo `downgradeGO` di `infContents`

**Argomenti**

- **\$event : Event** L'evento associato all'azione dell'utente
- **idGO : String** Il codice identificativo dell'oggetto grafico da diminuire di livello

+ **getGOContent() : Collection**

Restituisce la lista degli oggetti grafici inseriti finora nell'infografica attraverso il metodo `getList` di `infContents`

+ **hasInfFrame(idFrame : String) : boolean**

Restituisce *true* se il frame associato al codice identificativo ricevuto è presente all'interno dell'infografica, oppure *false* altrimenti. Utilizza il metodo `hasFrame` di `infographic`

**Argomenti**

- **idFrame : String** Il codice identificativo del frame da cercare

+ **getSelectedGOId() : String**

Restituisce il codice identificativo dell'oggetto grafico attualmente selezionato dall'utente. Sfrutta il metodo `getSelectedGOId` di `infographic`

+ **changeImage(file : Collection) : void**

Riceve una collezione di files, preleva da essa l'immagine inviata dall'utente e la interpreta attraverso il metodo `FileReader()` di `JavaScriptG`

**Argomenti**

- **file : Collection** Collezione rappresentante il file inviato dall'utente, che si troverà nell'attributo `files[0]`



**+ selectGO(\$event : Event, idGO : String, type : String) : void**

Prepara l'editor alla modifica dell'oggetto grafico in base al suo tipo

**Argomenti**

- **\$event : Event** l'evento che ha portato alla chiamata del metodo. I suoi segnali devono essere interrotti attraverso il metodo stopPropagation()
- **idGO : String** Il codice identificativo dell'oggetto grafico che l'utente ha scelto di modificare
- **type : String** Il tipo dell'oggetto grafico da rappresentare

**+ addGO() : void**

Imposta currentState come states.addingGO, per avvertire la vista della scelta effettuata dall'utente

**+ clickDropZone() : void**

Deseleziona l'oggetto grafico attualmente selezionato (utilizzato quando si preme un'area vuota dell'editor)

**+ addGObject(type : String, params : Collection) : void**

Aggiunge un nuovo oggetto grafico all'infografica, e prepara l'editor alla sua modifica

**Argomenti**

- **type : String** Il tipo di oggetto grafico che si sta aggiungendo
- **params : Collection** Collezione di attributi del nuovo oggetto grafico

**+ addFrame(idFrame : String) : void**

Aggiunge un frame all'infografica

**Argomenti**

- **idFrame : String** Il codice identificativo del frame da aggiungere

**+ getPresFrames() : Collection**

Restituisce la collezione di tutti i frame creati finora dall'utente (restituisce frameCollection)

**+ removeSelection() : void**

Deseleziona l'oggetto grafico attualmente selezionato chiamando il metodo deselectGO di infographic, e imposta currentState a states.noSelection

**+ removeGO() : void**

Rimuove l'oggetto grafico attualmente selezionato da parte dell'utente

**+ saveInfographic() : void**

Salva le modifiche apportate all'infografica nel database, attraverso il metodo save() di infographic

### 3.12 premi/client/trailsEditor

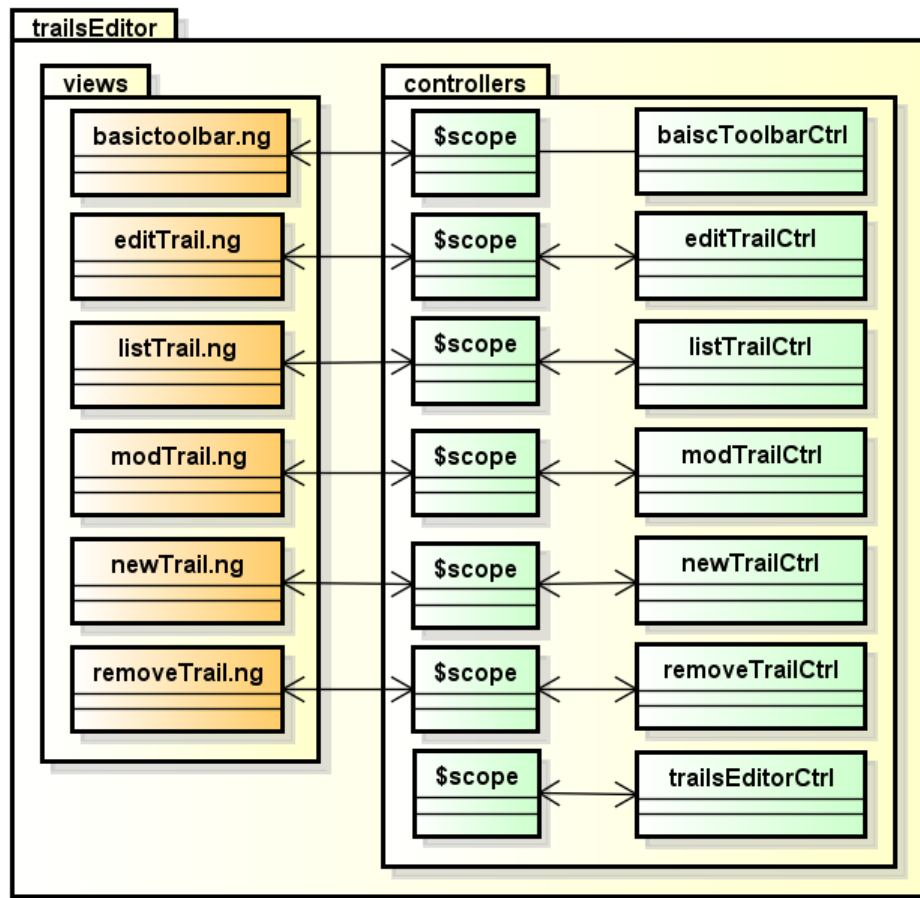


Figura 34: Diagramma del package premi/client/trailsEditor

#### 3.12.1 premi/client/trailsEditor/views/editTrail.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *editTrailCtrl*. Permette la modifica del titolo del trail selezionato dall'utente

##### Note

- Mostra il titolo del trail in un input  $HTML_G$ , modificabile, attraverso l'attributo dello scope *Trail.title*
- Possiede un bottone associato al metodo *save()* dello *\$scope* per salvare le modifiche apportate al Trail
- Possiede un bottone associato al metodo *discard()* dello *\$scope* per annullare le modifiche effettuate sul trail

### 3.12.2 premi/client/trailsEditor/views/listTrail.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *listTrailCtrl*. Mostra la lista dei percorsi creati finora dall'utente associati alla presentazione

#### Note

- mostra una lista di tutti i percorsi attraverso l'attributo dello scope *Trails*
- mostra una lista di tutti i frame inseribili attraverso il metodo dello scope *getFramesId()*

### 3.12.3 premi/client/trailsEditor/views/modTrail.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *modTrailCtrl*. Deve consentire la modifica di un percorso in tutti i suoi attributi:

- inserimento di un frame in qualsiasi punto del percorso
- inserimento dello stesso frame più volte nel percorso
- spostamento di un frame da un punto all'altro del percorso
- eliminazione di un frame dal percorso
- trasformazione del frame in checkpoint
- eliminazione di un checkpoint

### 3.12.4 premi/client/trailsEditor/views/newTrail.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *newTrailCtrl*. Fornisce all'utente i comandi per l'inserimento di un novo trail associato alla presentazione nel database

#### Note

- Mostra un input  $HTML_G$  associato all'attributo dello scope *title* per l'inserimento del titolo del trail
- Possiede un bottone associato al metodo *save()* dello *\$scope* per salvare il nuovo Trail nel database
- Possiede un bottone associato al metodo *discard()* dello *\$scope* per annullare il processo di creazione del trail

### 3.12.5 premi/client/trailsEditor/views/removeTrail.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *removeTrailCtrl*. Fornisce all'utente i comandi per la rimozione di un trail associato alla presentazione dal database

#### Note

- Mostra un messaggio di conferma eliminazione del trail
- Possiede un bottone associato al metodo *remove()* dello *\$scope* confermare la rimozione
- Possiede un bottone associato al metodo *discard()* dello *\$scope* per annullare il processo di rimozione del trail

### 3.12.6 premi/client/trailsEditor/views/removeChkPnt.ng

#### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *removeChkPnt*. Fornisce all'utente i comandi per la rimozione di un checkpoint.

#### Note

- Mostra un messaggio di conferma eliminazione del checkpoint
- Possiede un bottone associato al metodo *remove()* dello *\$scope* confermare la rimozione
- Possiede un bottone associato al metodo *discard()* dello *\$scope* per annullare il processo di rimozione del checkpoint

### 3.12.7 premi/client/trailsEditor/controllers/editTrailCtrl

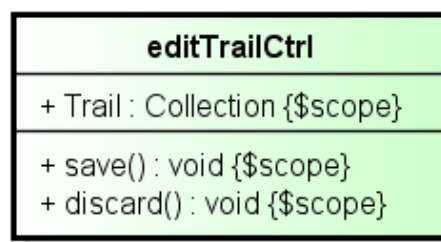


Figura 35: Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/editTrailCtrl

#### Descrizione

Controller della view *editTrail.ng*. Fornisce, tramite lo *\$scope*, metodi e attributi necessari alla modifica del titolo di un trail.

La dicitura *{ \$scope }* nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello `$scope`;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto `$scope`.

## Dipendenze

- **client/presentation/lib/databaseAPI**: per salvare il trail modificato

## Attributi

### - Trail:Collection

Collezione di MongoDB degli attributi di un trail

## Metodi

### + **save()** : void

Utilizza il metodo `+ updateTrailTitle(idTrail, title)` di `databaseAPI` per l'aggiornamento del Trail nel database. Aggiorna poi la pagina con il cambiamento apportato

### + **discard()** : void

Annulla le modifiche effettuate dall'utente sul titolo del trail. Aggiorna poi la pagina riportandola allo stato precedente alla modifica

### 3.12.8 premi/client/trailsEditor/controllers/listTrailCtrl



Figura 36: Diagramma della classe `premi/client/trailsEditor/controllers/listTrailCtrl`

## Descrizione

Controller della view `listTrail.ng`. Fornisce, tramite lo `$scope`, la lista dei trails associati alla presentazione che l'utente sta modificando

## Attributi

### - Trails:Collection

Collezione di MongoDB di tutti i trails associati alla presentazione (vengono pubblicati dal pattern `publish-subscribeG` al caricamento della pagina)

### 3.12.9 premi/client/trailsEditor/controllers/modTrailCtrl

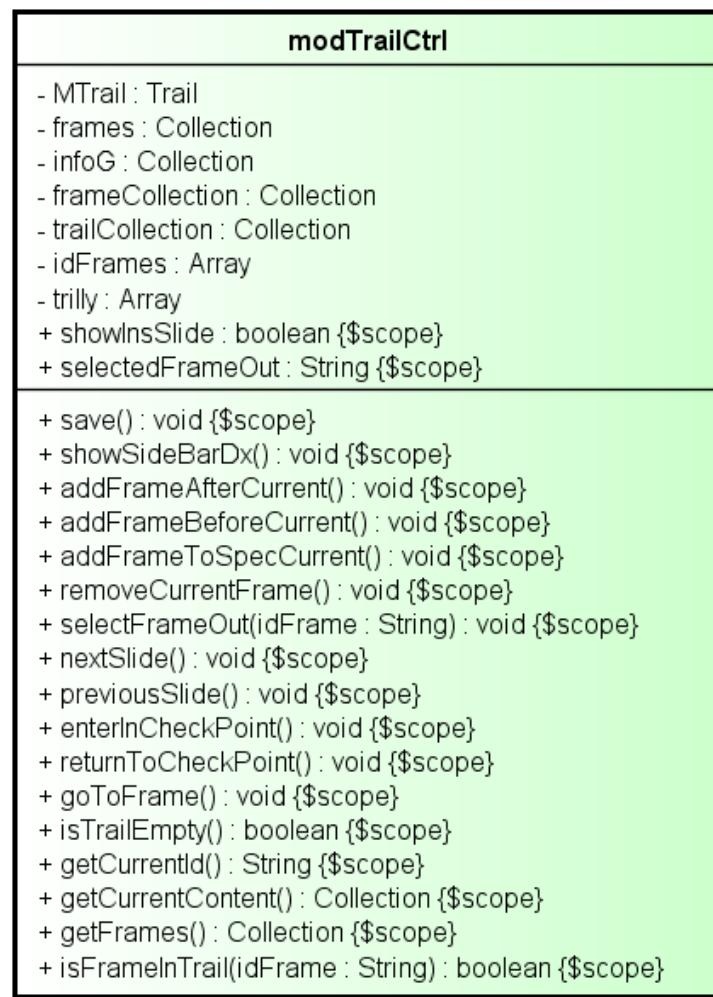


Figura 37: Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/modTrailCtrl

#### Descrizione

Controller della view *modTrail.ng*. Permette, tramite lo *\$scope*, di modificare un trail in ogni suo aspetto, aggiungendo o togliendo frame, o creando percorsi di specializzazione. Fornisce all'utente la possibilità di scorrere il percorso con i quattro tasti freccia della tastiera.

La dicitura *{ \$scope }* nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello *\$scope*;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto *\$scope*.

#### Dipendenze

- **premi/client/presentation/Trail**: per la gestione del trail

## Attributi

- **MTrail : Trail**  
Oggetto Trail da modificare. Inizialmente vuoto, dev'essere inizializzato con gli attributi di trailCollection
- **frames : Collection**  
Collezione di frames, nella forma *id\_frame* : frame\_data
- **infoG : Collection**  
Collezione degli attributi dell'infografica della presentazione
- **frameCollection : Collection**  
Collezione di MongoDB<sub>G</sub> di tutti i frames della presentazione che sono stati inseriti nell'infografica
- **trailCollection : Collection**  
Collezione di MongoDB<sub>G</sub> di attributi del trail da modificare.
- **idFrames : Array**  
Array di codici identificativi dei frames presenti in FrameCollection
- **trilly : Array**  
Matrice vuota, utilizzata come variabile d'appoggio per l'utilizzo del metodo di MTrail initPath per la sua inizializzazione
- + **showInSide : boolean**  
Indica se la barra di destra dell'editor dev'essere visualizzata (*true*) o meno (*false*)
- + **selectedFrameOut : String**  
È il frame che l'utente sta selezionando nella lista di tutti i frame della presentazione

## Metodi

- + **save() : void**  
utilizza il metodo updateTrail di \$meteor per il salvataggio della slide
- + **showSideBarDx() : void**  
Attiva o disattiva la barra laterale destra dell'editor impostando a *true* showInSide se era impostato a *false* e viceversa
- + **addFrameAfterCurrent()**  
utilizza il metodo insertSlideAfterCurrent di MTrail inserire la slide attualmente selezionata(selectedFrameOut) nella lista dopo quella selezionata nel percorso
- + **addFrameBeforeCurrent()**  
utilizza il metodo insertSlideAfterCurrent di MTrail per inserire la slide attualmente selezionata(selectedFrameOut) nella lista prima di quella selezionata nel percorso



**+ addFrameBeforeCurrent()**

utilizza il metodo `insertSlideBeforeCurrent` di `MTrail` per inserire la slide attualmente selezionata(`selectedFrameOut`) nella lista prima di quella selezionata nel percorso

**+ addFrameToSpecCurrent()**

utilizza il metodo `insertSlideInSpecTrail` di `MTrail` per inserire la slide attualmente selezionata(`selectedFrameOut`) nella lista nel percorso di specializzazione di quella selezionata nel percorso

**+ removeCurrentFrame()**

utilizza il metodo `removeCurrentSlide` di `MTrail` per rimuovere la slide selezionata nel percorso

**+ selectFrameOut(idFrame : String) : void**

Copia il codice identificativo del frame ricevuto dentro `selectedFrameOut`, rendendolo in questo modo selezionato.

**Argomenti**

- **idFrame : String** Il codice identificativo del frame da selezionare

**+ nextSlide()**

utilizza il metodo `nextSlide` di `MTrail` per avanzare di un passo nel trail

**+ previousSlide()**

utilizza il metodo `nextSlide` di `MTrail` per retrocedere di un passo nel trail

**+ enterInCheckPoint()**

utilizza il metodo `enterInCheckPoint` di `MTrail` per entrare nel percorso di specializzazione associato al frame attualmente selezionato nel percorso, se il frame funge da checkpoint

**+ returnToCheckPoint()**

utilizza il metodo `returnToCheckPoint` di `MTrail` per uscire dal percorso di specializzazione e tornare al percorso dove risiede il checkpoint

**+ goToFrame(idSlide : String) : void**

Rende un frame selezionato nel percorso

**Argomenti**

- **idSlide : String** Il codice identificativo del frame da selezionare

**+ isTrailEmpty() : bool**

utilizza il metodo `isTrailEmpty` di `MTrail` per restituire *true* se il percorso è vuoto, *false* altrimenti

+ **getCurrentId() : String**

utilizza il metodo `getCurrentId` di `MTrail` per restituire il codice identificativo del frame attualmente selezionato nel percorso

+ **getCurrentContent() : Collection**

utilizza il metodo `getCurrentId` di `MTrail` per ricevere il codice identificativo del frame attualmente selezionato nel percorso, per poi utilizzarlo per restituire gli attributi del frame, reperibili dalla collezione `frames`

+ **getFrames() : Collection**

restituisce l'intera collezione `frames`

+ **isFrameInTrail(idFrame : String) : bool**

utilizza il metodo `isSlideInTrail` di `MTrail` per restituire *true* se il frame è nel percorso, *false* altrimenti

**Argomenti**

- **idFrame : String** Il codice identificativo del frame da cercare

### 3.12.10 premi/client/trailsEditor/controllers/newTrailCtrl

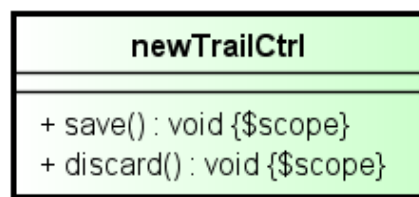


Figura 38: Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/newTrailCtrl

#### Descrizione

Controller della view *newTrail.ng*. Fornisce, tramite lo *\$scope*, metodi e attributi necessari alla creazione di un nuovo trail

#### Dipendenze

- **premi/client/presentation/lib/databaseAPI**: per i metodi necessari al salvataggio del nuovo trail nel database

#### Metodi

+ **save() : void**

Utilizza il metodo *+ insertTrail* di `databaseAPI` per il salvataggio del nuovo Trail nel database. Aggiorna poi la pagina con il cambiamento apportato al database

**+ discard() : void**

Annulla il processo di creazione del trail. Aggiorna poi la pagina riportandola allo stato precedente

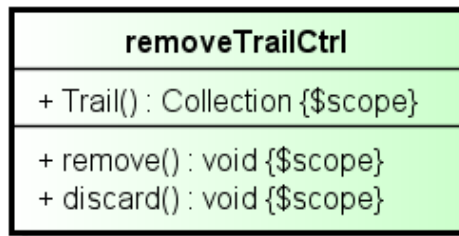
**3.12.11 premi/client/trailsEditor/controllers/removeTrailCtrl**

Figura 39: Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/removeTrailCtrl

**Descrizione**

Controller della view *removeTrail.ng*. Fornisce, tramite lo *\$scope*, metodi e attributi necessari all'eliminazione di un trail

**Dipendenze**

- **premi/client/presentation/lib/databaseAPI**: per i metodi necessari all'eliminazione del trail dal database

**Metodi****+ remove() : void**

Utilizza il metodo *+ removeTrail* di databaseAPI per la rimozione del trail dal database. Aggiorna poi la pagina con il cambiamento apportato al database

**+ discard() : void**

Annulla il processo di eliminazione del trail. Aggiorna poi la pagina riportandola allo stato precedente

### 3.12.12 premi/client/trailsEditor/controllers/trailsEditorCtrl

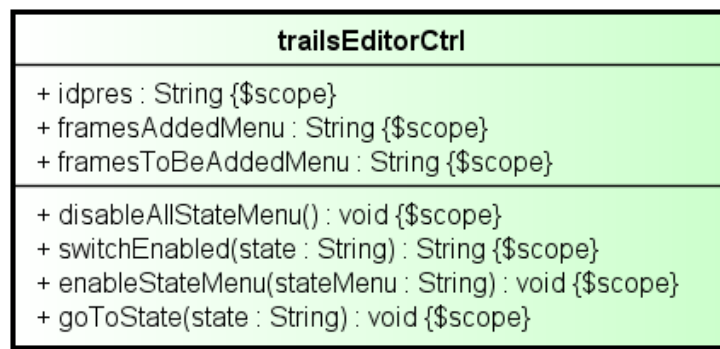


Figura 40: Diagramma della classe premi/client/trailsEditor/controllers/trailsEditorCtrl

#### Descrizione

Controller generale dell'editor dei trail. Prepara lo *\$scope* con attributi e metodi utili alle viste e ai controller interni a questo editor.

La dicitura *{ \$scope }* nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello *\$scope*;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto *\$scope*.

#### Attributi

##### + idPres : String

Codice identificativo della presentazione che l'utente sta modificando, è prelevato da *\$stateParams*

##### + framesAddedMenu : String

Indica se il menu dei frames aggiunti finora al trail è visualizzato (*enabled*) o meno (*disabled*)

##### + framesToBeAddedMenu : String

Indica se il menu di tutti i frames della presentazione è visualizzato (*enabled*) o meno (*disabled*)

#### Metodi

##### + disableAllStateMenu() : void

Disabilita i menu dei frame e aggiorna la pagina

##### + switchEnabled(state : String) : void

Se lo stato ricevuto è '*enabled*' lo rende '*disabled*', e viceversa

### Argomenti

- **state : String** Lo stato da abilitare/disabilitare

### + enableStateMenu(stateMenu : String) : void

Abilita il menu rappresentato da stateMenu

### Argomenti

- **stateMenu : String** Il menu da abilitare, può essere:
  - frameAddedMenu
  - framesToBeAddedMenu

### + goToState(state : String) : void

Rimanda l'utente alla vista rappresentata dallo stato ricevuto

### Argomenti

- **state : String** Lo stato che rappresenta la vista da mostrare all'utente

### 3.13 premi/client/userManager

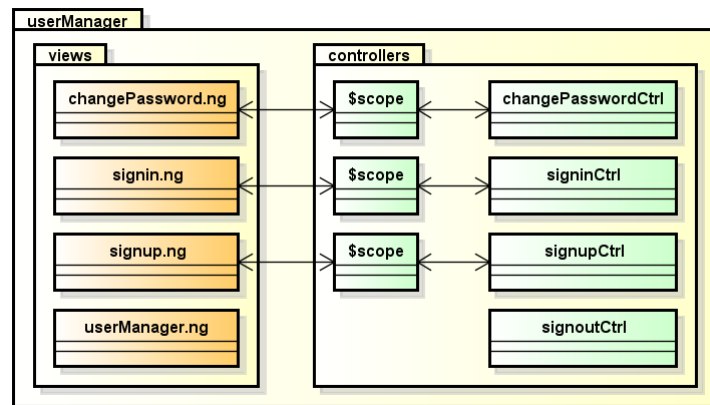


Figura 41: Diagramma del package premi/client/userManager

#### 3.13.1 premi/client/userManager/views/changePassword.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *changePasswordCtrl*. Permette il cambio della password dell'utente

##### Note

- prevede input per l'inserimento dell'email, della vecchia password, della nuova password, e della conferma della nuova password
- prevede due pulsanti, uno per confermare il cambio password, l'altro per annullare il cambiamento e tornare alla pagina principale dell'applicazione

#### 3.13.2 premi/client/userManager/views/signin.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *signinCtrl*. Permette all'utente di effettuare il login e di entrare nell'applicazione

##### Note

- prevede due input, per l'inserimento dell'email e della password
- prevede due pulsanti, uno per effettuare il login, l'altro per passare alla pagina di registrazione nel caso in cui l'utente non sia ancora registrato

#### 3.13.3 premi/client/userManager/views/signup.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *signupCtrl*. Permette all'utente di registrarsi nel database, inserendo email e password

## Note

- prevede tre input, per l'inserimento dell'email, della password e della conferma della password
- prevede due pulsanti, uno per registrarsi, l'altro per effettuare il login nel caso in cui l'utente sia già registrato
- se l'utente è già registrato segnala la presenza dell'email all'interno del database

### 3.13.4 premi/client/userManager/views/userManager.ng

#### Descrizione

Genera una vista per indirizzare l'utente alle varie opzioni di gestione dell'account (signin, signout, cambio password)

### 3.13.5 premi/client/userManager/controllers/changePasswordCtrl

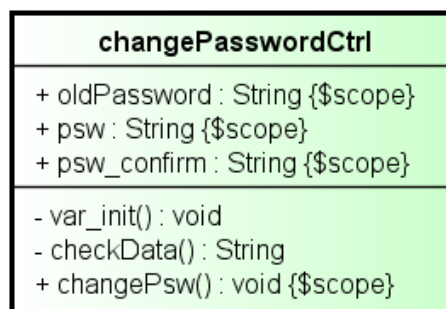


Figura 42: Diagramma della classe premi/client/userManager/controllers/changePasswordCtrl

#### Descrizione

Controller della view *changePassword.ng*. Permette all'utente di cambiare la password del suo account.

La dicitura {\$scope} nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello \$scope;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto \$scope.

#### Dipendenze

- **premi/client/lib/toastMessageFactory**: per l'invio di notifiche o messaggi di errore all'utente

## Attributi

- + **oldPassword : String**  
La vecchia password dell'account, inserita dall'utente nell'apposito input
- + **psw : String**  
La nuova password dell'account, inserita dall'utente nell'apposito input
- + **psw\_confirm : String**  
Conferma della nuova password dell'account, inserita dall'utente nell'apposito input

## Metodi

- **var\_init() : void**  
Inizializza a stringhe vuote oldPassword, psw e psw\_confirm
- **checkData() : String**  
Controlla che le informazioni scritte dall'utente siano corrette. Restituisce una stringa vuota se corrette, o una descrizione sull'errore rilevato se incorrette
- + **changePsw() : void**  
Effettua il cambio di password sfruttando il metodo changePassword di \$meteor. Se sono presenti errori invia un messaggio tramite toastMessageFactory

### 3.13.6 premi/client/userManager/controllers/signinCtrl

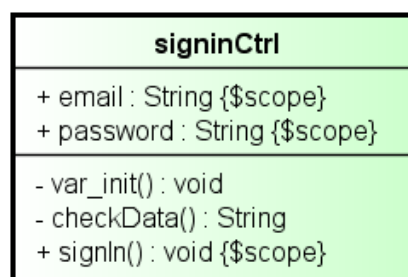


Figura 43: Diagramma della classe premi/client/userManager/controllers/signinCtrl

## Descrizione

Controller della view *signin.ng*. Permette all'utente di effettuare il login.

La dicitura {\$scope} nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello \$scope;



- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto `$scope`.

## Dipendenze

- **premi/client/lib/toastMessageFactory**: per l'invio di notifiche o messaggi di errore all'utente

## Attributi

- + **email : String**  
L'email con cui l'utente si è registrato nel database dell'applicazione
- + **password : String**  
La password dell'account dell'utente

## Metodi

- **var\_init() : void**  
Inizializza a stringhe vuote email e password
- **checkData() : String**  
Controlla che le informazioni scritte dall'utente siano corrette. Restituisce una stringa vuota se corrette, o una descrizione sull'errore rilevato se incorrette
- + **signIn() : void**  
Effettua il login sfruttando il metodo `loginWithPassword` di `$meteor`. Se sono presenti errori invia un messaggio tramite `toastMessageFactory`, altrimenti manda l'utente alla lista delle presentazioni

### 3.13.7 premi/client/userManager/controllers/signoutCtrl

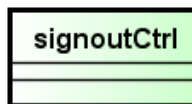


Figura 44: Diagramma della classe `premi/client/userManager/controllers/signoutCtrl`

## Descrizione

Controller per il logout dell'utente. Chiama la funzione `logout` di `$meteor` e rimanda l'utente alla pagina principale.

### 3.13.8 premi/client/userManager/controllers/signupCtrl

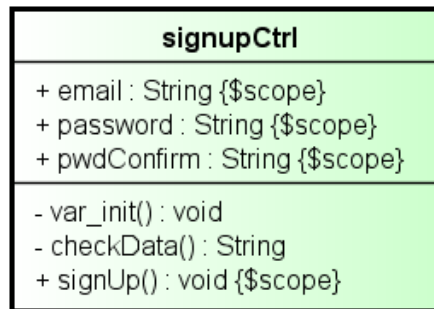


Figura 45: Diagramma della classe premi/client/userManager/controllers/signupCtrl

#### Descrizione

Controller della view *signup.ng*. Permette all'utente di registrarsi all'interno del database.

La dicitura `{ $scope }` nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello `$scope`;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto `$scope`.

#### Dipendenze

- **premi/client/lib/toastMessageFactory**: per l'invio di notifiche o messaggi di errore all'utente

#### Attributi

- + **email : String**  
L'email con cui l'utente intende registrarsi
- + **password : String**  
La password con cui l'utente intende registrarsi
- + **pwdConfirm : String**  
La conferma della password con cui l'utente intende registrarsi

#### Metodi

- **var\_init() : void**  
Inizializza a stringhe vuote email, password e pwdConfirm

**- checkData() : String**

Controlla che le informazioni scritte dall'utente siano corrette. Restituisce una stringa vuota se corrette, o una descrizione sull'errore rilevato se incorrette

**+ signUp() : void**

Effettua la registrazione sfruttando il metodo createUser di \$meteor. Se sono presenti errori invia un messaggio tramite toastMessageFactory, altrimenti manda l'utente alla lista delle presentazioni

### 3.14 premi/client/viewer

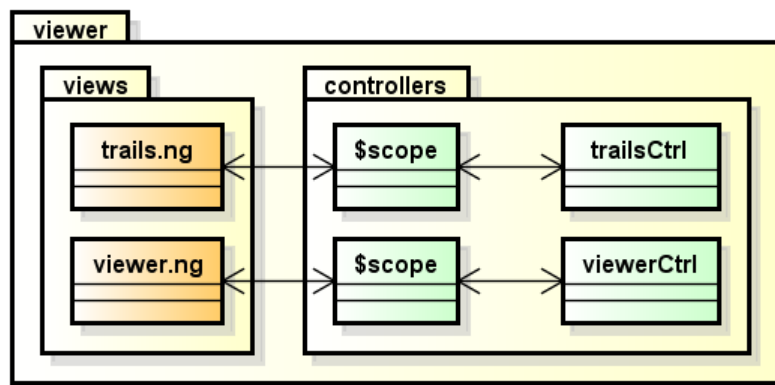


Figura 46: Diagramma del package premi/client/viewer

#### 3.14.1 premi/client/viewer/views/trails.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo `$scope` di `trailsCtrl`. Fornisce la lista dei trail associati alla presentazione che l'utente intende visualizzare

##### Note

- per ogni trail fornisce un pulsante per avviare la presentazione

#### 3.14.2 premi/client/viewer/views/viewer.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo `$scope` di `viewerCtrl`. Visualizza la presentazione secondo il trail, o percorso, scelto dall'utente. Sfrutta la libreria esterna `impress.js` per lo scorrimento dei frame

##### Note

- fornisce i comandi necessari allo scorrimento del trail:
  - avanti
  - indietro
  - entra in checkpoint
  - esci da percorso di specializzazione
- fornisce un pulsante per tornare indietro al menu dei trail

### 3.14.3 premi/client/viewer/controllers/trailsCtrl

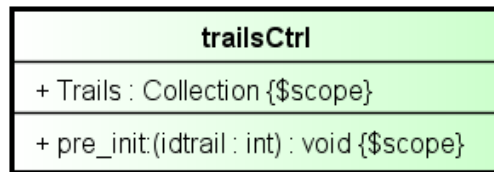


Figura 47: Diagramma della classe premi/client/viewer/controllers/trailsCtrl

#### Descrizione

Controller della vista generata dal template *trails.ng*. Fornisce, tramite lo *\$scope*, la lista di tutti i trail creati dall'utente per la presentazione selezionata.

La dicitura *{scope}* nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello *\$scope*;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto *\$scope*.

#### Attributi

##### - Trails : Collection

Collezione di MongoDB dei trail creati dall'utente per la presentazione selezionata. I trail vengono pubblicati prima del caricamento del controller, tramite il pattern publish-subscribe<sub>G</sub>

#### Metodi

##### + pre\_init(idtrail)

Manda l'utente alla lista dei trail

### 3.14.4 premi/client/viewer/controllers/viewerCtrl

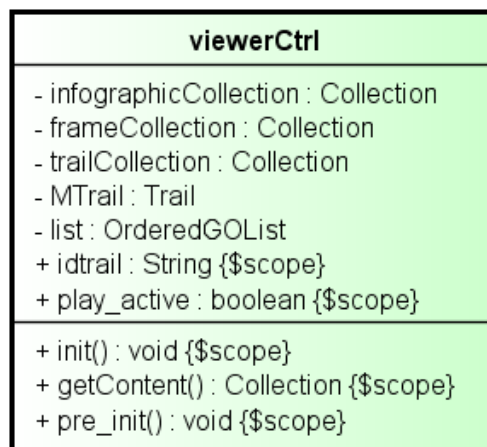


Figura 48: Diagramma della classe premi/client/viewer/controllers/viewerCtrl

#### Descrizione

Controller della vista generata dal template *viewer.ng*. Fornisce, tramite lo *\$scope*, gli attributi ed i metodi necessari alla visualizzazione e allo scorrimento della presentazione tramite la libreria *impress.js*.

La dicitura *{ \$scope }* nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello *\$scope*;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto *\$scope*.

#### Dipendenze

- **premi/client/presentation/lib/Trail**: per la gestione del percorso della presentazione
- **premi/client/editor/lib/Infographic**: per rappresentare l'infografica come sfondo della presentazione
- **premi/client/presentation/lib/OrderedGOList**: per la gestione della lista degli oggetti grafici dell'infografica
- **premi/client/presentation/lib/signalCtrl**: per la gestione dei signal e degli slot. *viewerCtrl* usa questa classe per effettuare due chiamate: *removeAllSignals()* per rimuovere tutti i signal pendenti e *initSignal* che inizializza i signal per l'oggetto *viewer*

#### Attributi

- **infographicCollection : Collection**  
Contiene l'infografica della presentazione
- **frameCollection : Collection**  
Collezione dei frame inseriti all'interno dell'infografica
- **trailCollection : Collection**  
Contiene il trail che l'utente intende visualizzare
- **MTrail : Trail**  
Oggetto Trail per la gestione del percorso di presentazione
- **list : OrderedGOList**  
Oggetto OrderedGOList per il caricamento degli oggetti grafici dei frame e dell'infografica
- + **idtrail : String**  
Codice identificativo del trail che l'utente intende visualizzare
- + **play\_active : boolean**  
Indica se la riproduzione della presentazione è attiva (*true*) o meno (*false*)

## Metodi

- + **init() : void**  
Imposta *play\_active* a *true* e invia un segnale a *impress.js* per avviare la presentazione
- + **getContent() : Collection**  
Restituisce la lista degli oggetti grafici caricati finora (restituisce *list.getList()*)
- + **pre\_init() : void**  
Prepara gli attributi privati dello *\$scope* per la visualizzazione della presentazione

## Note

- preleva l'infografica tramite l'id della presentazione passato come parametro, e la inserisce in *infographicCollection*
- preleva la lista dei frame che sono presenti dentro l'infografica, e li inserisce in *frameCollection*
- preleva il trail tramite il codice identificativo passato come parametro, e lo inserisce in *trailCollection*
- inserisce i frame e gli oggetti grafici dell'infografica all'interno di *list* tramite il suo metodo *insertGO*
- imposta lo *\$scope* per reagire agli eventi *nextslide*, *previousSlide*, *enterInCheckPoint*, *returnToCheckPoint* generati dalla vista per lo scorrimento della presentazione

### 3.15 premi/client/trailMap

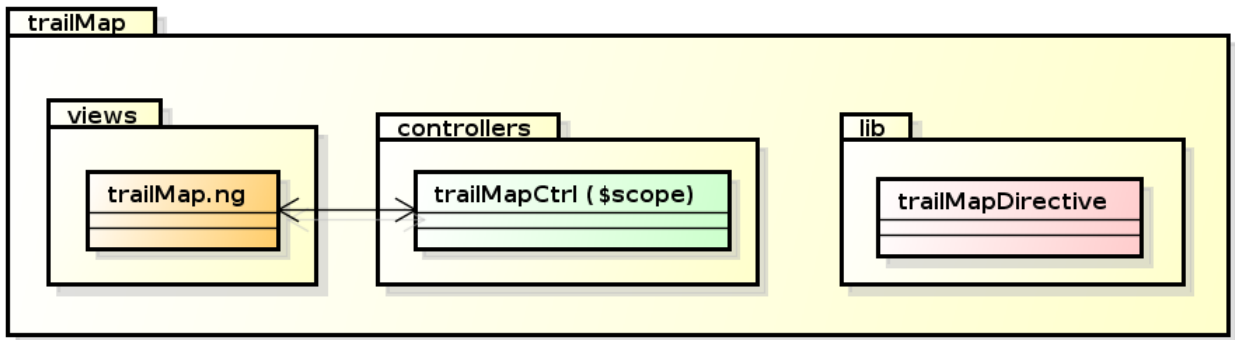


Figura 49: Diagramma della classe premi/client/trailMap

#### 3.15.1 premi/client/trailMap/views/trailMap.ng

##### Descrizione

Template della vista associata allo *\$scope* di *trailMapCtrl* che visualizza una mappa per un determinato trail. Nella sezione Frames Out sono presenti i frame che non sono presenti nel trail e che possono essere aggiunti. Nella sezione Trail è presente un menù che permette di aggiungere un checkpoint e di aggiungere i frame nel trail.



### 3.15.2 premi/client/trailMap/controllers/trailMapCtrl

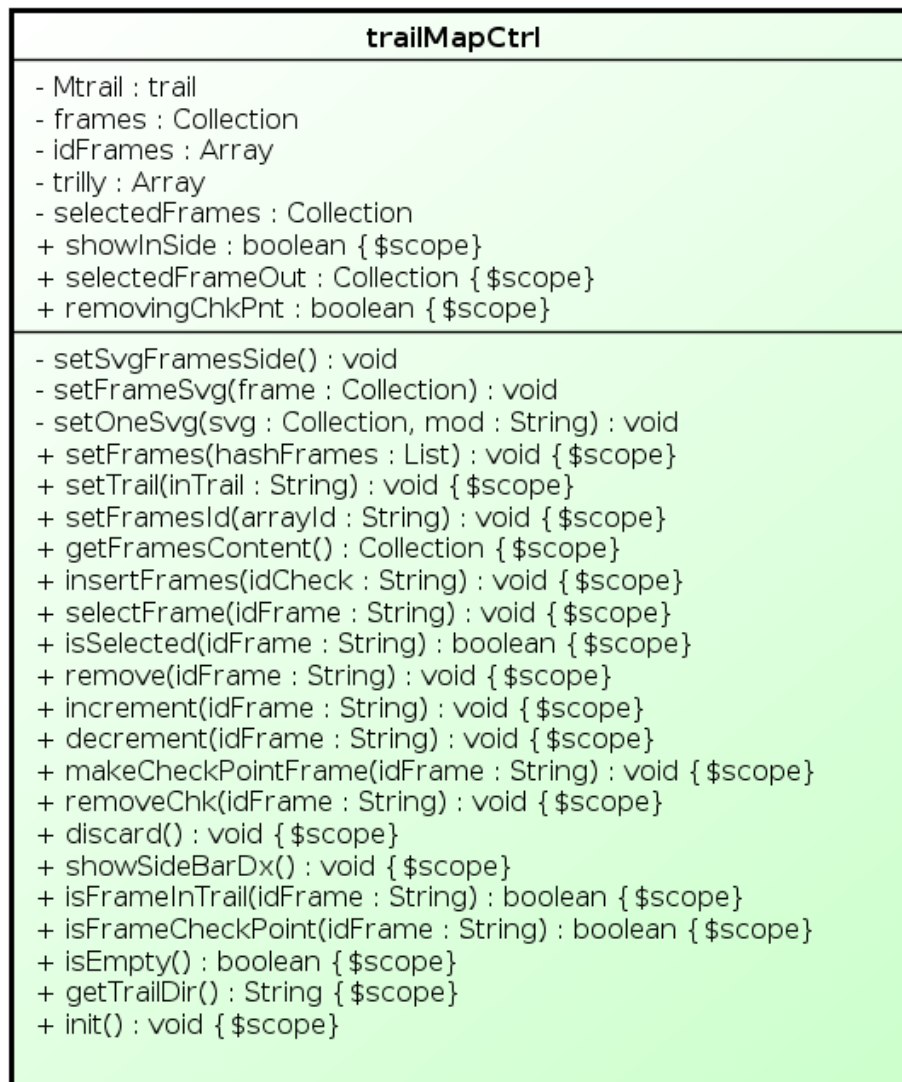


Figura 50: Diagramma della classe premi/editor/controllers/trailMapCtrl

#### Descrizione

Controller della view *trailMap.ng*. Fornisce, tramite lo *\$scope* i metodi per la modifica o l'aggiunta delle slide che formano il percorso di un trail.

La dicitura {*\$scope*} nel diagramma UML<sub>G</sub> indica che:

- tutti gli attributi e i metodi pubblici del controller vanno inseriti nello *\$scope*;
- tutti gli attributi e i metodi privati del controller appartengono al controller.

Vedere la sezione 3.3 per approfondimenti sull'oggetto *\$scope*.

#### Attributi

**- Mtrail : trail**

Oggetto Trail da modificare. Inizialmente vuoto, dev'essere inizializzato con gli attributi di trailCollection

**- frames : collection**

contiene degli oggetti JSON che rappresentano i frames appartenenti al trail che si sta modificando

**- idframes : Array**

array che contiene gli identificativi dei frames appartenenti al trail che si sta modificando

**- trilly : Array**

Matrice vuota, utilizzata come variabile d'appoggio per l'utilizzo del metodo di MTrail initPath per la sua inizializzazione

**- selectedFrames : collection**

contiene gli oggetti JSON dei frames che sono stati selezionati nella vista trailMap.ng

**+ showInSide : boolean**

Indica se la barra di destra dell'editor dev'essere visualizzata (true) o meno (false)

**+ selectedFrameOut : collection**

contiene gli oggetti JSON dei frames che sono stati selezionati nella vista trailMap.ng nella sezione Frames Out

**+ removingChkPnt : boolean**

se settata a true consente a removeChk di togliere un checkpoint, se settata a false l'operazione viene annullata

**Metodi****- setOneSvg(svg : collection, mod : String) : void**

tramite due metodi JQuery<sub>G</sub> setta il colore e il path dell'svg.

**Argomenti**

- **svg : collection** un oggetto JSON che identifica un svg
- **mod : String** identifica gli id HTML<sub>G</sub> associati all'svg

**- setFrameSvg(frame : collection) : void**

chiama il metodo setOneSvg per ogni shape contenuto nel frame ricevuto in input

**Argomenti**

- **frame : collection** un oggetto JSON che rappresenta un frame

**- setSvgFramesSide() : void**

per ogni frame appartenente al trail viene chiamato il metodo setFrameSvg

**+ setFrames(hashFrames : list) : void**

descrizione

**Argomenti**

- **hashFrames : list** descrizione

**+ setTrail(inTrail : collection) : void**

descrizione

**Argomenti**

- **inTrail : collection** descrizione

**+ setFramesId(arrayId : String[]) : void**

descrizione

**Argomenti**

- **arrayId : String[]** descrizione

**+ getFramesContent() : collection**

restituisce la collezione di oggetti JSON che rappresentano i frames appartenenti ad un trail.

**+ insertFrames(idCheck : String) : void**

inserisce un determinato frame tra quelli selezionati nel trail.

**Argomenti**

- **idCheck : String** identifica l'id del frame da inserire nel trail

**+ selectFrame(idFrame : String) : void**

se l'id fa parte dei frame selezionati seleziona il frame mettendo a true il frame con id = idFrame.

**Argomenti**

- **idFrame : String** identifica l'id del frame da selezionare

**+ isSelected(idFrame : String) : boolean**

se il frame con id = idFrame è selezionato restituisce true altrimenti false

**Argomenti**

- **idFrame : collection** identifica il frame per cui fare il controllo

**+ remove(idFrame : String) : void**

rimuove un determinato frame dal trail

**Argomenti**

- **idFrame : String** identifica l'id del frame da rimuovere dal trail

+ **increment(idFrame : String) : void**

sposta il frame identificato dal codice ricevuto nella posizione successiva rispetto a quella in cui si trova. Utilizza il metodo switchDxSlide di trail

**Argomenti**

- **idFrame : String** identifica l'id del frame da spostare

+ **decrement(idFrame : String) : void**

sposta il frame identificato dal codice ricevuto nella posizione precedente rispetto a quella in cui si trova. Utilizza il metodo switchSxSlide di trail

**Argomenti**

- **idFrame : String** identifica l'id del frame da spostare

+ **makeCheckPointFrame(idFrame : String) : void**

dichiara che un determinato frame è un checkpoint per un percorso di specializzazione.

**Argomenti**

- **idFrame : String** identifica l'id del frame da marciare come checkpoint

+ **removeChk(idFrame : String) : void**

elimina il checkpoint di un determinato frame.

**Argomenti**

- **idFrame : String** identifica l'id del frame da smarcare come checkpoint

+ **discard() : void**

imposta removingChkPnt a false

+ **showSideBarDx() : void**

Attiva o disattiva la barra laterale destra dell'editor impostando a true showInSide se era impostato a false e viceversa

+ **isFrameInTrail(idFrame : String) : boolean**

restituisce true se un determinato frame appartiene al trail.

**Argomenti**

- **idFrame : String** identifica l'id del frame per cui fare il controllo

**+ isFrameCheckpoint(idFrame : String) : boolean**

restituisce true se il frame con id = idFrame è marchiato come checkpoint.

**Argomenti**

- **idFrame : String**                      identifica il frame da controllare

**+ isEmpty() : boolean**

se il trail è vuoto ovvero non contiene alcun frame restituisce true, false altrimenti.

**+ getTrailDir() : String**

restituisce una matrice di frame che rappresenta il percorso di presentazione.  
Utilizza il metodo getTrail della classe trail

**+ init() : void**

inizializza il trail utilizzando il metodo initPath della classe trail

## 4 Tracciamento

Il tracciamento requisiti-componenti viene riportato nella sezione apposita della *Specifica Tecnica v3.0*.