



Gruppo 14
Giuseppe Cristaudo
Michael Rubri
Pietro Santandrea

Cos'è HelloWine?

- Software per la gestione di una ditta vinicola.
- Tre parti logiche: Carico, Cantina, Magazzino.
- Applicabile sia a Ditte sociali che private.



Perché HelloWine?

A seguito di vari colloqui con figure del settore sono emersi due punti cruciali e necessari:

SEMPLICE E INTUITIVO

Si è consolidata la consapevolezza di creare un software essenziale che venga incontro alle esigenze di addetti non affini alla tecnologia.

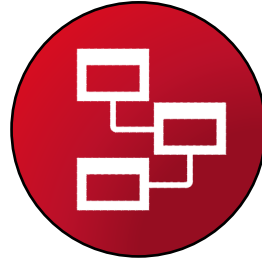
ENTE ESTERNO

Il sistema si relaziona con un ente che raccoglie informazioni riguardanti la ditta in modo da garantire l'originalità del prodotto.

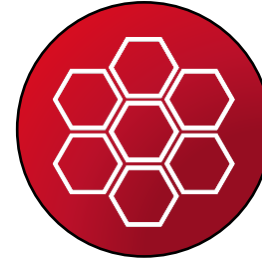


PUNTI FOCALI

ARCHITETTURA



PATTERN



OBIETTIVI



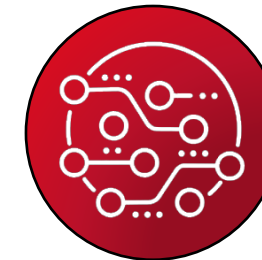
PRINCIPLES



CONCLUSIONI



TECNOLOGIE



DEVELOPMENT



TESTING



Obiettivi e Requisiti

USABILITA'

Interfacce grafiche essenziali, non ambigue e intuitive in modo da rendere il software fruibile anche a utenti non pratici nell'utilizzo di strumenti tecnologici.

SICUREZZA

File di log per tenere traccia di tutte le operazioni effettuate nel sistema.

Utilizzo del protocollo TLS per lo scambio di dati criptati.

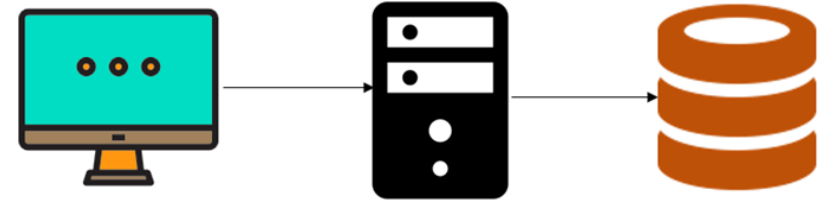
Database centralizzato con alto livello di sicurezza e backup continui per ridurre i rischi e un unico server per gestire tutte le richieste dei client.



Pattern Architettureali

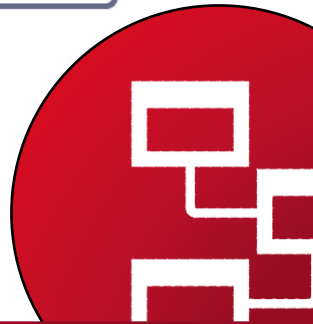
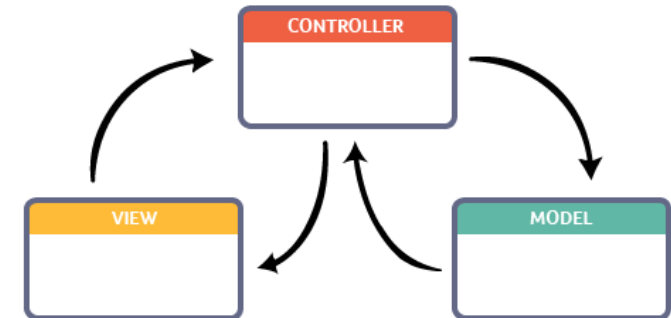
CLIENT SERVER A 3 LIVELLI

Si è scelta un'architettura *3-tier* dovendo gestire una discreta mole di dati.



MVC

Si è scelto questo pattern poiché permette di separare modello del dominio, logica di presentazione e logica di business.

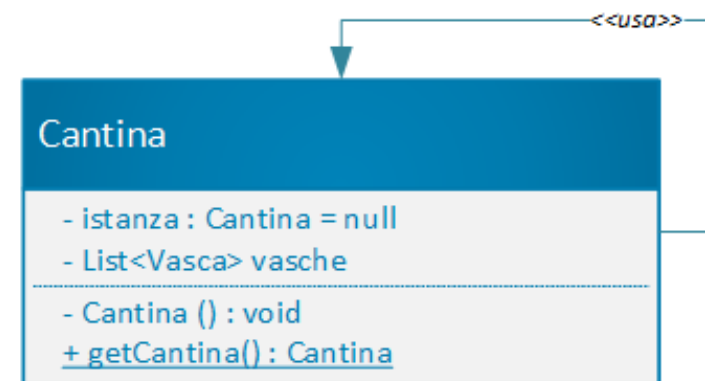
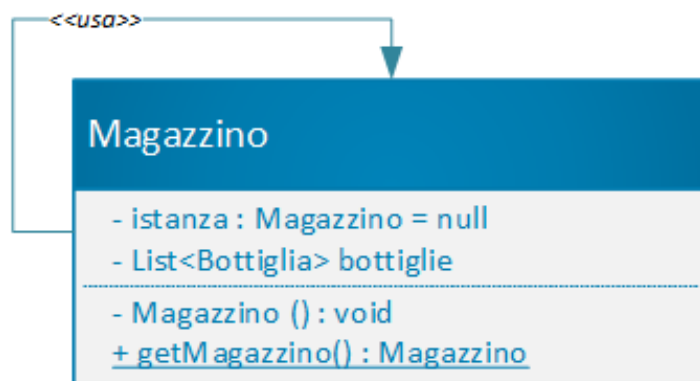


Design Pattern



PATTERN SINGLETON

Necessità di avere un'unica istanza di Cantina e Magazzino.





Design Principles

Dependency Inversion Principle

Applicabile nelle interfacce dei controller al fine di rendere tutte le funzionalità estensibili tramite la dipendenza da astrazioni stabili.

Single Responsibility Principle

Applicabile nella classe Logger separando la funzionalità di log da quella della gestione dei dati.

Interface Segregation Principle

Utilizzo di interfacce specifiche evitando il problema delle *fat interfaces*.

Tecnologie utilizzate

LINGUAGGIO JAVA E JDK

Linguaggio orientato agli oggetti utilizzato per la scrittura del codice dell'applicazione. In particolare la versione del Java Development Kit è la 10.0.2.

JAVAFX

Libreria grafica che consente di sviluppare rich client application.

ECLIPSE

Ambiente di sviluppo utilizzato, nel nostro caso, per la programmazione Java.

DB2

Database relazionale per la persistenza dei dati.



Testing e Beta-Testing



L'applicazione realizzata è suddivisa in molteplici moduli come previsto nel documento di progetto, la modularità è risultata utile sia per lo sviluppo in sé che per il testing. Oltre ad un primo collaudo generale, finalizzato alla verifica del funzionamento di costruttori e della correttezza dei parametri, abbiamo effettuato ulteriori test atti a verificare il corretto funzionamento dei singoli metodi e dei vari oggetti grafici interattivi.

Abbiamo proposto la visione della parte grafica ad addetti del settore, senza fornire alcun training. I feedback ricevuti sono stati positivi.

Inoltre è prevista per Settembre, periodo della vendemmia, l'inizio del Beta-testing.



Sviluppi futuri

Aggiunta di più *cantine*

Possibilità di gestire più cantine della stessa ditta

Fornitori integrati col sistema

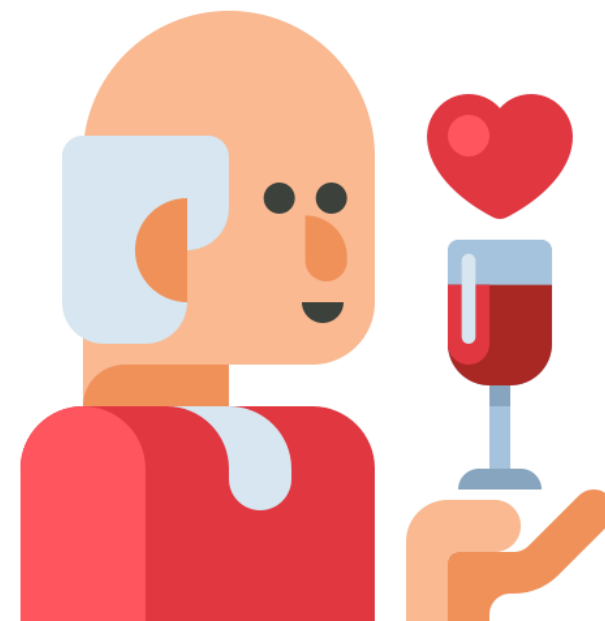
Database dei fornitori

Introduzione delle *analisi*

Possibilità di registrare anche le analisi che determinano il tipo di trattamento da eseguire

Sistema degli *ordini* integrato

Gestione delle vendite a carico di HelloWine





Conclusione

HelloWine è un'applicazione che unisce la digitalizzazione dei processi e la semplicità di utilizzo e ne fa i suoi tratti distintivi, in linea con le esigenze delle settore.

A seguito dei numerosi colloqui con figure competenti riteniamo di aver realizzato un software che soddisfa i requisiti richiesti.



**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE**