

# Progetto di Programmazione a Oggetti

Sara Righetto, matricola 1174009

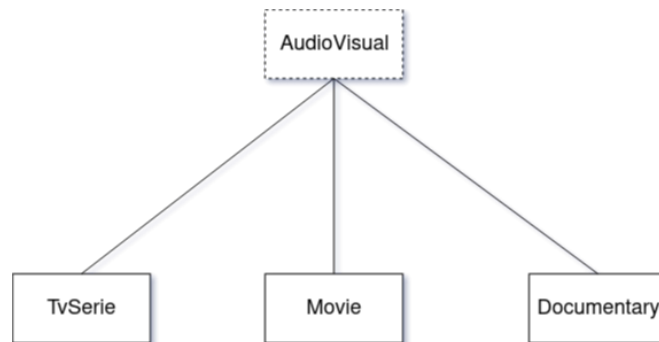
Anno accademico 2018/2019

## Sommario

QPlay è un applicazione che consente, tramite l'uso di un contenitore, la gestione e visualizzazione di file audio-visivi di vario tipo. L'utente può inserire, modificare, eliminare file, eseguire ricerche in base a diversi campi dati e caricare/salvare su disco la propria lista di file personale.

## Gerarchia dei tipi

La gerarchia vuole modellare degli oggetti che comprendono tutti i file audio-visivi ed è così composta: una classe base astratta denominata **AudioVisual** e tre classi derivate concrete **TvSerie**, **Movie**, **Documentary** che implementano i metodi puri della classe base.



**AudioVisual** La classe base della gerarchia fornisce le informazioni di base comuni a tutti i file di tipo audio-visivo, ossia il *titolo* del file, l'*immagine* di copertina, la *descrizione* della trama, la *data* di rilascio espressa in anni, la *durata* in minuti, il nome del *regista*, se il file appartiene ai *preferiti* dell'utente, se l'audio è *compressato* o meno, la *risoluzione* dell'immagine, i *frame per secondo*.

**TvSerie** TvSerie è una classe derivata concreta che rappresenta i file riguardanti le serie tv, infatti aggiunge i campi dati riguardanti il numero di *episodi* della serie, il numero di *stagioni*, se la serie è *terminata*, il *rating*, il *genere*, il *cast* formato dai personaggi.

**Documentary** Documentary è una classe derivata concreta che rappresenta i file di tipo documentario, in cui si ha un *topic* che spazia dall'argomento scientifico, a quello storico o biografico e un campo dati riservato al *narratore*.

**Movie** `Movie` è anch'essa una classe derivata concreta che vuole rappresentare i file di tipo film; aggiunge i campi dati riguardanti il *cast*, il *rating* ed il *genere*.

La gerarchia attuale è stata pensata per essere estensibile in futuro, sia in orizzontale, per esempio implementando una classe riguardante i video di YouTube, che in verticale, per esempio derivando da `TvSerie` una classe che rappresenti le telenovelas. Inoltre non fa uso di dati o classi riguardanti il framework QT, per cui è indipendente da esso.

**DeepPtr** Il progetto fa uso anche di un template di classe `DeepPtr<T>` di puntatori polimorfi al tipo `T` che implementano la gestione automatica della memoria cosiddetta profonda. È quindi necessario che ogni classe concreta della gerarchia implementi il metodo relativo alla clonazione e anche la distruzione polimorfa.

## Polimorfismo

### Container<T>

Il contenitore templetizzato è stato sviluppato secondo la linea del contenitore `List` della libreria STL.

Il contenitore fa utilizzo delle classi annidate `Node` che rappresenta un nodo della lista, con la sua *info*, il puntatore al nodo precedente *prev* e al successivo *next*, la classe `Iterator` e `Const_Iterator` usate per scorrere gli elementi della lista. Come da specifica offre metodi per l'inserimento di nodi, quali `push_front` e `push_back`, la rimozione di nodi tramite `clear`, `erase`, `pop_front` e `pop_back`, e la ricerca di elementi grazie all'uso di `search` sia `const` che non. Sebbene il contenitore venga utilizzato istanziandolo con parametro uguale a `DeepPtr<AudioVisual>`, il parametro `T` può assumere qualsiasi tipo, che sia primitivo o definito dall'utente.

## Persistenza delle informazioni

Come da specifica il progetto consente il caricamento e salvataggio delle informazioni relative al contenitore. Si è scelto di adottare l'uso dei file XML come formato di file per la persistenza. Sono state implementate le funzioni `load` e `save` che fanno uso delle classi `QXmlStreamWriter` e `QXmlStreamReader` per la codifica e decodifica del file XML, e le classi `QFile` e `QSaveFile` per l'apertura e in generale la gestione dei file.

Entrambe le funzioni devono essere chiamate esplicitamente dall'utente e avvengono in automatico, tranne all'uscita dell'applicazione in cui tramite un popup apposito viene chiesto se si vuole salvare o meno i dati correnti.

## GUI

Per lo sviluppo della parte relativa alla GUI è stato adottato il design pattern *Model-View*. La parte grafica si compone di una `MainWindow` principale che viene lanciata all'avvio dell'applicazione, da `AddDialog` che si occupa di inserire nuovi oggetti nella collezione, da `AudioVisualItem` che si occupa di mostrare i dettagli principali di ciascun oggetto contenuto nella lista, da `EditWidget` che si occupa di modificare un singolo elemento della lista, da `DisplayWidget` che si occupa di visualizzare tutti i dettagli di un oggetto.

## Ambiente di sviluppo e direttive di compilazione

Il progetto è stato sviluppato su sistema operativo Manjaro Linux, utilizzando l'IDE *QtCreator* con il relativo framework QT v. 5.12 e compilatore GCC v. 9.1.0.

Poichè il progetto fa ampio uso di alcune *keywords* di C++11 (per esempio `auto` e `nullptr`) viene fornito il file `.pro` da compilare tramite comandi `qmake` e successivamente `make` che creano il relativo file eseguibile.

## Ripartizione ore

La realizzazione del progetto è costata circa 50 ore ripartite nel seguente modo:

- Analisi preliminare del problema: 1h
- Progettazione modello e GUI: 6h
- Apprendimento libreria Qt: 8h
- Codifica modello e GUI: 31h
- Debugging e testing: 6h