



JustMeet

Relazione Ingegneria Del Software

Angelici Pietro – Citeroni Alex – Perozzi Davide

Vision

Web App che permette alle persone che ne fanno parte di creare eventi per attività di ogni tipo, di ricercarli e partecipare a quelli già creati da altri utenti in modo semplice e veloce!

Potrete conoscere nuove persone, stringere grandi amicizie e divertirvi provando nuove emozioni, giocando, andando ai concerti, a teatro e qualche volta anche studiando insieme!

Business Case

Abbiamo scelto questo progetto perché volevamo far avvicinare le persone attraverso attività basate su eventi, fargli scoprire passioni che non sapevano di avere e dargli la possibilità di trovare qualcuno che li possa aiutare nel momento del bisogno, che sia per passare un esame o per trovare un altro giocatore per una partita di calcetto.

Estensioni

Continueremo il progetto ampliando le funzionalità e le possibilità offerte, integrando come prima cosa gli amici e una chat per comunicare, poi un metodo di pagamento online, Google Maps per fornire la posizione precisa del luogo dove si terrà l'evento e quindi

anche le indicazioni per raggiungerlo con più facilità, accesso e registrazione attraverso altri Social Network come Facebook, Google, ecc. e molte altre cose che non siamo riusciti ad implementare per questioni di tempo.

Architettura

Abbiamo suddiviso il lavoro in 4 iterazioni iniziando a sviluppare il progetto tramite il pattern MVC utilizzando Spring MVC, definendo model, controller, view, repository e service.

Java è il linguaggio di programmazione che abbiamo scelto per il backend, mentre per il front-end sono stati utilizzati file JSP (Java Server Page) contenenti JavaScript, HTML e CSS.

Il front-end ed il back-end comunicano attraverso il framework Spring Boot, mentre per il database abbiamo usato MySQL in locale.

Iterazioni

Iterazione 1

Il primo passo è stato decidere che tipo di linguaggi, strumenti e database utilizzare, dopodiché abbiamo iniziato a creare il sistema e la sua architettura con tutti i suoi componenti.

Visto che gli utenti sono l'epicentro di tutta l'applicazione siamo partiti pensando a loro, quindi abbiamo creato la classe User che si riferisce al principale attore, contenente tutti i dati dell'utente, le classi UserRepository, UserService e UserServiceImpl che forniscono i principali servizi agli utenti, la classe UserController che si occupa delle azioni effettuate dall'utente, la classe UserValidator che verifica se i dati inseriti dall'utente sono corretti, le classi WebApplication e WebSecurityConfig

rispettivamente per avviare l'applicazione e per occuparci della sicurezza e a questo proposito infine abbiamo creato le classi `SecurityService` e `SecurityServiceImpl` per i servizi riguardanti la sicurezza degli utenti.

Siccome la sicurezza dei nostri utenti per noi è al primo posto, le prime funzioni implementate sono state la registrazione, il login ed il logout.

Iterazione 2

Per la seconda iterazione ci siamo dedicati alla cosa più importante per gli utenti: gli eventi.

Abbiamo creato la classe `Event` contenente tutti i dati riguardanti gli eventi, le classi `EventRepository`, `EventService` ed `EventServiceImpl` che contengono le funzioni principali degli eventi, la classe `EventValidator` che si assicura il corretto inserimento dei dati da parte dell'utente riguardo l'evento, la classe `EventController` che si occupa della gestione degli eventi.

Le funzioni implementate sono state la creazione dell'evento, la sua eliminazione e la sua modifica.

Iterazione 3

Nella terza iterazione abbiamo iniziato a pensare all'interfaccia dell'applicazione curando le pagine web e aggiungendo una classe chiamata `ErrorController` che si assicura di reindirizzare gli utenti nella pagina principale, in caso finiscano in una pagina che non esiste.

Le funzioni implementate sono la ricerca degli eventi, la partecipazione agli eventi e la modifica dei propri dati da parte dell'utente.

Iterazione 4

Nell'ultima iterazione ci siamo concentrati sull'interfaccia grafica e sull'aspetto dell'applicazione, per renderla il più intuitiva e facile da utilizzare sia da PC che da Smartphone.

Le funzioni implementate sono state la possibilità di contattare via e-mail l'organizzatore dell'evento per maggiori informazioni, la possibilità di vedere gli altri partecipanti all'evento e infine l'eliminazione dell'utente per chi purtroppo vuole lasciarci e disattivare il proprio account.