

# Architettura e Design

Gabriele Chignoli

Giugno 2025

## Contents

<b>1</b>	<b>Architettura</b>	<b>3</b>
1.1	Architectural Views . . . . .	3
1.1.1	Punti di vista del Modulo (Vista Statica) . . . . .	3
1.1.2	Punti di vista dei Componenti e dei Connettori (Vista Dinamica) . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Design</b>	<b>3</b>

# 1 Architettura

Pantrymanager è un applicativo che prevede l'utilizzo di un'interfaccia grafica, per permettere all'utente di interagire con il sistema, e di un componente per conservare una moderata quantità di dati in modo consistente. Per questi motivi, lo stile architettonico **Model-View-Controller (MVC)** è stato scelto come modello più adeguato allo sviluppo dell'applicazione.

Attraverso il MVC, il sistema viene suddiviso in macro-componenti, i quali gestiscono ciascuno una certa funzionalità del software; tale suddivisione consente al sistema un buon grado di modularità, che aiuterà il team sia nelle fasi di sviluppo che in quelle di manutenzione.

Di seguito viene mostrata la suddivisione prevista dallo stile MVC.

- **Model** - si occupa di elaborare i dati salvati (produrre una dieta personalizzata) e gestire la comunicazione con il Database.
- **View** - mostra all'utente le funzionalità disponibili (pulsanti per aggiungere/modificare/rimuovere prodotti, creare una dieta personalizzata...), e fornisce l'output del Model all'utente (i parametri dei vari prodotti, i piatti disponibili...).
- **Controller** - gestisce gli input dell'utente, fornendo un feedback grafico, e comunica direttamente con il model.

IMG

## 1.1 Architectural Views

### 1.1.1 Punti di vista del Modulo (Vista Statica)

### 1.1.2 Punti di vista dei Componenti e dei Connettori (Vista Dinamica)

# 2 Design