



Money expense

Documento di specifica dell'architettura del sistema

Indice

Scopo del documento.....	3
Diagramma delle classi.....	4
OCL o Object Constrains Language.....	14

Scopo del documento

Il seguente documento si presta a specificare i dettagli dell'architettura interna del sistema mediante l'utilizzo di diagrammi di classi. Per questa parte il medium di comunicazione sarà il linguaggio UML.

Rispetto ai documenti D1-Gog e D2-Gog verranno ulteriormente dettagliati i vari componenti specificati tramite i requisiti funzionali di Money expense.

Per finire si impiegherà il codice in OCL (Object Constraint Language) per stabilire alcune condizioni a livello logico che dovranno essere rispettate dagli attributi e dalle operazioni delle classi.

Diagramma delle classi

Ogni classe identifica un nome, una serie di attributi che rappresentano i dati gestiti dalla classe stessa, e un elenco di metodi che definiscono le operazioni previste all'interno della classe. Inoltre, le classi possono essere associate ad altre classi, permettendo di specificare le relazioni tra di loro.

Questo permette di comprendere il comportamento del sistema in questione a livello implementativo.

Nelle prossime pagine vengono rappresentati i diagrammi delle classi principali del nostro sistema.

Potrebbe essere necessario introdurre ulteriori classi nel documento per una spiegazione più approfondita di alcune parti. In tal caso, tali classi saranno rappresentate nei diagrammi con un contorno tratteggiato per evidenziare che verranno discusse e approfondite in dettaglio nelle fasi successive.

Classi ausiliarie

Per rappresentare al meglio le varie classi individuate all'interno del progetto, facciamo uso delle classi ausiliarie, che ci permettano di definire tipi e dati necessari ad avere una semantica consistente e univoca. Queste classi consentono altresì di apportare rapidamente ed efficientemente modifiche alla logica del codice in caso di richieste di modifica future, riducendo così i tempi necessari per il refactoring.

Forniamo quindi di seguito, la classe **Date**, la quale indica una data, specificando [giorno](#), [mese](#) e [anno](#). Ci servirà ad indicare il giorno in cui una data transazione è stata registrata oppure il giorno di inizio e fine blocco utente.

Introduciamo anche la classe **Money**, la quale rappresenta un importo di denaro e include il valore dell'importo (e.g. 10) e la valuta di riferimento (e.g. USD, EUR, ...).

In questo modo le transazioni e i movimenti multi-valuta possono essere comodamente effettuati sulla piattaforma.

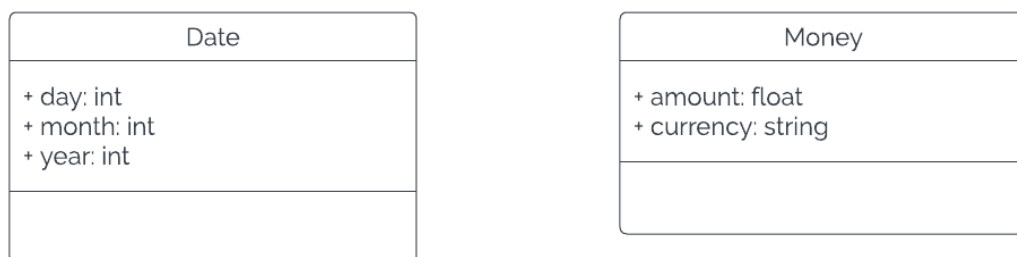


Figura 1. Classi ausiliarie

Classe dell'utente

Con riferimento al diagramma di contesto, specifichiamo tutte le informazioni di un determinato utente, come possiamo vedere dal diagramma di contesto.

Dopo aver rivisto tale diagramma, gli utenti che vengono ad interagire direttamente in piattaforma saranno i seguenti:

- **"User registrato"**
- **"Amministratore"**.

Questi attori interni al nostro sistema sono estremamente simili.

Infatti, un "Amministratore" è un "Utente registrato" che può svolgere le stesse operazioni di un "Utente registrato" con l'unica grande differenza che ottiene la possibilità di bloccare utenti in caso di comportamenti ritenuti illeciti o degni di essere sanzionati.

Per rappresentare questa situazione, possiamo creare una generica superclasse **user** che ha tutti gli attributi e le funzionalità comuni ad entrambi gli attori.

essa sarà successivamente utilizzata per generare la sottoclasse **admin**, che aggiungerà le funzionalità di blocco utente.

In particolare, **user** possiede i campi necessari per essere registrati (e.g. nome, cognome, email e password).

Aggiungiamo inoltre un attributo booleano che chiamiamo **isBlocked**, che indica qualora l'utente fosse stato bloccato da un amministratore o meno.

Ogni user ha anche un attributo chiamato **idAuth**,

In **idAuth** viene salvato un id di sessione in formato stringa nel caso in cui l'utente risulti autenticato alla piattaforma e NULL altrimenti. Questo renderà più conveniente il processo di distinzione di utenti autenticati rispetto a quelli non.

Un utente può eseguire una serie di operazioni relativamente al suo stato in piattaforma (e.g. **login()**, **logout()**, **signUp()**). Queste funzionalità verranno illustrate più in dettaglio nei successivi diagrammi.

L'utente può anche aggiornare i propri dati e modificare la password mediante gli appositi metodi.

Infine, l'utente amministratore ha la possibilità di creare un **blocco_utente**, il quale comporterà due eventi:

1. Andrà salvato nel database
2. Modificherà lo stato dell'utente in questione, impedendogli di accedere alla piattaforma fino alla revoca del blocco.

Il blocco ha come attributi: l'utente a cui è riferito, la data di inizio, una eventuale data di fine (se a NULL il blocco è permanente) e un motivo, dove si spiega cosa ha causato il blocco.

Per implementare alcune delle funzionalità sono necessarie delle classi non ancora specificate, indicate mediante una linea tratteggiata.

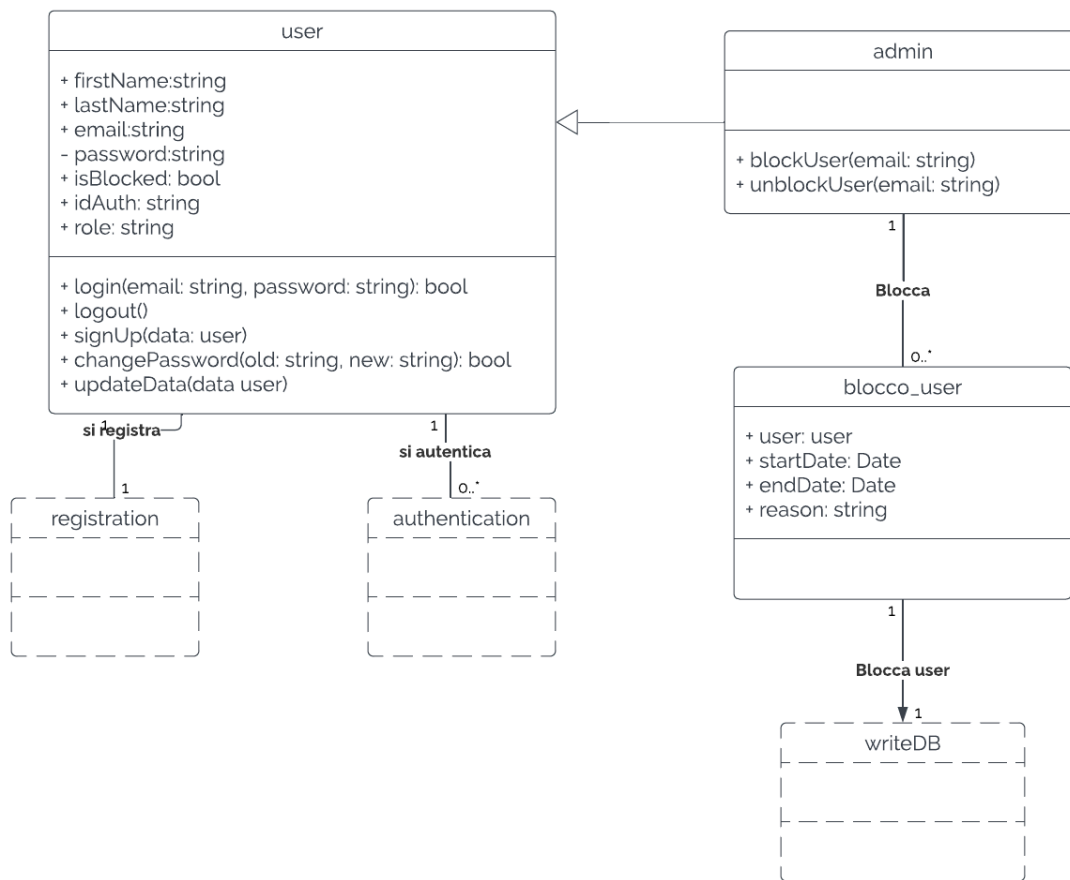


Figura 2. Classi per utenti e blocchi utente

Classe per gestione autenticazione e registrazione

Per poter sfruttare le funzionalità della piattaforma è necessario essere registrati e autenticati. Il processo di registrazione e autenticazione è gestito dal nostro sistema mediante apposite classi.

Poiché il nostro sistema conserva i dati utente e password in un database interno e sono gli utenti stessi a interagire con queste classi, rappresenteremo anche i loro elementi mediante linea tratteggiata.

Per gestire l'intero flow di autenticazione creiamo la classe **authentication** la quale rappresenta i dati ricevuti dall'utente per effettuare l'accesso alla piattaforma. Eventualmente, i dati possono contenere anche una variabile booleana che indica se l'utente richiede l'autenticazione a due fattori. Se segnata a true, verrà effettuato anche un controllo mediante SMS.

Si procede quindi a interrogare il database e una volta ricevuto l'esito del tentativo d'accesso, questo verrà salvato nella classe stessa.

Un'istanza di questa classe è creata ogni qual volta un utente utilizzi il metodo **login()**. Questa classe ha come molteplicità uno a molti, in quanto un utente può autenticarsi più volte in piattaforma (e.g. scadenza sessione).

Per la registrazione dell'utente alla piattaforma è stata ideata la classe **registration**, la quale contiene i dati necessari alla creazione dell'utente.

È presente inoltre un campo **esito** che indica il risultato del tentativo di registrazione. Questo viene determinato svolgendo dei controlli locali sui dati e verificando nel database l'univocità della email inserita.

Un'istanza di questa classe è creata ogni qual volta un utente utilizza il metodo **signUp()**. Questa classe ha molteplicità 1 ad 1, in quanto un utente può registrarsi una sola volta in piattaforma. In caso venisse revocata l'iscrizione e si procedesse di nuovo alla registrazione, l'utente generato e la registrazione sarebbero diverse.

Entrambe le classi espongono una serie di API pubbliche ed alcune *utility functions*, come il controllo della password forte, che tornano utili in diversi controlli che sono necessari (e più tardi spiegati nella parte di documento con OCL).

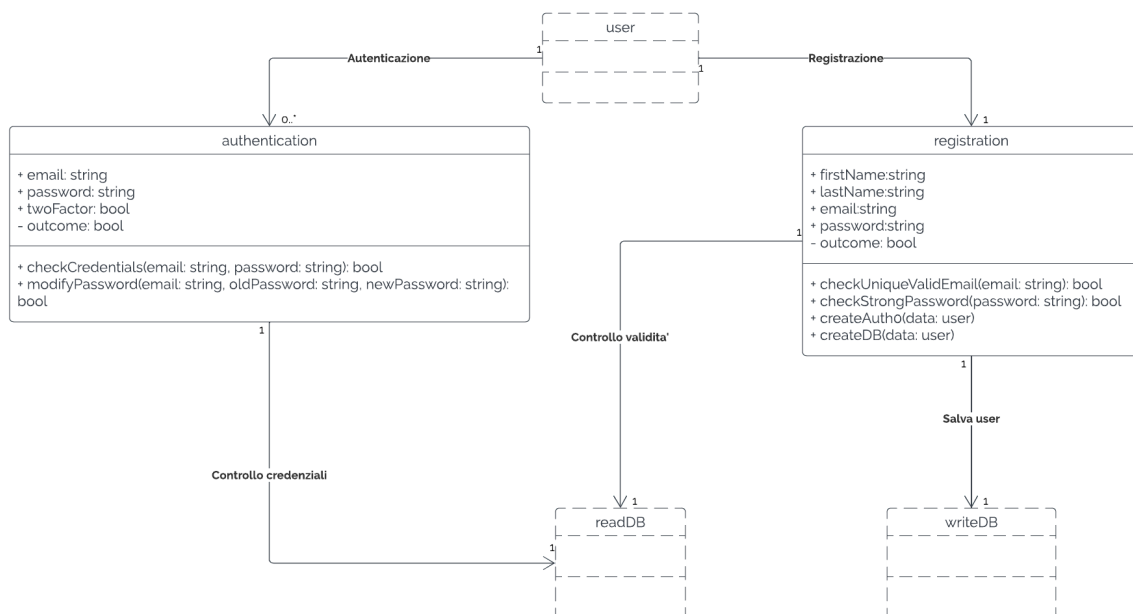


Figura 3. Classi per autenticazione e registrazione

Classe lettura database

Per poter effettuare molte delle operazioni sui dati è necessario prima poterli estrarre dal database (e.g. contesto dell'autenticazione).

A questo punto creiamo un'apposita classe **readDB** che si occuperà di tale compito.

La suddetta classe non presenta attributi, ma dispone di un ampio elenco di funzionalità rese disponibili per l'utilizzo esterno e per la ricezione dei dati necessari.

In particolare, le seguenti sono le classi che andranno ad interagire con **readDB**, richiedendo l'accesso ai dati memorizzati nel database:

- registration
- authentication
- transaction
- wallet
- category
- budget

In aggiunta, introduciamo una classe **reader** il cui obiettivo è generalizzare le diverse classi che interagiscono con la lettura del database (**readDB**).

La scelta di creare questa classe garantisce, anche in caso di future modifiche, flessibilità, robustezza e astrazione del codice.

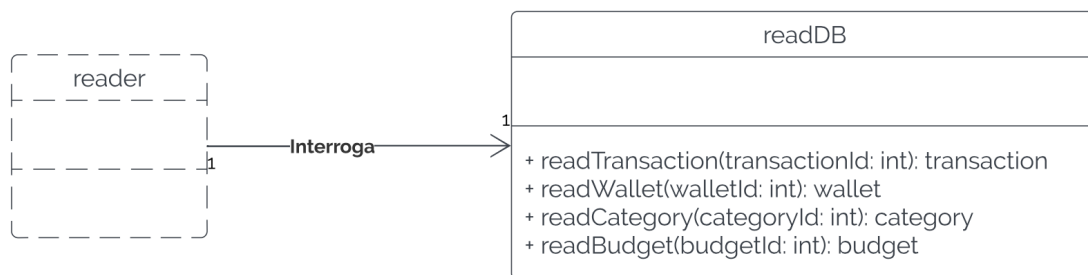


Figura 4. Classe per lettura database

Classe scrittura database

Per poter effettuare modifiche ai propri dati è necessario svolgere delle operazioni di scrittura al database.

Per questo motivo creiamo la classe **writeDB** che si occupa di scrivere i dati necessari all'interno del database ad ogni chiamata da parte di altre classi.

Anche questa classe non ha alcun attributo ma fornisce varie funzionalità utili per altre classi.

In particolare, le seguenti sono le classi che andranno ad interagire con **writeDB**, richiedendo la scrittura dei dati memorizzati nel database:

- registration
- transaction
- wallet
- category
- budget

Come prima, introduciamo una classe **writer** che andrà a generalizzare le diverse classi che interagiscono con la scrittura sul database (**writeDB**).

In generale, quello che la classe permette di fare, è la creazione, modifica o eliminazione dei dati interni al database.

La scelta di creare questa classe garantisce, anche in caso di future modifiche, flessibilità, robustezza e astrazione del codice.

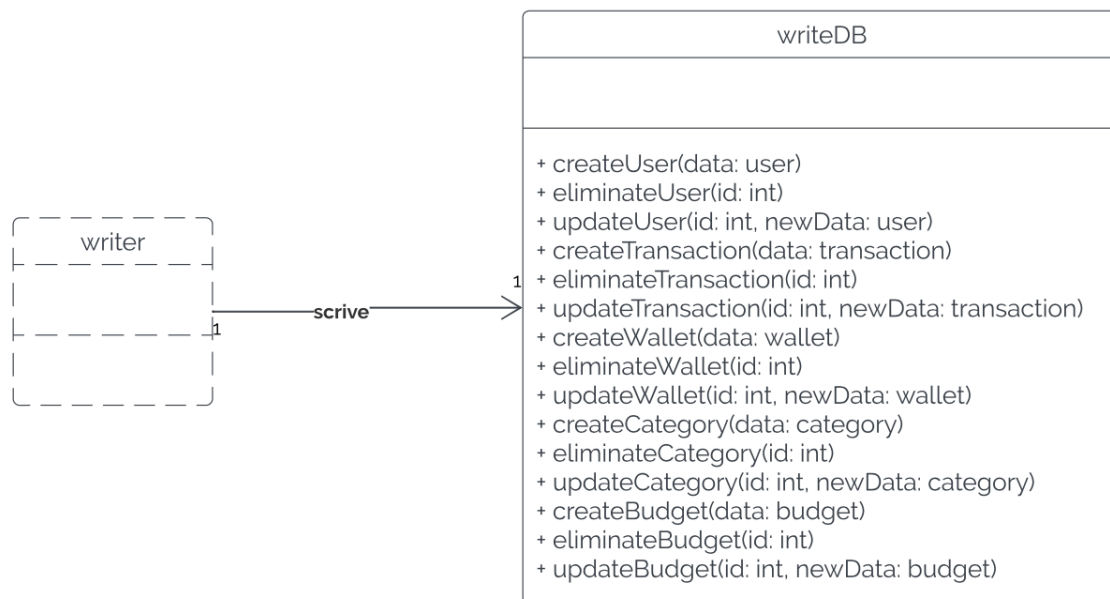


Figura 5. Classe per scrittura database

Classe transaction

Descriviamo ora la classe che si occupa di gestire le transazioni generati dall'utente sulla piattaforma.

Per fare ciò specifichiamo la classe **transaction**.

Una transazione ha una data in cui è stata eseguita, le eventuali categorie a cui appartiene, il wallet da cui è stata eseguita, l'importo di denaro che questa transazione ha spostato, la tipologia di transazione e una descrizione.

Questa classe ha come unico metodo la modifica dei dati della transazione.

Potrebbe riscontrarsi utile nei casi in cui:

- l'utente decidesse di modificare qualche parametro.
- avesse commesso errori in fase di inserimento.

Per ottenere spiegazioni su classi o tipi ancora non citati (es. wallet) vedere sezioni successive del documento.

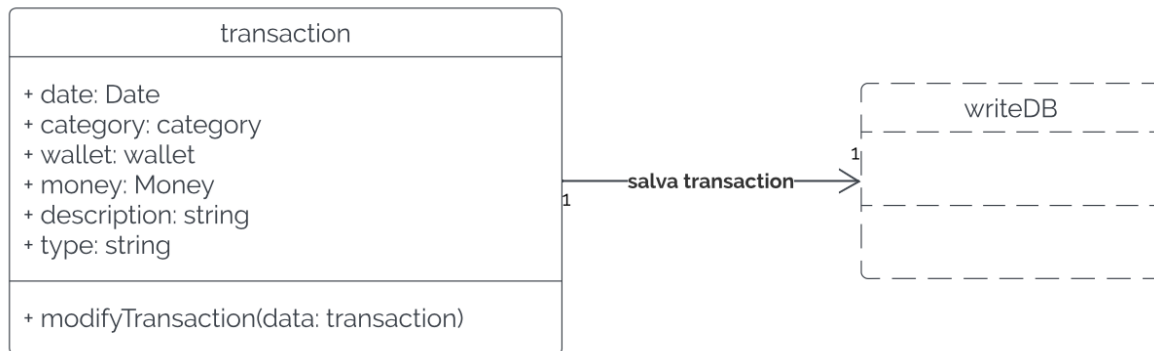


Figura 6. Classe per gestione transazioni

Classe wallet

Passiamo ora alla classe per la gestione dei wallet.

La classe **wallet** salverà al suo interno:

- Il nome del wallet, scelto dall'utente
- Il quantitativo di denaro disponibile
- Una breve descrizione testuale del motivo della sua esistenza o contenuto
- Eventuali categorie ad esso associate
- Un colore assegnato dall'utente.

Come nel caso della classe **transaction**, la classe **wallet** presenta un unico metodo di modifica dei dati del wallet.

Potrebbe riscontrarsi utile nei casi in cui:

- Venisse effettuata una transazione da parte dell'utente
- L'utente decidesse di modificare direttamente la wallet.

Questa classe è infatti utilizzata dalla classe transazione per indicare da quale wallet è stato generato un movimento di capitale.

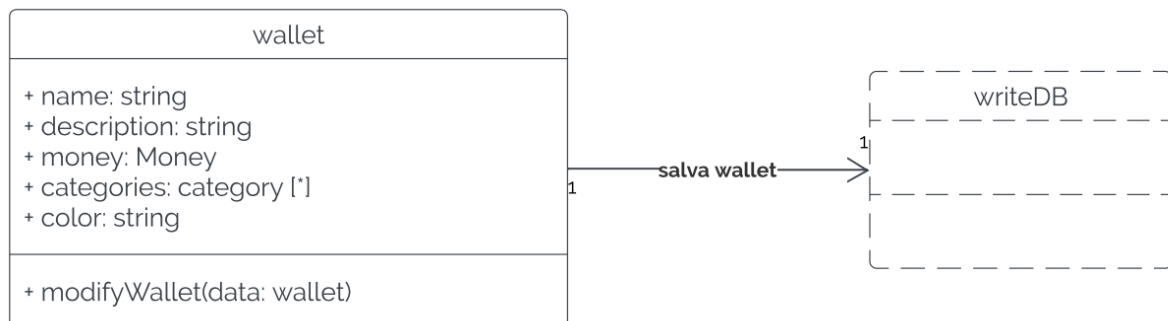


Figura 7. Classe per gestione wallet

Classe budget

Un'ulteriore funzionalità della piattaforma consiste nel creare e gestire dei budget di spesa.

Creiamo dunque l'apposita classe **budget**, la quale ha un nome associato, una data di inizio e fine, un capitale di partenza come budget, il capitale attuale, la categoria associata e un colore selezionato dall'utente.

Come funzionalità viene fornita la possibilità di modificare i dati relativi al budget. È quindi necessario poter accedere alla classe per la scrittura del database.

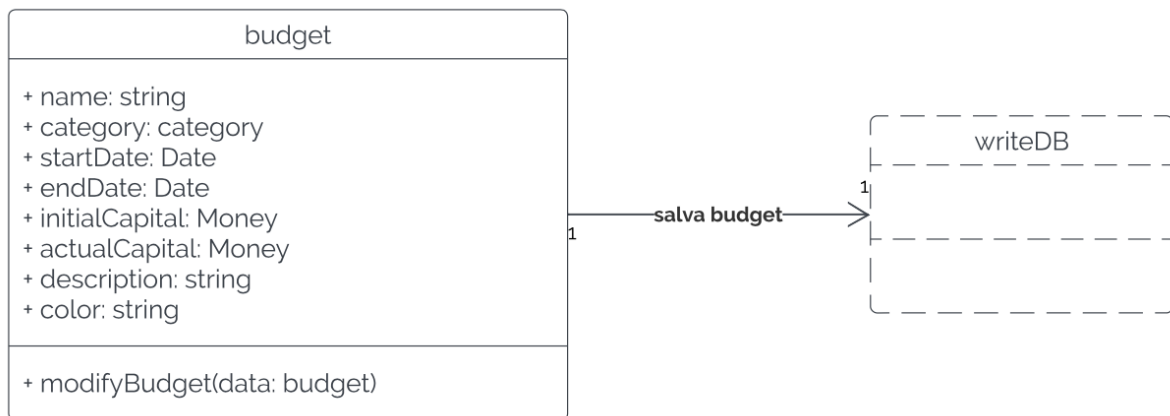


Figura 8. Classe per gestione budget

Classe category

Passiamo ora a descrivere la classe **category**.

Questa classe si occupa di descrivere una categoria nel nostro sistema. Questa categoria avrà come attributi un nome, eventuali tag associati (utili in caso di applicazioni di filtri) e un colore selezionato dall'utente.

Come funzionalità viene fornita la possibilità di modificare i dati relativi alla categoria.

La classe **category** viene utilizzata dalla classe **transaction**, per indicare la categoria per cui è avvenuta la transazione.

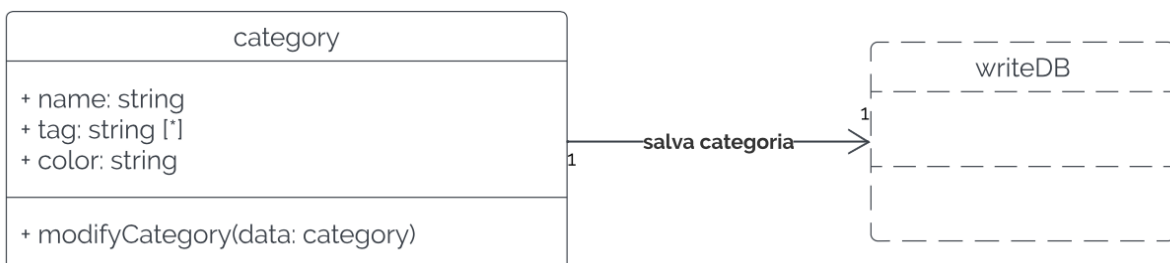


Figura 9. Classe per gestione categoria

Classe ricerca per categoria e risultati ricerca

In piattaforma è possibile ricercare transazioni, wallet, budget e chat per categorie.

Di conseguenza, introduciamo una classe **search** che fornisce tutti gli oggetti precedentemente elencati in base ad una categoria selezionata.

Questi vengono riportati nella classe **searchResults**, la quale contiene quattro liste:

1. Una contenente le transazioni
2. Una contenente i wallet
3. Una contenente i vari budget
4. Una per le chat.

Questa classe contiene anche una data di tipo **Date**.

La classe **reasearchResults** ha come funzionalità quella di poter selezionare uno degli oggetti che ha trovato nella ricerca, in modo da consentire all'utente di vederli in maggiore dettaglio, ed eventualmente di modificarli.

Per garantire la correttezza della funzionalità è necessario che la classe **search** interagisca con il database.

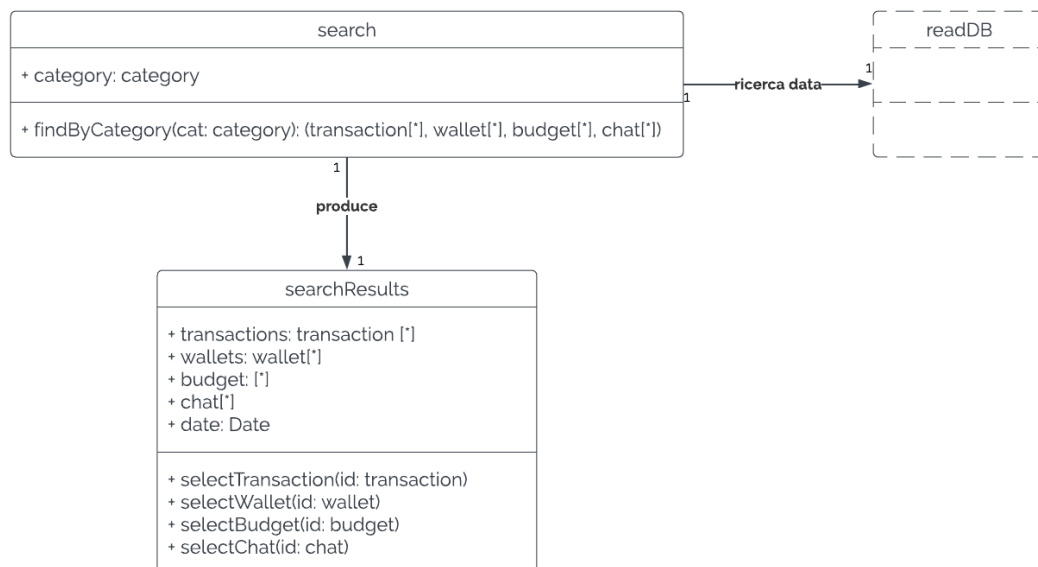


Figura 10. Classe per gestione ricerca per categoria

Classe chat

La piattaforma offre la possibilità di mantenere una chat virtuale con il ChatGPT bot.

Per gestire dunque questa funzionalità, creiamo l'apposita classe **chat**, la quale salva al suo interno un chat id, l'utente che ha interagito con il bot, il flow di messaggi, salvato

mediante array di stringhe, la data in cui è avvenuta la conversazione, ed eventuali categorie, che l'utente potrà inserire, se in futuro vorrà accedervi più velocemente. La classe espone la funzionalità di invio messaggio al bot. Una volta inviato la richiesta, il bot genererà una risposta e i messaggi verranno salvati sul database.

Per garantire la correttezza della funzionalità è necessario che la classe **chat** interagisca con il database.

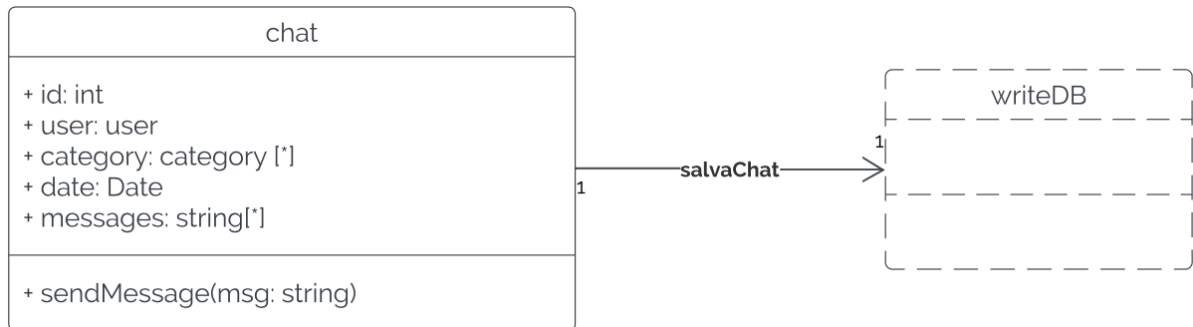


Figura 11. Classe per gestione chat utente

Diagramma della classe export data

Una ulteriore funzionalità che la piattaforma concede ai propri utenti è l'esportazione di tutti i propri dati registrati in piattaforma, in un formato di dati universale, il CSV. Per fare questo, la classe **export_data** è stata ideata e realizzata. La classe non ha alcun attributo di per sé che la distingua, tuttavia ha un metodo che permette la lettura dei dati dal database, e li incolonna in maniera consistente. Ha quindi necessità di poter interrogare il database per svolgere la sua funzione.

Una volta elaborato questo file, sarà possibile per l'utente scaricarlo in locale.

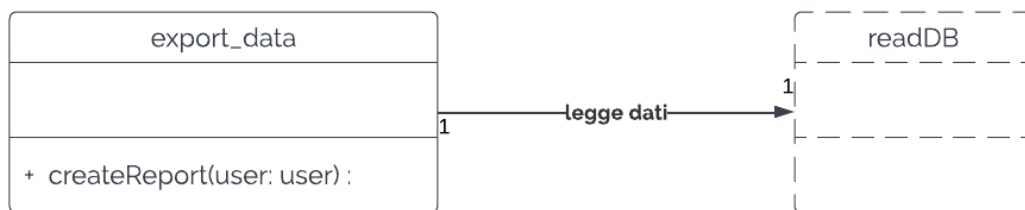
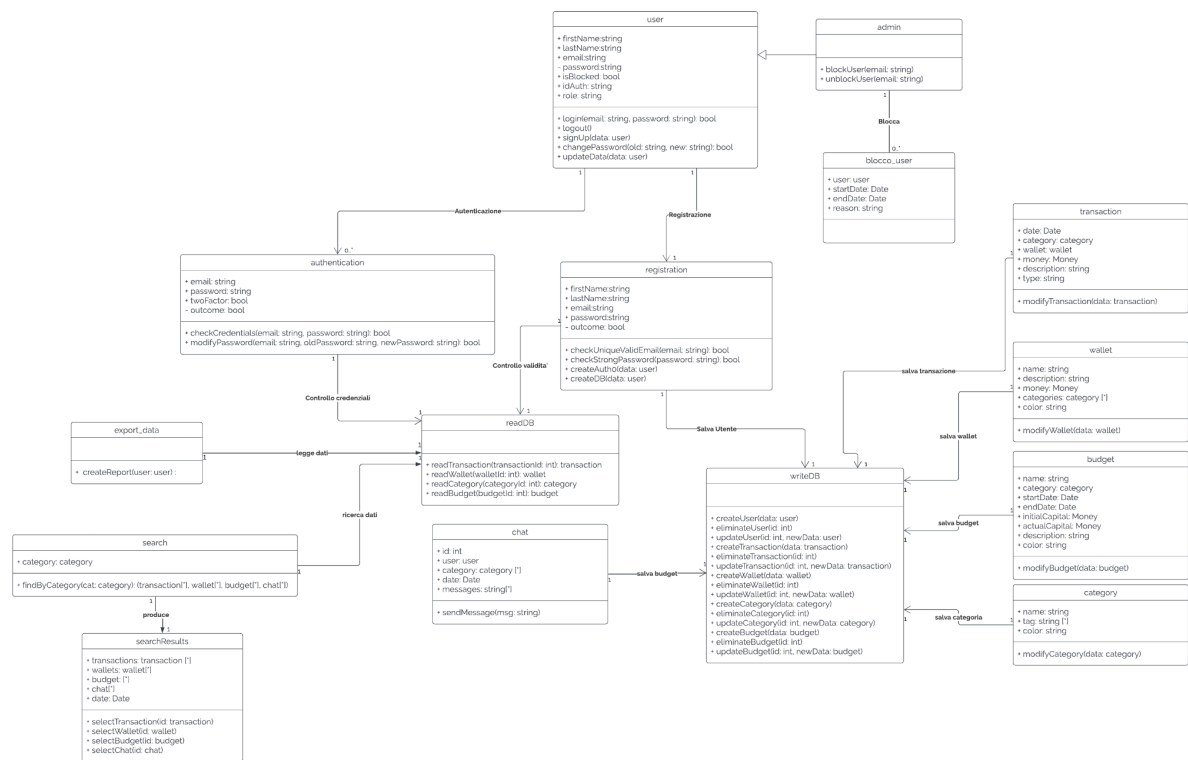


Figura 12. Classe per gestione esportazione dati

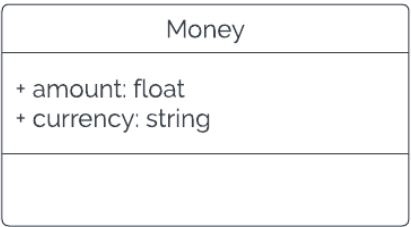
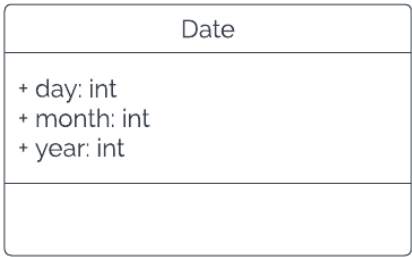
Diagramma delle classi completo

Di seguito viene riportato il diagramma delle classi completo, con tutte le classi precedentemente descritte e messe in relazione.

In questo modo si ha una visione di insieme della piattaforma, dei suoi componenti principali e delle funzionalità richieste in essa.



Con le classi ausiliarie



OCLE o Object Constraints Language

Nella seguente sezione del documento riportiamo invece tutte le limitazioni ed i vincoli del nostro progetto. Questi ultimi sono necessari per mantenere la consistenza e uniformità sia nella piattaforma che a livello di implementazione del codice. Verrà utilizzato il linguaggio OCL che non solo permetterà di evitare ambiguità ma consentirà altresì di ottenere un'espressività superiore a quella di UML.

Vincoli OCL sulla classe Date

La classe **Date**, affinché sia valida e significativa, deve essere all'interno delle seguenti invarianti logiche:

context: Date

inv: year >= 1970 AND year <= 2200

inv: month > 0 AND month < 13

inv: day > 0 AND day < 32

Vincoli OCL sulla classe Money

La classe Money, affinché sia valida e significativa, deve essere all'interno delle seguenti invarianti logiche:

context: Money

inv: amount > 0 and amount < 100.000.000.000

inv: currency in ['USD', 'EUR', 'GBP', 'YUAN']

Vincoli OCL sulla classe user

Nella classe **user**, se vogliamo fare una nuova registrazione, è necessario che l'utente non sia già autenticato all'interno della piattaforma. Controlliamo quindi che l'attributo **idAuth** sia messo a NULL. Stesso discorso vale nel caso noi volessimo fare una login. Discorso diametralmente opposto va invece fatto per i metodi logout, updateData, resetPassword, che richiedono specificamente all'utente di essere già autenticato in piattaforma, altrimenti l'esecuzione di tali metodi non avrebbe alcun senso. Rappresentiamo dunque tali vincoli di seguito:

context: user

inv: role in ['normal', 'admin']

context: user::signUp(dati:user)

pre: idAuth = NULL

context: user::login(email: string, password: string)

pre: idAuth = NULL AND isBlock = false

post: idAuth != NULL

context: user::logout()

pre: idAuth != NULL

context: user::updateData(data:user)

pre: idAuth != NULL

context: user::resetPassword(data:user)

pre: idAuth != NULL

Vincoli OCL sulla classe admin

Nella classe admin, purchè questo utente possa svolgere le sue funzionalità in maniera corretta, deve essere loggato in piattaforma (effettuare operazione di login) e l'utente passato deve non essere nullo.

context: admin::blockUser(emailBlock: string)

pre: login(email: string, password: string) = true AND emailBlock != NULL

context: admin::unblockUser(emailBlock: string)

pre: login(email: string, password: string) = true AND emailBlock != NULL

Vincoli OCL sulla classe authentication

Nella classe authentication, quando viene il momento di fare una modifica della password, va verificata la email dell'utente, va controllato che la password vecchia corrisponda a quella precedente, e che quella nuova sia sufficientemente robusta e sicura.

context: authentication::modifyPassword(email: string, old_psw: string, new_psw: string) : bool

pre: old_psw = user[email].password AND checkStrongPassword(new_psw: string) = true

Vincoli OCL sulla classe registration

Nella classe registration, perchè il tutto vada a buon fine, è necessaria una mail valida e non già memorizzata e una password forte. Per questo vengono fatti i seguenti controlli

context: registration::createDB(new_user: user) : bool

pre: checkUniqueValidemail(email: string) = true
AND isStrongPassword(new_psw: string) = true

post: outcome = true

Vincoli OCL sulla classe transaction

Nella classe transaction, la descrizione deve avere dimensioni limitate, e la tipologia può essere di tipi limitati (income oppure expenses)

context: transaction

inv: description-> length() <= 200

inv: type == 'income' OR type == 'expenses'

Vincoli OCL sulla classe wallet

Nella classe wallet, affinché i dati siano utilizzabili, devono valere le seguenti invarianti

context: wallet

inv: description-> length() <= 200

inv: color >= "#000000" AND color <= "#FFFFFF"

Vincoli OCL sulla classe budget

Nella classe budget, affinché i dati siano utilizzabili, devono valere le seguenti invarianti

context: budget

inv: description->length() <= 200

inv: color >= "#000000" AND color <= "#FFFFFF"

inv: start_date < end_date

Vincoli OCL sulla classe category

Nella classe `category`, affinché i dati siano utilizzabili, devono valere le seguenti invarianti

context: category

inv: tag->length() <= 10

inv: color >= "#000000" AND color <= "#FFFFFF"

Vincoli OCL sulla classe chat

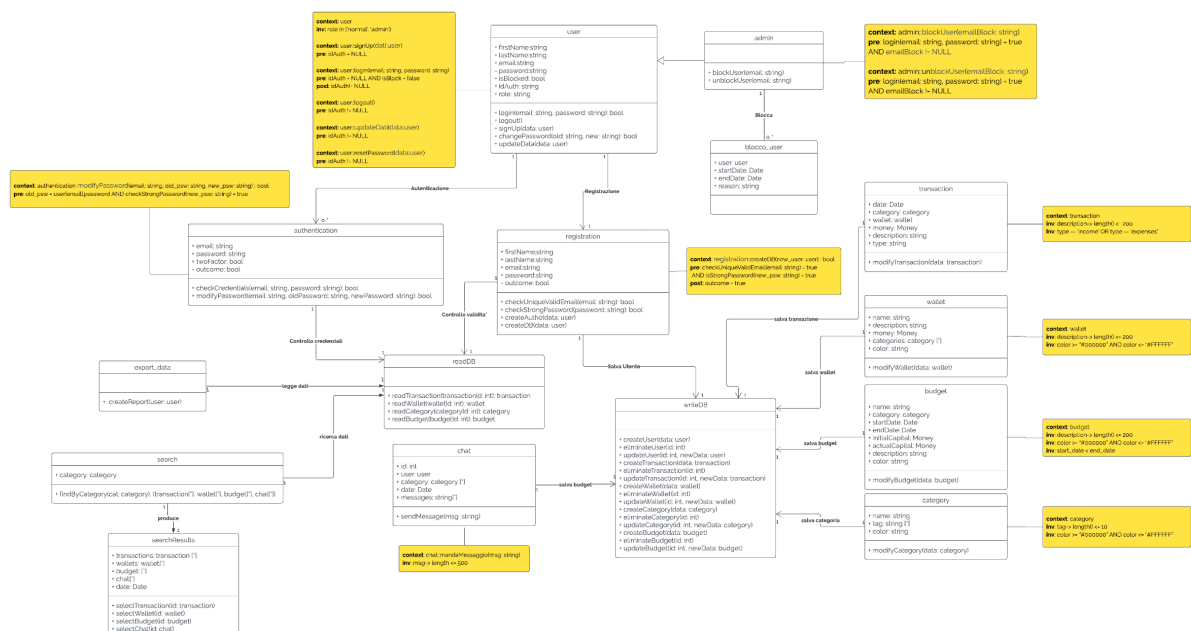
Nella classe chat, quando un messaggio viene inviato dall'utente, tale messaggio dovrà avere lunghezza inferiore ai 500 caratteri

context: chat::sendMessage(msg: string)

inv: msg-> length <= 500

Diagramma delle classi con relativo OCL

Al termine di tale documento, inseriamo il diagramma delle classi mostrato precedentemente, con annesso anche i vari vincoli OCL prima elencati, mettendo quindi in evidenza tutte le varie regole, limiti ed invarianti.



Con le classi ausiliarie

