

Corso di Programmazione 3 e Laboratorio

Progetto Esame

Docenti: Proff. Emanuel Di Nardo - Angelo Ciaramella

A. A. 2022/2023

- **Codice gruppo:** pd2laxji49
- **Componenti gruppo:** 3

Traccia - Negozio on-line

Si vuole simulare un negozio per la *vendita di prodotti su internet*. Ogni prodotto `e identificato da un codice, da un nome, una descrizione, una quantità di scorta, il costo e la categoria. I prodotti sono suddivisi per categorie e sottocategorie (e.g., Casalinghi-Saponi, . . .).

Scrivere un programma per la gestione del negozio. L'accesso può essere effettuato in modalità *amministratore* e in modalità *utente*.

L'amministratore può effettuare le seguenti operazioni

- inserire un nuovo prodotto con le sue informazioni
- eliminare un prodotto
- visualizzare periodicamente tutti gli acquisti effettuati da un dato utente

L'utente può effettuare le seguenti operazioni

- inserire i prodotti nel carrello della spesa
- eliminare un prodotto precedentemente inserito nel carrello
- effettuare il pagamento. Il pagamento può avvenire secondo le modalità: *contanti, carta di credito o bancomat*.

Note di sviluppo

La prova d'esame richiede la progettazione e lo sviluppo della traccia proposta. Lo studente può scegliere di sviluppare il progetto nelle due modalità: **Applicazione Web** o **programma standalone con supporto grafico**.

Il progetto deve essere sviluppato secondo le seguenti linee:

- usare almeno **due** pattern per persona (almeno **uno** per chi sceglie la modalità Web Application) tra i **design pattern** noti;
- attenersi ai principi della programmazione **SOLID**;
- usare il linguaggio **Java**;
- inserire sufficienti **commenti** (anche per Javadoc) e **annotazioni**;
- gestione delle **eccezioni**;
- usare i **file** o **database**;

E' possibile costruire l'applicazione standalone con supporto grafico tramite l'utilizzo di strumenti per la realizzazione di interfacce grafiche presenti in molti IDE (**GUI Designer** in IntelliJ e **WindowsBuilder** in Eclipse) oppure utilizzare tools compatibili con JavaFx come **Scene Builder** (compatibile con gli IDE).

Consegna progetto

Lo studente deve presentare una relazione sintetica (per chi usa *latex* è possibile scaricare un template dalla piattaforma e-learning). La relazione deve contenere:

- una breve descrizione dei **requisiti** del progetto;
- il diagramma UML delle classi;
- altri diagrammi se opportuni;
- parti rilevanti del **codice** sviluppato;

Per chi usa latex si consiglia di utilizzare la piattaforma Overleaf:

- <https://www.overleaf.com/>

Modalità di esame

La prima parte della prova di esame verterà sulla discussione del progetto. Lo studente deve preparare una **presentazione sintetica** (slide) per descrivere il progetto svolto. La seconda parte della prova verterà sulla discussione degli argomenti affrontati a lezione.