

PROGETTO: SECONDA PARTE

La seconda parte del progetto può essere intrapresa solo dopo aver concluso la prima parte e dopo avere assistito a un nucleo di lezioni del secondo semestre, in cui si acquisiranno le competenze circa le attività da condurre.

Richieste relative alla SECONDA PARTE DEL PROGETTO

Ogni gruppo dovrà rifattorizzare l'ultima release prodotta per la prima parte del progetto, avendo preventivamente messo il codice da rifattorizzare "sotto test", e redigere una relazione che documenti le attività svolte evidenziando i principi e i pattern utilizzati nella riprogettazione (si veda la traccia sotto riportata). Consegnare in formato elettronico la relazione e il codice (sorgente ed eseguibile) del sistema considerato, sia nella versione precedente che nella versione successiva agli interventi effettuati, comprensivo del codice sviluppato per il testing.

Linee guida per la stesura dell'elaborato

- 1) Si riporti il diagramma delle classi e il diagramma dei package dell'intero progetto discutendo l'applicazione del principio di separazione modello-vista.
- 2) Presi uno o più casi d'uso, determinare le operazioni di sistema, eventualmente definendo un diagramma di sequenza di sistema. Per tutte o una parte delle operazioni di sistema, definire il contratto e discutere l'assegnazione delle responsabilità mediante uso di pattern GRASP mostrando e commentando un esempio di diagramma di interazione (di sequenza o comunicazione), di modo da mostrare l'uso di al più 3 differenti pattern.

È particolarmente premiato un rigoroso utilizzo del pattern GRASP Controller sull'intero progetto.

- 3) Si discuta l'applicazione di al più 3 differenti pattern SOLID sulle classi del progetto, riportando e commentando una porzione di codice JAVA precedente al refactoring che viola il principio (se presente) e una porzione del codice JAVA successiva al refactoring che rispetta il principio.

È particolarmente premiato un rigoroso utilizzo dei primi 3 principi SOLID sull'intero progetto.

Riportare esclusivamente le porzioni di codice utili per la discussione dei principi, omettendo con puntini le linee del codice non pertinenti.

- 4) Si discuta l'applicazione di al più 3 pattern GoF sulle classi del progetto, mostrando e commentando il diagramma delle classi coinvolte, un esempio di

diagramma di interazione (di sequenza o comunicazione) e/o riportando la porzione del codice JAVA che mostra l'applicazione del pattern (se utile).

È particolarmente premiato l'uso del pattern Observer.

- 5) Si discuta l'applicazione di al più 5 pattern di Refactoring mostrando e commentando una porzione di codice JAVA prima e dopo l'attività di refactoring.

È particolarmente premiato l'uso del pattern Duplicate Observer Data.

Riportare esclusivamente le porzioni di codice utili per la discussione dei pattern, omettendo con puntini le linee di codice non pertinenti.