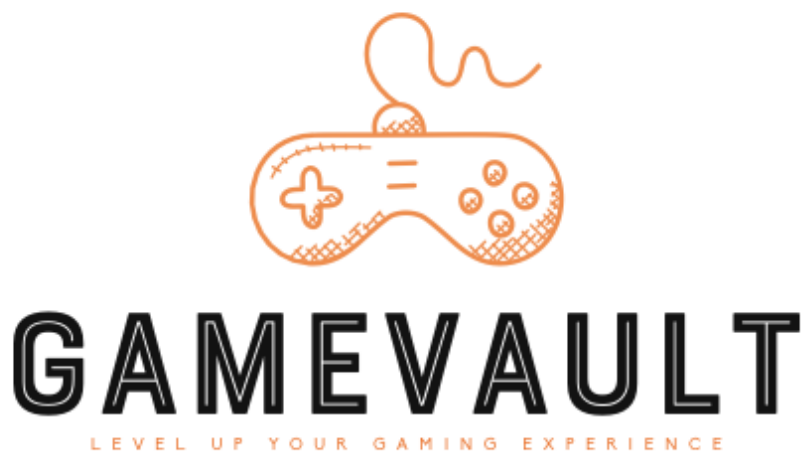


Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

GameVault

Object Design Document



Team di Sviluppo:

Nome	Matricola
Corsini Ernesto	0512114376
Orsatti Alessandro	0512114982
Palma Claudio Giuseppe	0512114151

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
01/05/2024	1.0	Prima stesura documento	Palma Claudio Giuseppe
02/05/2024	1.1	Completamento Prima Stesura	Palma Claudio Giuseppe

Scritto da:	Claudio Giuseppe Palma
-------------	------------------------

INDICE

1. INTRODUZIONE	3
1.1 Object Design Trade-offs.....	3
1.1.1 Robustezza vs Tempo	3
1.1.2 Attendibilità vs Tempo.....	3
1.2 Linee Guida.....	3
1.3 Referenze.....	3
2. DIRECTORY	4
2.1 Back-End.....	4
2.1.1 webapp	4
2.1.1.1 META-INF.....	4
2.1.1.2 js	4
2.1.1.3 foto	4
2.1.1.4 html.....	4
2.1.1.5 css	4
2.2 db.....	4
3. PACCHETTI	4

	Ingegneria del Software		2
--	-------------------------	--	---

3.1	BACK-END	5
4.	INTERFACCE DI CLASSE	7

1. INTRODUZIONE

1.1 Object Design Trade-offs

1.1.1 Robustezza vs Tempo

Il controllo dei dati un aspetto importante del sistema, farlo però nella maniera più corretta e completa possibile richiederebbe un tempo di sviluppo maggiore rispetto a quello a nostra disposizione per il rilascio di una nuova versione completamente funzionante. A discapito della robustezza, dunque, decidiamo di limitare i controlli sui dati in input, cosa che però sarà fatta nelle versioni successive.

1.1.2 Attendibilità vs Tempo

L'attendibilità è un requisito fondamentale per il funzionamento del sistema, è infatti, ad esempio, importante gestire le transazioni in maniera corretta evitando, che gli ordini possano essere effettuati senza avere la disponibilità del prodotto richiesto. Chiaramente questo requisito necessita di maggior tempo di sviluppo per essere implementato, ed è proprio grazie al tempo guadagnato a discapito della robustezza che possiamo rispettarlo.

1.2 Linee Guida

Qui di seguito sono riportate alcune linee guida per la stesura del codice:

- Gli oggetti DAO devono essere nominati nomeentitaIDS.
- Gli errori devono essere gestiti tramite dei valori di ritorno.

1.3 Referenze

- R.A.D.
- S.D.D.

2. DIRECTORY

2.1 Back-End

Questa directory contiene i file Php e JavaScript che compongono i codici del sistema.

2.1.1 webapp

2.1.1.1 META-INF

Questa directory contiene le meta-informazioni.

2.1.1.2 js

Questa directory contiene i file JavaScript con numerose funzioni utilizzate per rendere il sito più fluido a livello di animazioni.

2.1.1.3 foto

Questa directory contiene le foto utilizzare all'interno della web-app.

2.1.1.4 html

Questa directory contiene i file html che rappresentano il sito stesso.

2.1.1.5 css

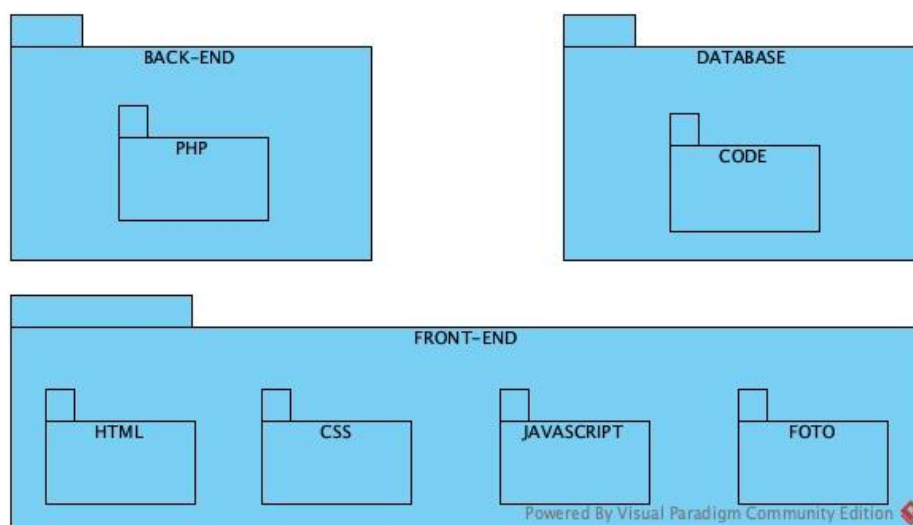
Questa directory contiene gli stili per il sito web e le formattazioni per il browser.

2.2 db

Questa directory serve per mantenere lo schema del database relazionale.

3. PACCHETTI

In questa sezione analizzeremo la suddivisione in pacchetti di tutte le classi implementate, ecco una prima panoramica del sistema implementato:

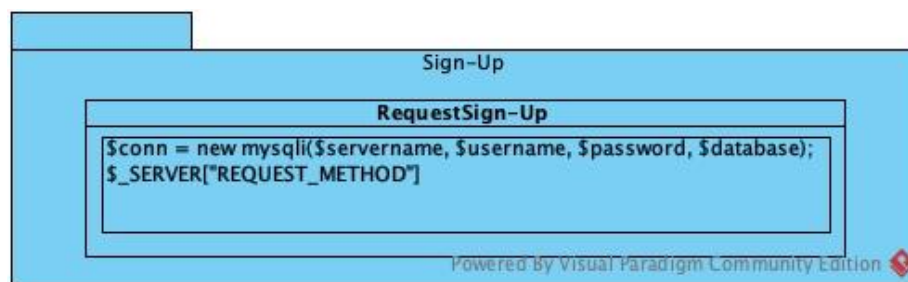


3.1 BACK-END

Questo pacchetto contiene codici per la gestione dati e reindirizzamento, come verifica dei dati dal database, le varie operazioni eseguite dall'Admin oppure la ricerca di prodotti nel catalogo ed il conseguente reindirizzamento alla pagina del prodotto ricercato.

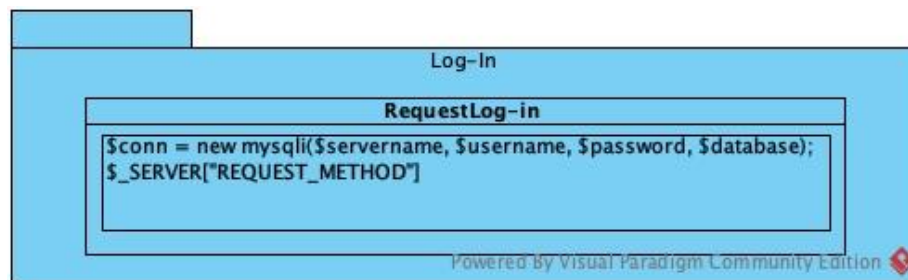
3.1.1 Sign-up

Qui c'è il codice per la connessione al database in modo da registrare i dati ed effettuare il Sign-Up.



3.1.2 Log-In

Qui c'è il codice per la connessione al database in modo da prelevare i dati ed effettuare il log-In.



3.1.3 Admin PHP

Qui c'è il codice che si occupa di comunicare con il database in base alle operazioni dell'Admin.



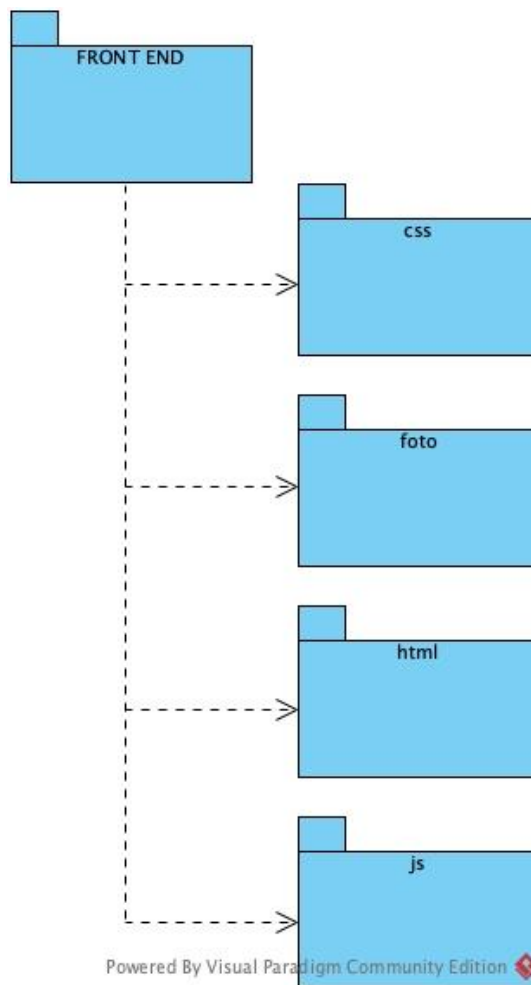
3.1.4 Catalogo

Qui c'è il codice che si occupa di prelevare dal database tutti gli elementi della tabella catalogo e renderli visibili all'utente. Inoltre è possibile eseguire una ricerca specifica di un prodotto tramite il nome.



3.2 FRONT-END

Questo pacchetto contiene codici per la visualizzazione delle pagine web.



3.2.1 Adminweb

Pagina accessibile solo all'Admin dove è possibile visualizzare e modificare i prodotti presenti sul sito e gli ordini effettuati.

3.2.2 Cart

Pagina dove vengono visualizzati i prodotti aggiunti al carrello con l'opzione di modificare la quantità.

3.2.3 Catalog

Pagina dove vengono visualizzati i prodotti acquistabili.

3.2.4 Home

Pagina dove troviamo le ultime uscite, i giochi più popolari e accedere alla pagina del prodotto.

3.2.5 Login

Pagina di accesso e registrazione all'area utente.

3.2.6 Product

Pagina dove è possibile visualizzare nel dettaglio il prodotto ed eventualmente aggiungerlo al carrello.

3.2.7 Support

Pagina dove è possibile contattare il nostro team, che si occupa di fornire assistenza per ogni problema riscontrato.

3.2.8 Transition

Pagina dove si esegue il pagamento dei prodotti del carrello.

4. INTERFACCE DI CLASSE

4.1 Package Back-End

File signup.php e login.php

Metodo		Descrizione	
	Ingegneria del Software		7

Sign-Up	Form che accetta in input dati di tipo type="text", li inserisce all'interno del DBMS e assegna ad ogni utente un id randomico.
Log-In	Form che accetta in input dati di tipo type="text", li confronta con quelli già presenti nel DBMS e se corrispondono permette l'accesso alla sua area personale, inizializzando la sessione.

File prodotto.php

Metodo	Descrizione
Ottenimento Dati	Richiesta di tipo POST al database che permette allo script di prendere i dati necessari dal DBMS.
Stampa	Fornisce l'output dei dati presi in input dal DBMS tramite una funzione echo.

File admin.php

Metodo	Descrizione
Aggiunta	Form che accetta in input dati di tipo type="text" e type="number", e li va ad inserire in una nuova riga del DBMS, se non è già presente.
Modifica	Form che accetta in input dati di tipo type="text" e type="number", e sovrascrive i vecchi dati all'interno del DBMS con i nuovi parametri inseriti precedentemente.
Rimozione	Form che accetta in input dati di tipo type="number", facendo riferimento all'id del gioco, controlla se presente nel database. Se presente tutta la riga viene eliminata.

File transition.php

Metodo	Descrizione
VerificaMeseAnno	Form che accetta in input dati di tipo type="month", ovvero date che contengono solo mese ed anno. Poi controlla se la carta utilizzata per il pagamento è scaduta.

4.2 Package Front-End

File catalogo.php

Metodo	Descrizione
StampaTutto	Esegue una stampa di tutti i prodotti inseriti nel DBMS.
RicercaProdotto	Form che accetta in input dati di tipo type="text", li confronta con quelli già presenti nel DBMS e se corrispondono, anche parzialmente, vengono stampati nella pagina del catalogo. (Es. Se nella ricerca si inserisce "Metal Gear" il sistema stamperà tutti i prodotti che contengono anche parzialmente quel testo; come "Metal gear", "Metal gear 2", "Metal gear Solid" ecc...)