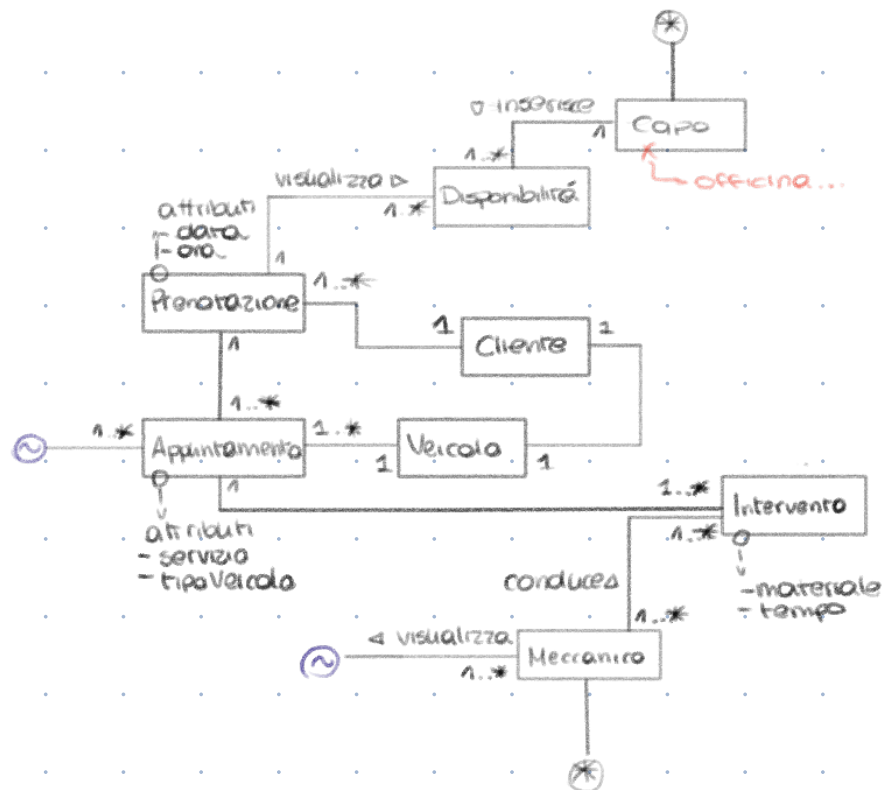
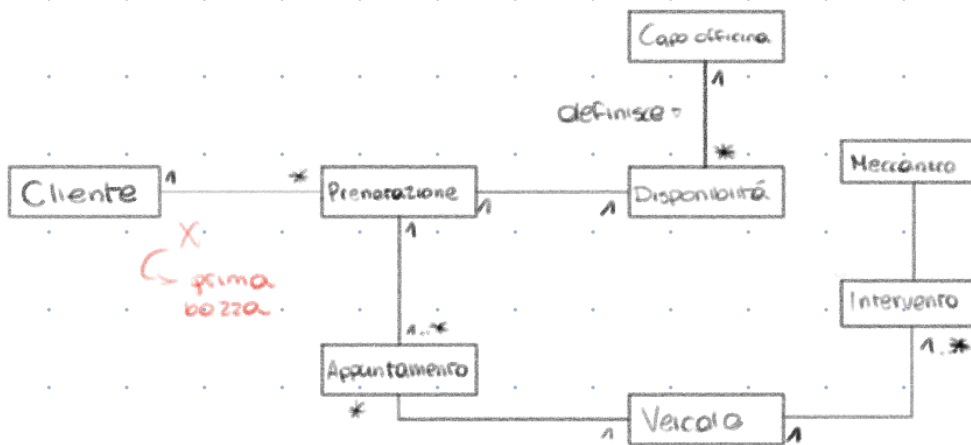
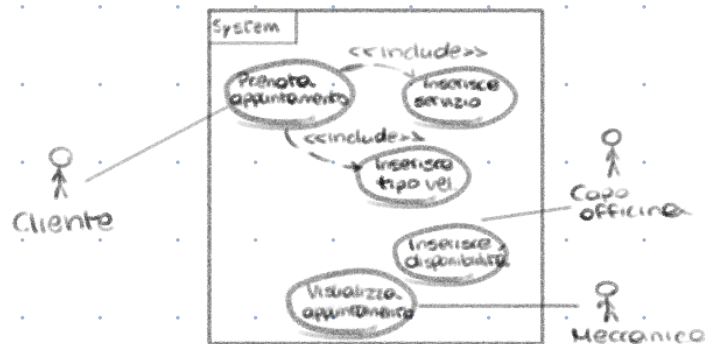


① Domain model



Use case



UC: Prenota appuntamento

Pre: Autenticazione attraverso il sistema
Visualizzazione disponibilità

Attore: Cliente

1. Cliente seleziona disponibilità dell'officina;
2. Sistema chiede inserimento dati temporali
3. Cliente immette dati temporali
4. Sistema richiede dati appuntamento
5. Cliente immette dati appuntamento
6. Sistema visualizza avvenuta prenotazione.

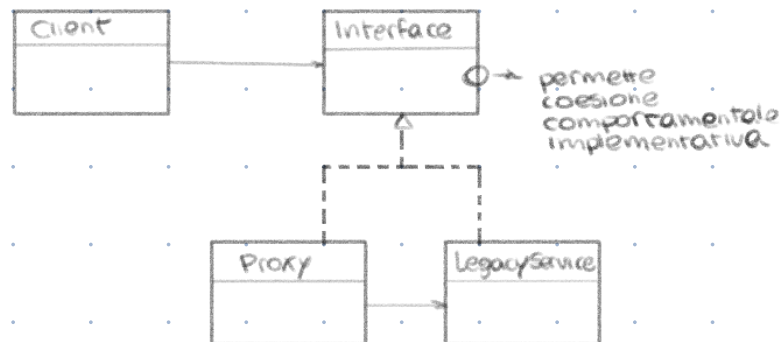
Post: cliente porta veicolo in officina.

State machine diagram

- ① Prenotata
- ② Esecuzione
- ③ Attesa
- ④ Terminato
- ⑤ Sospesa
- ⑥ Saldato



- ② Proxy è un pattern strutturale del catalogo GOF, attuato per mantenere un'architettura interna manipolabile e gestibile durante variazioni. L'intento di proxy consiste nel controllo della validità di richieste comportamentali da classi di alto livello rispetto alla business logic.
- spesso potrebbe essere desiderabile osservare quali entità software siano usate a livello funzionale, oppure tenere traccia di quali oggetti di classi siano momentaneamente attivi; ciò avviene mediante il pattern illustrato, in quanto è posto un mediatore che possa controllare e smistare richieste, qualora caratterizzate da certi requisiti, verso classi di basso livello, affinché soddisfino necessità comportamentali.
 - A livello implementativo si articola in un'interfaccia sovrapposta tra i due domini, portando soddisfando dependency inversion, ma soprattutto fornendo una coesione comportamentale tra l'entità proxy e business logic. In questo modo avviene un omogeneo sviluppo e il flusso di controllo sarà destinato al mediatore, in maniera tale che possa convalidare la richiesta ricevuta.
 - Proseguendo, proxy provvederà in autonomia a mantenere un'istanza della business logic, richiamando le funzionalità desiderate da HLC.
 - Concludendo, affinché high level classes siano totalmente distinte dalla logica algoritmica di inizializzazione è possibile porre una factory dedicata esclusivamente alla creazione di istanze di proxy, per restituire alla classe del dominio, su cui richiamerà i metodi voluti, grazie alla coesione comportamentale adottata.



2

