## Requisiti

Il software progettato realizza la simulazione di un sistema solare in 2D con il quale l'utente ha la possibilità di interagire, creando e modificando la simulazione a proprio piacimento. E' infatti possibile l'aggiunta di nuovi corpi celesti, i quali interagiranno dinamicamente con i corpi preesistenti ed è presente un sistema per la gestione degli impatti tra essi.

L'applicazione si pone come obiettivo di dare supporto alla comprensione del comportamento di un sistema solare nel tempo.

**Requisiti concordati**

-Creazione di un nuovo sistema solare-Inserimento di nuovi corpi all'interno di un sistema preesistente

-Calcolo delle orbite dei pianeti

-Modifica delle proprietà dei corpi

-Variare la velocità della simulazione, modificando anche l'unità di misura del tempo

-Salvare/caricare una simulazione o un singolo corpo

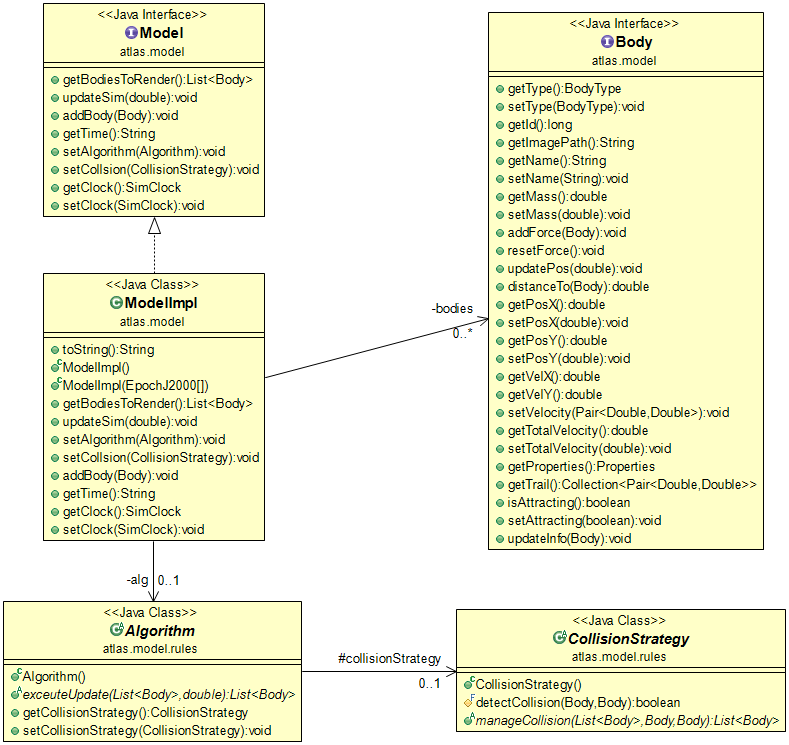
-Zoom in dettaglio su un corpo, mostrando informazioni aggiuntive

-Gestione dell'impatto tra corpi e la generazioni di frammenti

## Analisi del modello del dominio

ATLAS dovrà una effettuare una “N-body simulation”, ovvero gestire un arbitrario numero di corpi dotati di massa che si attraggono gli uni con gli altri, calcolandone le coordinate cartesiane (x, y) in relazione alle forze esercitate calcolate tramite la legge di gravitazione universale.

La difficoltà principale sarà quella di riuscire mantenere un livello di precisione il più possibile elevato, la quale dipende strettamente dal numero di corpi coinvolti nel calcolo delle forze e dal time stamp utilizzato nell’aggiornamento, ovvero di quanto (tempo) aggiornare. In particolare la precisione aumenta all’aumentare dei corpi considerati e al diminuire del time stamp (deve essere positivo), questo inevitabilmente significa che le performance decadono all’aumentare della precisione a parità di tempo aggiornato. L’obiettivo è quello garantire un’esperienza d’uso fluida, cioè, dal punto di vista delle performance, riuscire ad ottenere almeno 20-30 FPS con decine di corpi su schermo. Inoltre si dovranno gestire le collisioni fra i corpi in modo realistico, questo richiederà ricerche che non potranno essere effettuate all’interno del monte ore previsto, perciò si cercherà di approssimare nel migliore dei modi un comportamento adeguato e sarà oggetto di futuri lavori per miglioramenti.



## Design

## 2.1 Architettura

Come pattern architetturale abbiamo utilizzato il Pattern MVC, per mantenere separati i compiti svolti dal Modello View e Controller. (Vedi figura UML)

L'applicazione viene avviata tramite la classe ApplicationLauncher, la quale si occupa di creare una View ed un Controller, il quale a sua volta crea il Model. Utilizzando questa strategia la View resta completamente indipendente, avendo il solo compito di mostrare l'output; il Controller accetta un oggetto che implementi l'interfaccia View. Per la notifica degli input dell'utente abbiamo utilizzato il Pattern Observer, tutto ciò rende riutilizzabile il codice rendendo possibile un possibile cambiamento totale della View senza condizionare gli altri componenti software.

## 2.2.1 Design dettagliato model

Ma Xiang Xiang

**MODEL**

Come già detto nell’analisi dei requisiti, il model deve essenzialmente occuparsi di eseguire la N-body simulation e di restituire i corpi con le modifiche al controller. Tenendo conto dei problemi esposti precedentemente sono stati implementati due algoritmi (con la possibilità di aggiungerne altri) per la gestione dell’aggiornamento:

* Brute force = per ogni corpo si sommano le forze di tutti gli altri corpi.
  + Vantaggi:
    - * Semplice da implementare.
      * Possibilità di individuare le collisioni tra i corpi.
      * La precisione dipende solamente dal time stamp.
  + Svantaggi:
    - * Ha una complessità computazionale uguale a .
      * Numero limitato di corpi in concorrenza (circa 100).
* Two-body = si semplifica n-body, sommando solo la forza dei corpi più influenti.
  + Vantaggi:
    - * Estremamente più veloce di Brute force, complessità =.
      * Possibilità di gestire centinaia/migliaia di corpi contemporaneamente.
  + Svantaggi:
    - * No collisioni.
      * Preciso solamente in alcuni casi (es sistema solare).

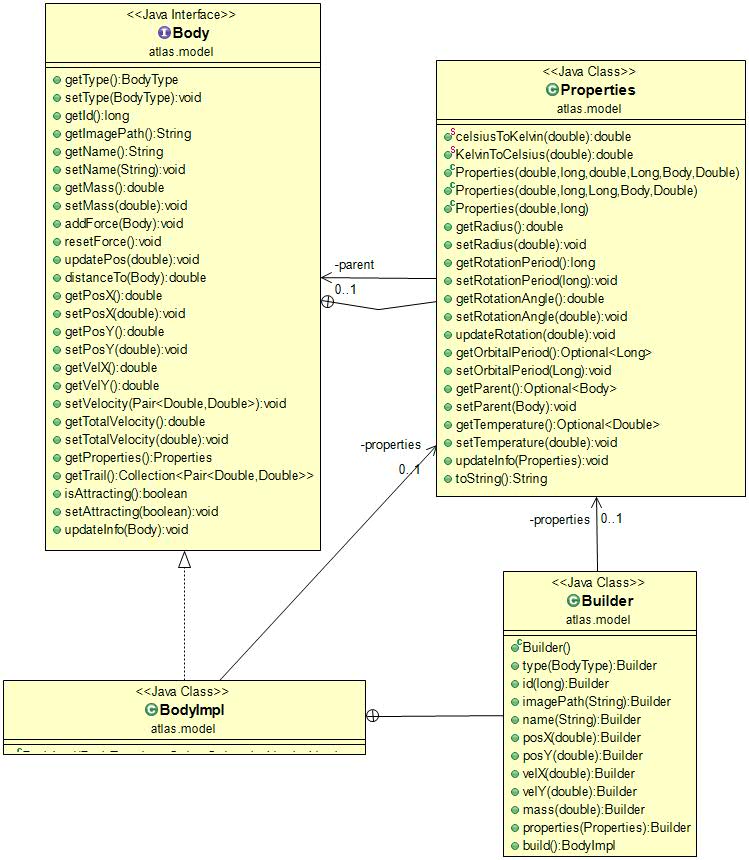
Questi due algoritmi sono implementati nelle rispettive classi, che estendono una classe astratta (Algorithm). All’interno di quest’ultima è presente un oggetto CollisionStrategy che rappresenta l’algoritmo di collisione da eseguire nel caso di collisioni. Ho scelto di usare un pattern strategy sia per i algoritmi che per le collisioni, in modo da renderli intercambiabili e soprattutto espandibile per future aggiunte senza modificare il codice del model.

Figura

All’interno del model le classi Algorithm e CollisionStrategy sono entrambe estese da più classi, per questo motivo è stato ritenuto opportuno inserirle in un subpackage .model.rules, rendendo più navigabile il package atlas.model.

Durante lo sviluppo mi sono accorto del elevato numero di campi necessari all’implementazione della classe Body, che creava i seguenti problemi: bassa leggibilità del codice, ridondanza eccessiva di getters, setters e costruttori. Per arginare a questi problemi ho adottato due provvedimenti:

* Separazione dei campi secondari (quelli meno usati e non essenziali per il funzionamento) da quelli primari tramite la creazione di una classe annidata di nome Properties nell’interfaccia Body perché aumenta l’incapsulamento in quanto è usato solamente da una classe (BodyImpl).
* Pattern builder in BodyImpl per facilitare la creazione di nuovi corpi.

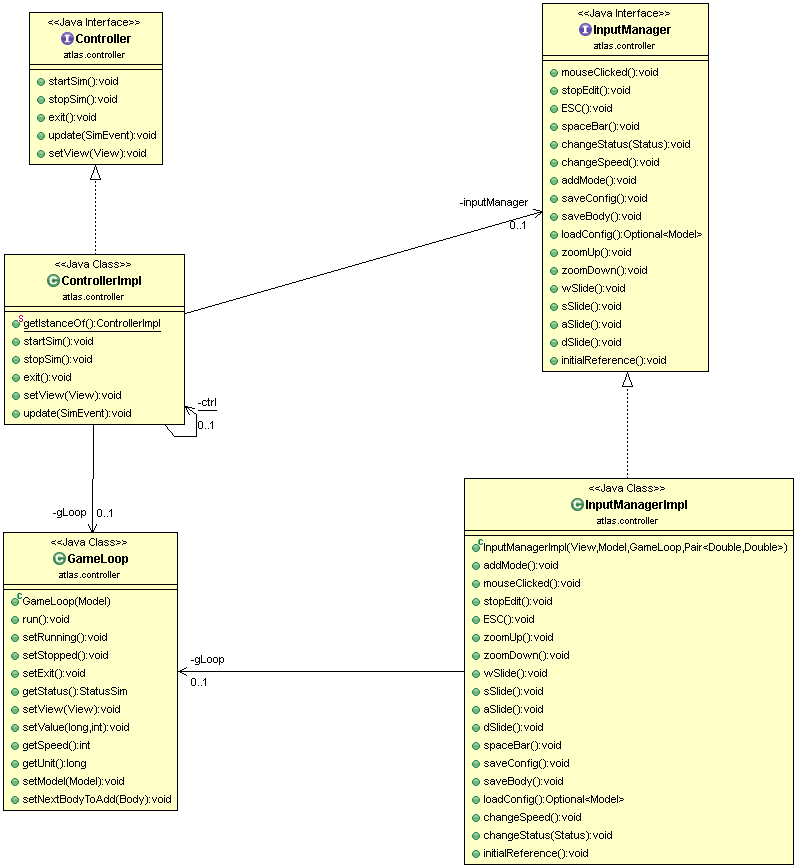


## 2.2.2 Design dettagliato Controller

Andrea Bondanini

**CONTROLLER**

Il Controller server da coordinatore e viene interposto tra la View e il Model. Siccome deve gestire un numero elevato di Input distinti, esso è stato progettato suddividendo tutte le funzioni in due classi: ControllerImpl (che implementa l’interfaccia Controller) e InputManagerImpl (che estende l’interfaccia InputManager). In ControllerImpl sono presenti tutti i metodi principali per la gestione dello stato della simulazione, InputManagerImpl invece contiene i metodi relativi sia agli input dell’utente che alla gestione del salvataggio/caricamento dei files.

****

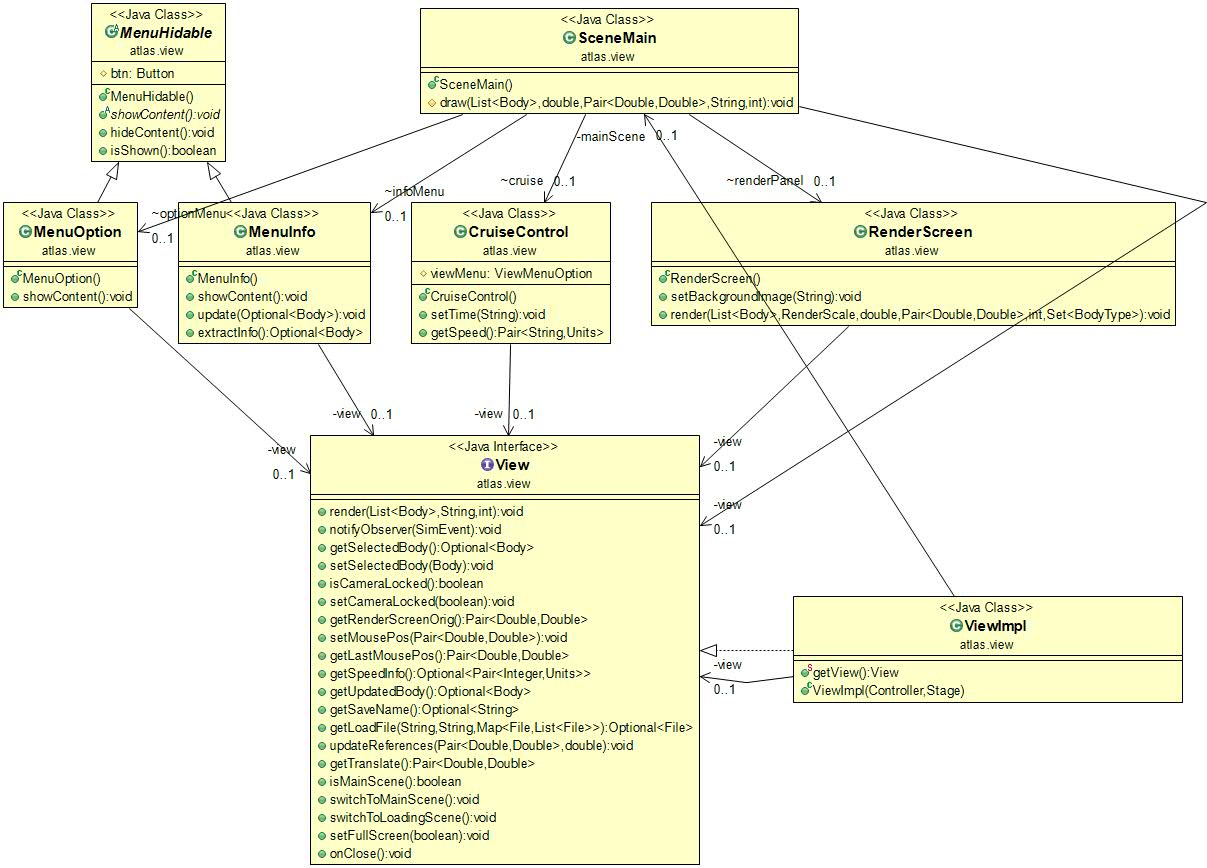
## 2.2.3 Design dettagliato view

Per la realizzazione della view abbiamo scelto di usare la libreria JavaFX in quanto più si addiceva alle nostre esigenze, ovvero una GUI dall’aspetto moderno facilmente personalizzabile.

L’aspetto dell’interfaccia utente è ispirata a quella di “Universe Sandbox 2”, un gioco disponibile su steam.

La GUI è composta da una schermata (SceneLoading) di caricamento, usata all’avvio in attesa che la schermata principale (SceneMain) sia pronta. Quest’ultima quindi, costituisce l’intera interfaccia usabile. Al suo interno ci sono tutti i comandi disponibili all’utente sotto forma di pulsanti e menu.

La view offre delle funzioni e comunica con il controller blah blah…



**Ma Xiang Xiang**

Mi sono occupato della realizzazione dei pannelli, del loro aspetto e integrazione all’interno di un’unica scena. Ho iniziato dal panello più importante, ovvero RenderScreen (dove avviene il rendering). Essa è organizzata in layers con 3 livelli gerarchici, dove il quello più alto sovrascrive quelli inferiori. In particolare il livello più basso è un canvas dove vengono disegnate le scie, metre i livelli superiori ospitano le immagini e i labels con i nomi. Inoltre ho realizzato un sistema di caching per le immagini e un algoritmo second chance per rimuovere quelle non più usate.

Il pannello principale è un BorderPane, dove al centro è posto RenderScreen, nella parte inferiore il CruiseControl con i comandi principali e infine ai lati due menu apribili tramite l’azione di un pulsante.

I pannelli sono stati sviluppati tenendo presente della possibilità di ridimensionare la finestra come se fosse una finestra normale, perciò gli elementi al suo interno si devono adattare alle nuove dimensioni. Per ottenere questo risultato ho usato una feature di JavaFX, ovvero il binding dell’altezza e della larghezza.