1.1.1 Componenti off-the-shelf

Al fine di evitare che i tempi di sviluppo del software vengano allungati più del necessario, si è deciso di utilizzare diversi software già pronti.

Per la gestione persistente dei dati si è deciso di ricorrere a MySQL come DBMS poiché gli sviluppatori hanno già esperienza nell’utilizzo di questo software.

Per scambiare informazioni ed eseguire azioni tra il database e il software si utilizzerà JDBC che è un componente il cui utilizzo ed efficienza sul mercato è ampiamente documentato.

Per la creazione delle interfacce verrà utilizzato il GUIDesigner basato su Swing e awt.

Tutte le componenti selezionate sono gratuite ed open source, scelta in linea con i requisiti di costo.

1.1.2 Design patterns

Per velocizzare lo sviluppo del sistema abbiamo utilizzato alcuni design patterns che risolvono problemi tipici anche del nostro progetto.

La scelta è ricaduta su tre Desgin Pattern, specificamente: Composite, Bridge e Observer.

Il design Composite è stato scelto poiché si adatta perfettamente alle necessità di definizione delle interfacce e dei loro componenti.

Poiché nel nostro software verranno utilizzati bottoni ed eventi, si utilizzerà il design Observer.

Per ultimo, ai fini di uno sviluppo concorrente e per facilitare il testing adotteremo un design Bridge.