**Documentazione progetto**

Immagine che contiene Elementi grafici, rosso, simbolo, Carattere

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.**SmarTrip**

Componenti:

Filippo Bolis - 1079493

Daniele Gotti - 1079011

Gabriele Mazzoleni - 1079514

Università degli Studi di Bergamo

Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica

Corso di Progettazione, Algoritmi e Computabilità

Prof. Patrizia Scandurra

Anno Accademico 2024/2025

**Indice**

[**Iterazione 0** 3](#_Toc202994693)

[**Introduzione** 3](#_Toc202994694)

[**Toolchain** 3](#_Toc202994695)

[**Analisi dei requisiti** 4](#_Toc202994696)

[**Casi d’uso** 5](#_Toc202994697)

[**Analisi delle specifiche** 7](#_Toc202994698)

[**Analisi dell’architettura** 7](#_Toc202994699)

[**Iterazione 1** 9](#_Toc202994700)

[**Aggiornamento dei casi d’uso** 9](#_Toc202994701)

[**Architettura del server** 9](#_Toc202994702)

[**Database** 10](#_Toc202994703)

[**Testing del database** 11](#_Toc202994704)

[**Progettazione dell’architettura dell’applicazione client** 12](#_Toc202994705)

[**Progettazione User Interface** 13](#_Toc202994706)

[**Implementazione front-end** 14](#_Toc202994707)

[**Progettazione algoritmo per il calcolo dell’itinerario** 14](#_Toc202994708)

[**Iterazione 2** 14](#_Toc202994709)

[**Aggiornamento dei casi d’uso** 14](#_Toc202994710)

[**Aggiornamento dell’architettura dell’applicazione client** 15](#_Toc202994711)

[**Spiegazione delle componenti dell’architettura Riverpod** 15](#_Toc202994712)

[**Implementazione front-end** 18](#_Toc202994713)

[**Iterazione 3** 19](#_Toc202994714)

[**Implementazione front-end** 19](#_Toc202994715)

[**Conclusioni** 21](#_Toc202994716)

[**Testing del software** 21](#_Toc202994717)

[**Analisi qualità e metriche del software** 22](#_Toc202994718)

# **Iterazione 0**

## **Introduzione**

SmarTrip è una soluzione software progettata per ottimizzare l'organizzazione dei viaggi, offrendo agli utenti un'esperienza semplice ed efficace nella pianificazione degli itinerari. A partire dalle città e dai luoghi selezionati, l'app è in grado di generare automaticamente il percorso migliore, tenendo conto di vincoli temporali e preferenze personali.

L'obiettivo principale di SmarTrip è fornire uno strumento innovativo e intuitivo che consenta di risparmiare tempo e migliorare l’esperienza di viaggio, grazie all’impiego di algoritmi di ottimizzazione e tecnologie moderne.

Lo sviluppo del software sarà guidato da una metodologia agile, scelta per garantire flessibilità ed efficienza nell’implementazione del prodotto finale. Questo approccio prevede la suddivisione del lavoro in iterazioni brevi e continue, permettendo un miglior controllo del processo, una rapida risposta ai cambiamenti e una comunicazione costante tra i membri del team. L'utilizzo della metodologia agile contribuisce a ridurre significativamente i costi e i tempi di sviluppo, assicurando al contempo un software più solido, affidabile e in linea con le reali esigenze degli utenti.

Il prodotto finale sarà composto da due elementi principali: un server e un'applicazione mobile. Il server gestirà la logica applicativa, i dati e l'esecuzione degli algoritmi di ottimizzazione, mentre l'app mobile SmarTrip costituirà l'interfaccia utente, progettata per offrire un'esperienza semplice.

## **Toolchain**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tool** | **Utilizzo** |
| Eclipse | Utilizzato come ambiente di sviluppo integrato (IDE) per scrivere, eseguire e debuggare il codice Java del server. |
| Visual Studio Code | Usato come editor principale per lo sviluppo dell'applicazione mobile Flutter. |
| GitHub | Impiegato per il versionamento del codice e la collaborazione tra i membri del team tramite repository remoti. |
| Java | Linguaggio utilizzato per implementare la logica del server, inclusi i controller e i servizi. |
| Maven | Strumento di build e gestione delle dipendenze per i progetti Java del backend. |
| Spring Boot | Framework scelto per semplificare lo sviluppo del server e la gestione delle API REST. |
| jOOQ | Utilizzato per interagire con il database in modo typesafe e generare codice SQL a partire dallo schema. |
| JGraphT | Libreria per rappresentare e manipolare strutture grafiche (nodi, archi, percorsi), fondamentali per il calcolo degli itinerari ottimizzati. |
| DbBrowser for SQLite | Usato per visualizzare, modificare e gestire manualmente il contenuto del database SQLite. |
| CodeMR | Strumento utilizzato per l’analisi della qualità del codice e delle metriche di complessità del progetto Java. |
| JUnit 5 | Framework impiegato per scrivere ed eseguire i test automatici delle funzionalità del server. |
| Postman | Usato per testare le API REST esposte dal server durante le fasi di sviluppo e debugging. |
| Flutter | Framework scelto per realizzare l’interfaccia grafica dell’app mobile in modo cross-platform. |
| Dart | Linguaggio utilizzato per implementare la logica dell’app mobile sviluppata con Flutter. |
| Draw.io | Usato per creare diagrammi UML e schemi architetturali da inserire nella documentazione del progetto. |
| Microsoft Word | Utilizzato per redigere la documentazione tecnica e descrittiva del progetto. |
| Microsoft PowerPoint | Usato per realizzare la presentazione finale da esporre in sede di discussione del progetto. |

## **Analisi dei requisiti**

L’identificazione dei requisiti ha richiesto un’attenta riflessione sulle reali necessità degli utenti finali, con l’obiettivo di progettare un sistema che rispondesse in modo efficace e mirato ai loro bisogni. Per farlo, è stato necessario considerare diversi contesti d’uso e ipotizzare situazioni concrete in cui il software sarebbe stato impiegato. Questo processo ha permesso di delineare in modo chiaro sia i requisiti funzionali che quelli non funzionali, costituendo una base solida per le fasi successive di progettazione e sviluppo.

**Requisiti dell’utente**

* L’utente può scegliere una città tra quelle disponibili per organizzare un viaggio.
* L’utente può visualizzare la lista dei luoghi della città selezionata in modo da poter scegliere quali visitare.
* L’utente deve poter decidere i “ritmi” (giorni, orari partenza, ritorno, pausa, pranzo, ecc.) della vacanza.
* L’utente deve ricevere in maniera automatica l’itinerario di viaggio. L’itinerario calcolato massimizza il numero di luoghi che l’utente vuole visitare tra quelli selezionati, ottimizzando il percorso tra una tappa e l’altra.
* L’utente deve poter scegliere tra una lista di ristoranti disponibili più vicini al punto in cui effettuerà pause pranzo.

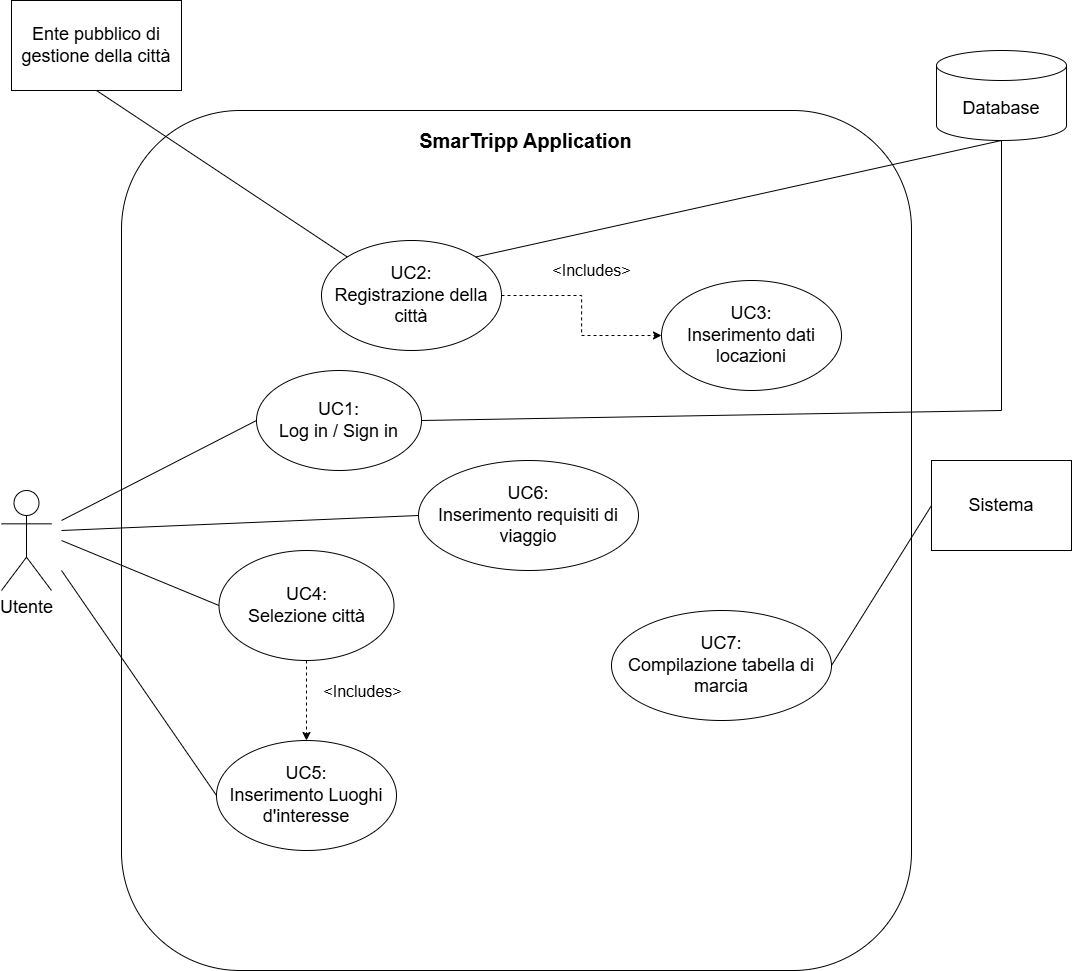
**Requisiti dell’addetto dell’amministrazione cittadina**

* L’addetto deve essere in grado di inserire con facilità la sua città e i luoghi visitabili.
* L’addetto deve essere in grado di inserire per ogni luogo tutte le caratteristiche utili alla costruzione di un itinerario di viaggio.

NOTA: per questo progetto abbiamo deciso di concentrarci sulla soddisfazione dei requisiti dell’utente, cioè si realizzerà database, server e app mobile per utente funzionanti. L’app mobile per l’amministratore non verrà implementata, ma sarà possibile usufruire di luoghi default inseriti nel database nella fase di sviluppo software. Questa scelta è anche dovuta al fatto che esistono già API a pagamento che consentono di prendere caratteristiche dei luoghi, rendendo ridondante la creazione di un’applicazione apposita.

## **Casi d’uso**

**Use case diagram**

Il diagramma seguente illustra in modo dettagliato tutti i requisiti funzionali che il sistema dovrà implementare, ad eccezione dei casi d’uso del gestore della città che, come già anticipato, non saranno implementati. Ogni funzionalità rappresentata riflette un comportamento atteso dell’applicazione, definendo ciò che l’utente potrà fare e come il sistema dovrà reagire alle diverse interazioni.

**Descrizione dei casi d’uso**

* UC1: LOG IN / SIGN IN.L’utente accede all’applicazione, inserendo una mail, un username e una password. Qualora la mail sia già in uso, viene restituito all’utente un messaggio d’errore.

POSTCONDIZIONI: l’utente può eseguire nuovamente l’accesso all’app inserendo solamente username e password.

* UC2: REGISTRAZIONE DELLA CITTA’. L’apposito ente incaricato registra la città all’interno del database dell’applicazione.

POSTCONDIZIONI: la città diventa disponibile alla selezione da parte degli utenti.

* UC3: INSERIMENTO DATI LOCAZIONI. L’ente inserisce i dati relativi ai punti d’interesse che intende rendere visitabili attraverso l’applicazione, inserendo informazioni riguardo a orari di apertura, prezzi etc.

POSTCONDIZIONI: le locazioni saranno disponibili per essere selezionate dagli utenti, e potranno essere utilizzate dal sistema per calcolare i percorsi migliori.

* UC4: SELEZIONE CITTA’. L’utente seleziona la città che desidera visitare, tra quelle che hanno precedentemente aderito all’applicazione.

POSTCONDIZIONI: viene proposta all’utente la scelta sui luoghi d’interesse da visitare.

* UC5: INSERIMENTO LUOGHI D’INTERESSE. L’utente compila una lista di luoghi che gli interessa visitare; questa lista può essere modificata in seguito e deve essere dunque conservata.
* UC6: INSERIMENTO REQUISITI DI VIAGGIO. L’utente inserisce una serie di dati relativi alle specifiche temporali del suo viaggio, quali data di arrivo, data di ritorno e a preferenze su ritmi di visita.
* UC7: COMPILAZIONE TABELLA DI MARCIA. Il sistema, basandosi sulle informazioni inserite dall’utente, calcola il percorso ottimale per permettere la visita del numero maggiore di luoghi d’interesse nei tempi e nei ritmi forniti.

PRECONDIZIONE: per poter avviare questo caso d’uso, l’utente deve aver inserito almeno un luogo d’interesse e aver compilato i requisiti di viaggio.

## **Analisi delle specifiche**

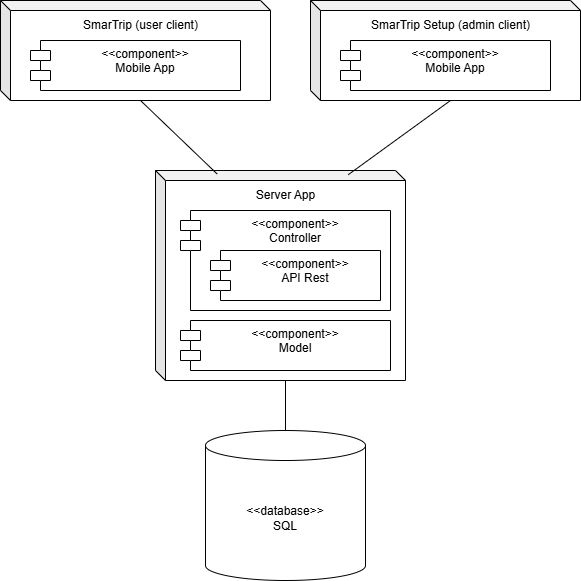
Le specifiche funzionali sono state suddivise in due livelli di priorità: alta e bassa. Le funzionalità assegnate alla priorità alta comprendono le operazioni essenziali per il corretto funzionamento del sistema. Quelle a priorità media includono caratteristiche utili ma non indispensabili, mentre la priorità bassa raccoglie le funzionalità opzionali, che potranno essere introdotte in versioni successive dell'applicazione.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Specifica** | **Priorità** | **Implementato** |
| Sign in | Alta | Sì |
| Log in | Alta | Sì |
| Visualizzazione città disponibili | Alta | Sì |
| Visualizzazione luoghi disponibili della città selezionata | Alta | Sì |
| Inserimento dati del viaggio | Alta | Sì |
| Algoritmo ottimizzazione viaggio | Alta | Sì |
| Visualizzazione mappe precedenti | Bassa | Sì |
| Inserimento città (app gestore) | Bassa | No |
| Inserimento luoghi (app gestore) | Bassa | No |

## **Analisi dell’architettura**

Per garantire modularità, manutenibilità e scalabilità, il progetto è stato progettato seguendo un'architettura ben definita, in grado di separare logicamente le diverse componenti del sistema. In questa sezione vengono illustrati i principali aspetti architetturali attraverso due diagrammi.

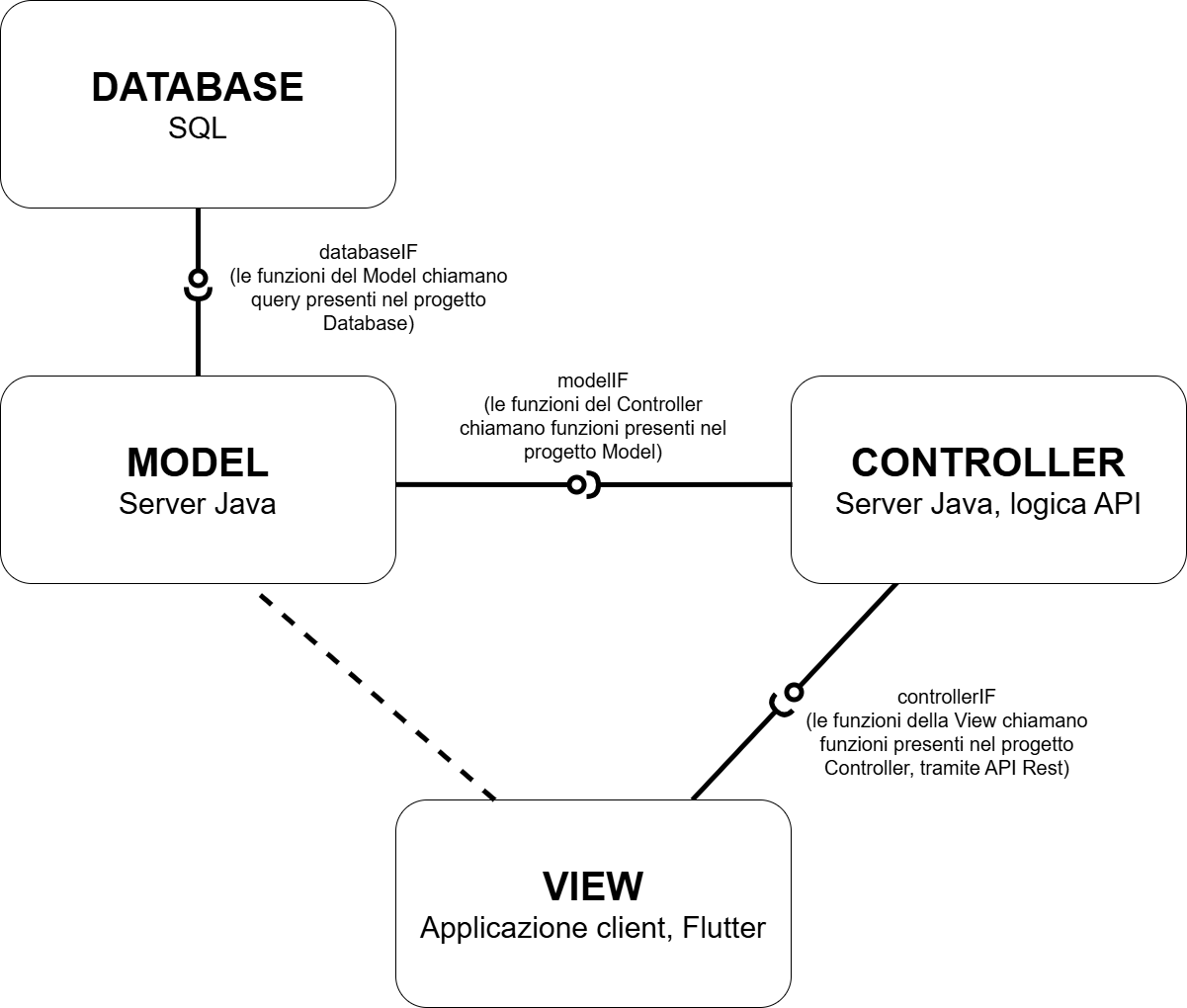
**Deployment diagram**

Il diagramma rappresenta la distribuzione fisica delle componenti software e le modalità con cui queste interagiscono all’interno dell’infrastruttura. In particolare, si evidenzia la separazione tra l’applicazione mobile, che funge da interfaccia utente, e il server, responsabile della logica applicativa. Quest’ultimo espone le API necessarie alla comunicazione con il client e gestisce i modelli dei dati, che vengono recuperati e manipolati attraverso un database locale. Tale organizzazione permette una chiara divisione delle responsabilità e facilita l’evoluzione indipendente delle diverse componenti del sistema.

**MVC diagram**

Il diagramma MVC (Model-View-Controller) illustra la suddivisione logica delle responsabilità all’interno del sistema. Nel nostro progetto è stata adottata una variante semplificata del modello tradizionale, strutturata come segue:

Alla base si trova il Database, che rappresenta la fonte persistente dei dati. Il livello Model, situato sul server, contiene le logiche di accesso ai dati e interagisce con il database tramite funzioni che chiamano le query presenti nel progetto Database. Il Controller, anch'esso parte del server, gestisce la logica applicativa e si occupa di elaborare le richieste ricevute, richiamando le funzioni del Model. Infine, la View è rappresentata dall’app mobile, che comunica con il Controller attraverso chiamate API. Questa separazione consente una gestione ordinata del flusso dati e favorisce la scalabilità e la manutenibilità del sistema.



# **Iterazione 1**

## **Aggiornamento dei casi d’uso**

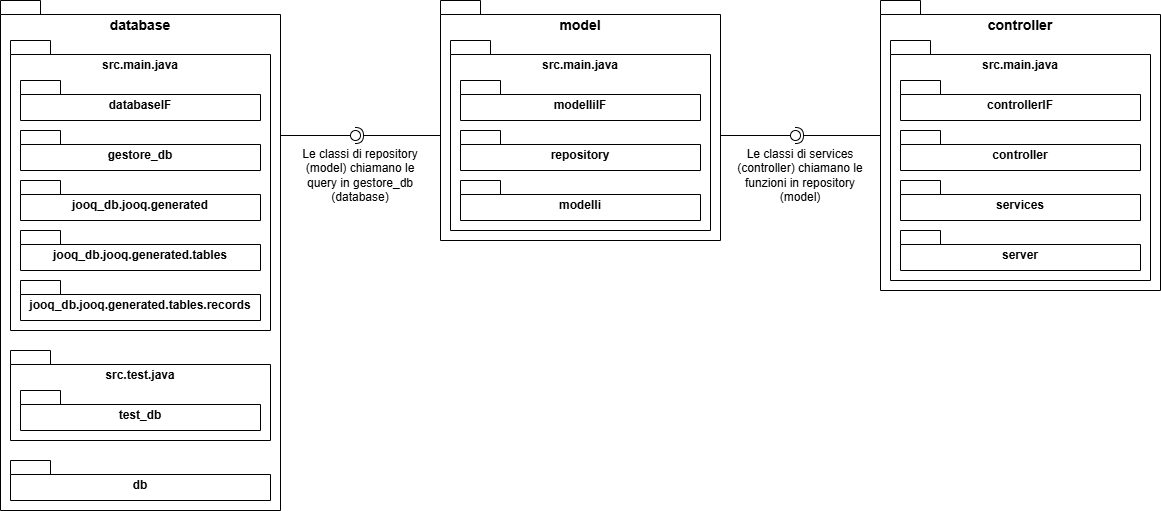
* UC1: LOG IN / SIGN IN. Eliminazione variabile email. Non è necessario l’utilizzo di una mail per il login, in quanto non viene utilizzata in alcun modo.

POSTCONDIZIONI: l’utente può eseguire nuovamente l’accesso all’app inserendo username e password.

* UC2 e UC3. I presenti casi d’uso restano invariati, è stata presa la decisione di non implementarli nella presente versione dell’app; il ruolo di “Ente” verrà ricoperto dal team di sviluppo, che si occuperà di popolare il database dei luoghi.
* UC4 a UC7. I presenti casi d’uso restano invariati.

## **Architettura del server**

In questa iterazione ci si concentra sulla progettazione e sulla scrittura del codice, partendo dal progetto server Java in Eclipse IDE.

**Package diagram**

Come mostra il diagramma dei pacchetti, l’applicazione è suddivisa in tre progetti Maven separati: database, model e controller, collegati tra loro tramite dipendenze dichiarate nel pom.xml.

* database: contiene il pacchetto gestore\_db, che include le classi responsabili della creazione del database e dell'esecuzione delle query (utilizzate dalle API); il pacchetto databaseIF, con le interfacce delle classi di gestore\_db; i pacchetti generati automaticamente da jOOQ; test\_db, per i test JUnit delle query; e infine db, che conterrà i file del database principale e di quello di test, al fine di evitare la modifica involontaria dei dati originali.
* model: comprende i pacchetti modelli, che contengono le classi che rappresentano gli oggetti del dominio (ad esempio Utente, Luogo, ecc.); repository, con le classi annotate con @Repository di Spring Boot, le quali si interfacciano con il database invocando le query; e modelliIF, che contiene le interfacce dei repository.
* controller: include services, con le classi annotate @Service di Spring Boot, responsabili della logica delle API e dell’interazione con il progetto model; controller, con le classi annotate @RestController, che gestiscono le richieste HTTP e l’invio delle risposte API; controllerIF, con le interfacce dei controller; e infine server, che conterrà la classe per l’avvio del server.

## **Database**

Il database utilizzato per il progetto è un file locale denominato db.db3, realizzato con SQLite. La sua struttura logica è stata progettata seguendo un modello Entità-Relazione (ER), che evidenzia le tre entità principali, insieme alle loro relazioni.

Immagine che contiene testo, schermata, numero, Carattere

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.

Il database contiene inoltre alcuni dati di prova, tra cui luoghi situati a Bergamo e Milano, inseriti per permettere all’utente di utilizzare immediatamente l’applicazione e testarne le funzionalità.

A livello di codice, l’accesso al database è gestito dalla classe DatabaseManager, che implementa il *Singleton pattern.* Il questo design pattern garantisce che esista un’unica istanza della classe per tutta la durata dell’esecuzione dell’applicazione. Ciò è utile per evitare conflitti tra più connessioni concorrenti al database e per centralizzare la configurazione e la gestione delle risorse. Inoltre, la classe prevede anche la possibilità di eseguire operazioni in modalità di test, utilizzando un database alternativo.

Le operazioni di creazione, popolamento e interrogazione del database sono delegate a classi separate, anch’esse incapsulate nel DatabaseManager. In particolare, le interrogazioni alle tabelle sono realizzate attraverso le classi QueryUtente, QueryLuogo e QueryMappa, che utilizzano la libreria **jOOQ** per costruire query SQL in modo typesafe. Questa scelta consente di scrivere query robuste e meno soggette a vulnerabilità come le SQL injection.

## **Testing del database**

Per le attività di testing è prevista una copia separata del database, denominata test\_db.db3, utilizzata esclusivamente per i test automatizzati, in modo da non alterare né compromettere i dati presenti nel database principale db.db3.

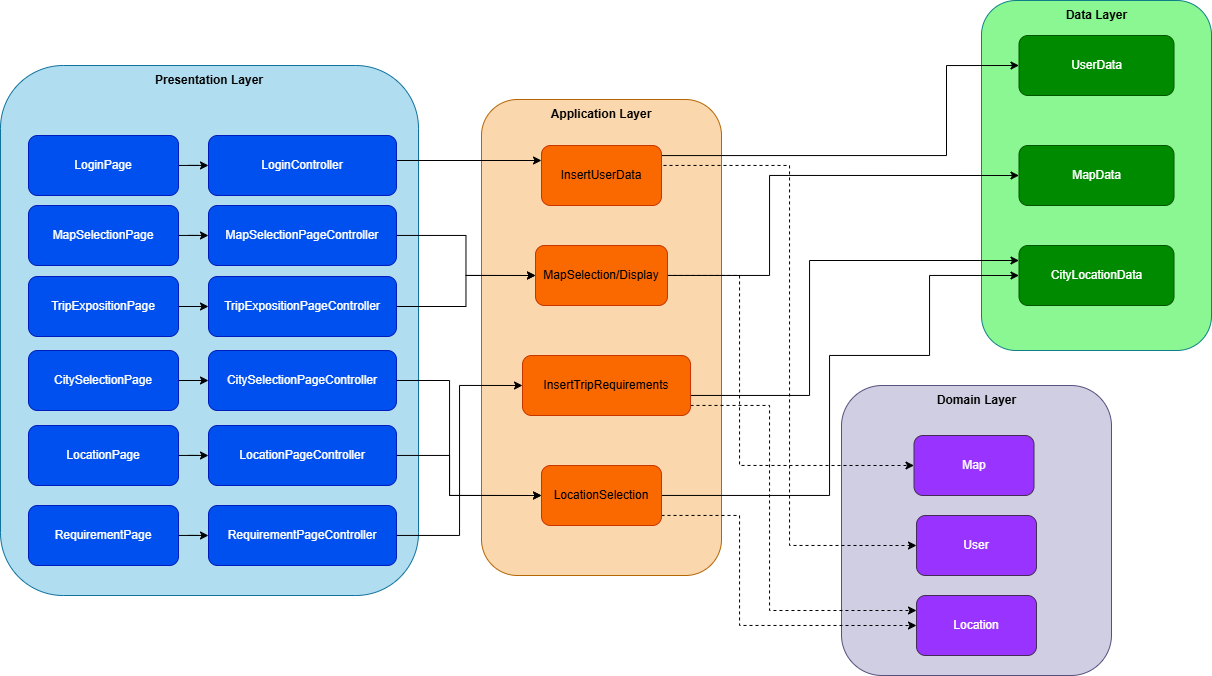
I test sono sviluppati utilizzando **JUnit 5**, il framework di riferimento per il testing in Java. Ogni API che interagisce con il database, e quindi ciascuna query implementata nelle classi QueryUtente, QueryLuogo e QueryMappa, viene testata mediante apposite funzioni di test contenute nelle rispettive classi.

È inoltre prevista una classe DaTestare, progettata per eseguire in cascata tutti i test definiti, in modo da fornire un riscontro complessivo e immediato sull’esito delle verifiche. I risultati di questa campagna di test verranno poi riportati e discussi nei capitoli finali, dove saranno analizzati sia gli esiti positivi sia le eventuali problematiche riscontrate.

## **Progettazione dell’architettura dell’applicazione client**

In parallelo alla definizione dell’architettura server è stata definita in via preliminare anche la struttura dell’applicazione utente, da realizzare in Flutter (kit di sviluppo software basato sul linguaggio di programmazione Dart).

La struttura iniziale dei file dell’applicazione è stata definita attraverso il seguente diagramma Riverpod.



Questo grafico suddivide la struttura dell’applicazione in 4 livelli differenti:

* Presentation Layer: insieme delle classi rappresentanti le pagine dell’app e dei controller logici ad esse associate;
* Application Layer: business logic dell’applicazione, cioè generalizzazione dei casi d’uso;
* Domain Layer: insieme delle strutture dati previste per il funzionamento dell’applicazione;
* Data Layer: Repository/tabelle di database alle quali l’app fa riferimento per il proprio funzionamento.

I contenuti dell’architettura sono spiegati nel dettaglio nella sezione Iterazione 2 in quanto questo schema è stato successivamente ampliato alla definizione di nuovi casi d’uso e nuove necessità.

## **Progettazione User Interface**

La progettazione grafica dell’interfaccia utente è stata realizzata su Adobe Illustrator; trattasi di una bozza generale per definire lo stile dell’applicazione e la disposizione degli elementi nella pagina.

Queste versioni hanno subito delle modifiche durante la realizzazione in Flutter.

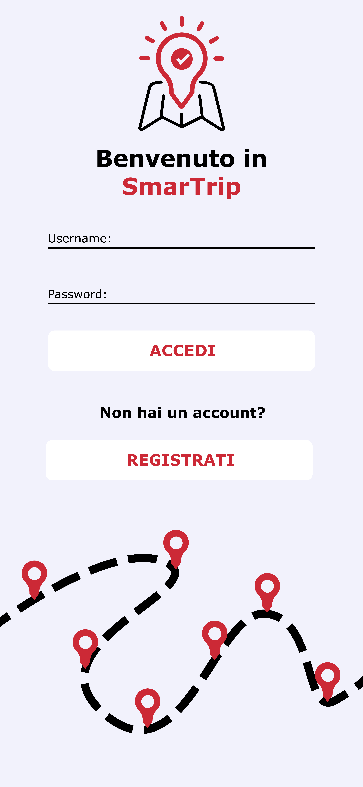
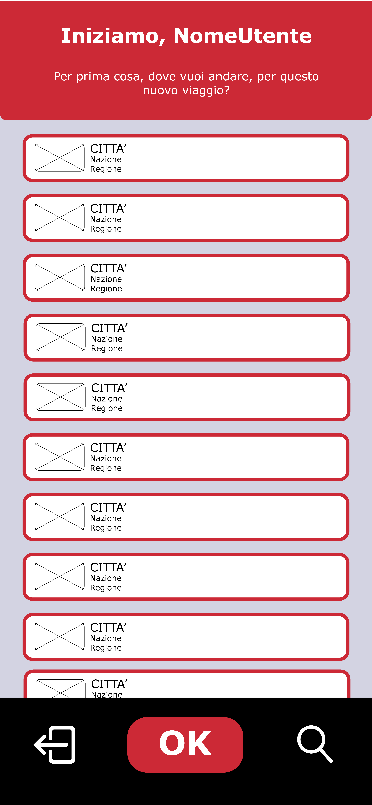
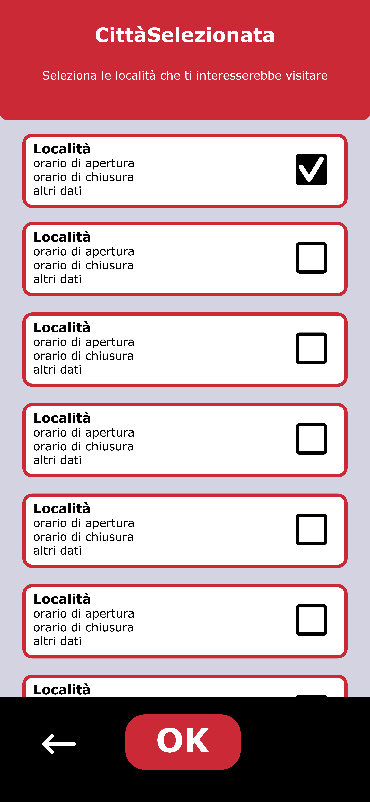
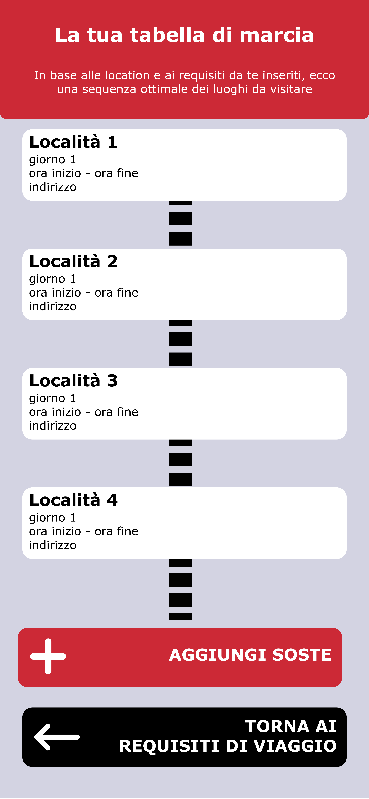
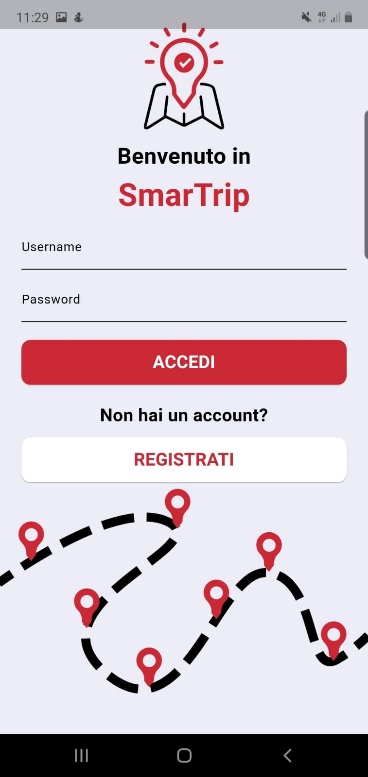
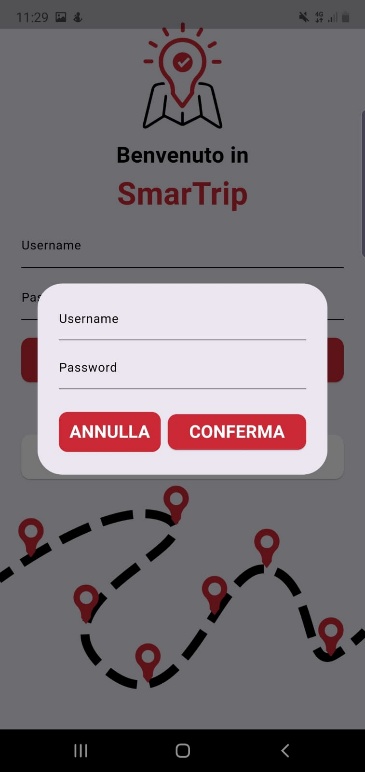
  

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto. 

## **Implementazione front-end**

Per la prima iterazione di questo progetto è stato deciso di implementare le funzioni di log-in e sign-in dell’applicazione, con l’obiettivo di verificare il corretto collegamento tra componenti view e controller.  
Siccome il server SpringBoot non è al momento disponibile su una macchina fissa (e dunque è possibile che l’indirizzo IP vari tra un avvio e l’altro) è stato necessario introdurre una pagina iniziale in cui inserire l’indirizzo IP e la porta internet del server a cui collegarsi.

Da sinistra a destra: splashPage, loginPage e loginPage (con attivo il modulo per la registrazione all’app).

## **Progettazione algoritmo per il calcolo dell’itinerario**

[inserire pseudocodice + analisi complessità in questa sezione + eventualmente UML vari]

# **Iterazione 2**

## **Aggiornamento dei casi d’uso**

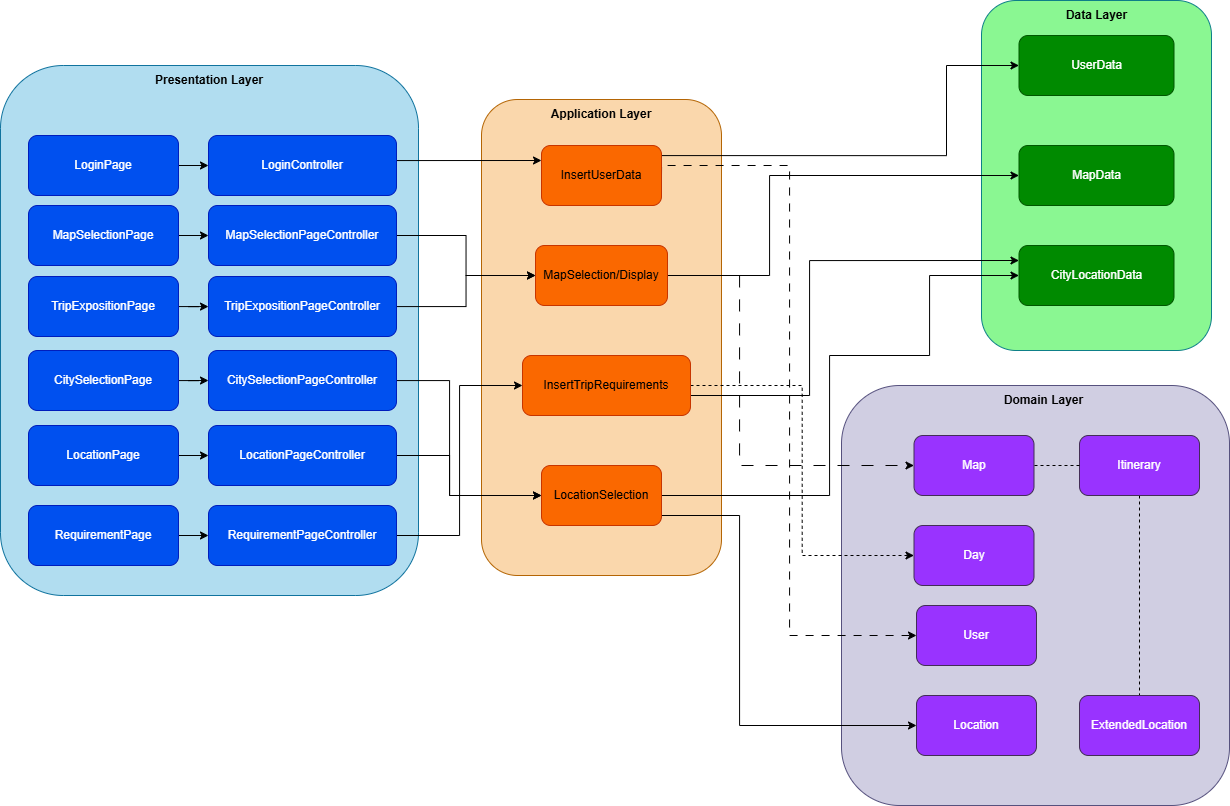
* UC8 (NUOVO): SELEZIONE MAPPA. L’utente visualizza i viaggi che ha pianificato in precedenza, scegliendo se visualizzarne nuovamente uno o se crearne uno nuovo. (Per comodità i piani di viaggio sono identificati come “mappe” o “itinerari”).

PRECONDIZIONE: l’utente deve avere eseguito il log-in all’applicazione.

POSTCONDIZIONE: se l’utente decide di creare una nuova mappa, vengono avviati i casi d’uso da 4 a 7.

## **Aggiornamento dell’architettura dell’applicazione client**

Con l’aggiunta di un nuovo caso d’uso si è rivelato necessario espandere anche la struttura dell’applicazione client, introducendo una nuova pagina e varie strutture dati; lo schema Riverpod ampliato è dunque il seguente.



## **Spiegazione delle componenti dell’architettura Riverpod**

**Presentation Layer**

LoginPage: pagina iniziale all’apertura dell’app (dopo eventualmente una schermata di apertura), permette l’accesso o l’iscrizione dell’utente.

LoginController: riceve i dati di accesso e/o quelli di iscrizione, esegue una funzione di codifica hash sulla password e poi si collega alle funzionalità relative all’accesso (fornite dal server Java); una volta inseriti i dati, l’applicazione si sposta sulla MapSelectionPage.

MapSelectionPage: pagina contenente la lista dei piani di viaggio già creati dall’utente (se ce ne sono, in caso contrario mostra un messaggio che esorta l’utente a crearne di nuovi); è possibile selezionare una delle mappe disponibili toccando la card relativa, spostandosi sulla TripExpositionPage.

In alternativa, in fondo alla pagina è presente un bottone che permette di creare un nuovo piano di viaggio; toccando il bottone ci si sposta alla CitySelectionPage.

MapSelectionPageController: si interfaccia con il server Java per ottenere la lista delle mappe create in precedenza dall’utente.

CitySelectionPage: pagina contenente una listview delle città disponibili per la visita; l’utente ne può selezionare una e dare conferma con un apposito pulsante per passare alla LocationSelectionPage.

CitySelectionPage Controller: si interfaccia con il server Java per ottenere la lista delle città disponibili nel database.

LocationSelectionPage: viene proposta una lista di località disponibili per la visita nella città selezionata; l’utente può sceglierne uno o più e dare conferma con un pulsante per passare alla RequirementsPage.

LocationSelectionPage Controller: si interfaccia con il server Java per ottenere la lista delle località disponibili nel database, filtrando per la città selezionata precedentemente; inoltre si occupa del recupero e del salvataggio delle immagini relative alle località in una cache locale (questo per velocizzare la visualizzazione delle immagini).

RequirementsPage: pagina dove l’utente può inserire una serie di informazioni relative alle proprie necessità per il viaggio: dove è alloggiato (o per lo meno, da dove vuole partire per questa visita), la velocità di marcia (lenta/media/rapida), il numero di giorni che intende trascorrere a visitare la città, e gli orari di partenza e sosta che gradirebbe fare giorno per giorno; una volta terminata la compilazione, l’utente può confermare e passare alla TripExpositionPage.

RequirementsPageController: si occupa del corretto salvataggio dei dati inseriti dall’utente in un’apposita struttura dati, denominata Mappa (Map), in modo che questa possa essere utilizzata per calcolare l’itinerario di viaggio.

TripExpositionPage: (TripPage, alternativamente) Propone all’utente l’itinerario del viaggio, mostrando con chiarezza orari di arrivo previsti per ogni tappa; è possibile scorrere verticalmente nella pagina per visualizzare tutte le località ordinate e, se sono stati impostati più giorni di viaggio, scorrere orizzontalmente per visualizzare l’itinerario giorno per giorno.

Per le pause pranzo, è possibile selezionare il luogo dove si desidera mangiare tra una lista dei ristoranti più vicini nell’orario definito nei requisiti; questi sono visibili in un widget a comparsa che si apre alla pressione del riquadro della tappa relativa alla pausa pranzo.

Da questa pagina è possibile tornare alla RequirementsPage, qualora fosse necessario modificare i requisiti del viaggio, oppure alla MapSelectionPage, qualora si desiderasse creare o selezionare un itinerario differente.

TripExpositionPageController: se si sta creando una nuova mappa, invia al server il dato di tipo Mappa in modo che il server possa generare, salvare e restituire il piano di viaggio, che viene codificato in un’altra struttura dati, Itinerario;

se si sta aprendo una mappa preesistente, invia una richiesta al server per recuperare i dati dell’itinerario.

Altra funzionalità di questo componente è quella di gestire la ricerca dei ricerca dei ristoranti per gli appositi widget di selezione ristorante; anche in questo caso la ricerca è effettuata inviando una richiesta al server.

**Application Layer**

InsertUserData: l’applicazione deve permettere all’utente di registrarsi, in modo di tener traccia degli itinerari creati da ogni utente.

MapSelection/Display: l’applicazione deve utilizzare le località e le preferenze inserite dall’utente per creare una tabella di marcia scandita temporalmente, modificabile e consultabile in un secondo momento.

LocationSelection: l’utente deve poter selezionare la città che desidera visitare e i luoghi che è interessato a visitare in tale città.

InsertTripRequirements: l’utente deve essere in grado di specificare le proprie preferenze al fine di vivere un’esperienza su misura.

**Domain Layer**

User: rappresenta i dati di accesso dell’utente all’applicazione

* userName (stringa)
* password (stringa)

Mappa : descrive i dati inseriti dall’utente riguardo al viaggio, prima dell’elaborazione del server

* nomeUtente (string)
* idMappa (string)
* latitudineAlloggio (double)
* longitudineAlloggio (double)
* numeroGiorni (int)
* velocitàMedia (double)
* luoghi (List di oggetti di tipo Luogo)
* giornate (List di oggetti di tipo Giornata)

Itinerario: descrive il piano di viaggio restituito dall’API lato server

* nomeItineratio (string)
* nomeUtente (string)
* giorniViaggio (Dizionario, con chiave la stringa giornoViaggio e valore un oggetto di tipo LuogoEsteso)

Luogo: descrive una località d’interesse in una città tra quelle visitabili dall’utente

* nome (stringa)
* latitudine (double)
* longitudine (double)
* città (string)
* indirizzo (string)
* tipo (string)
* tempoVisita (string)
* immagine (string dell’URL)

LuogoEsteso: si tratta di un oggetto Luogo a cui è assegnato un orario di arrivo

* luogo (Luogo)
* oraArrivo (TimeOfDay – formato di tempo ora:minuti)

Giornata: descrive i requisiti forniti dall’utente per una specifica giornata di viaggio

* oraInizio (TimeOfDay)
* devoPranzare (bool)
* oraPranzo (TimeOfDayx)
* pausa (int)
* tempoPranzo (int)
* tempoVisita (int)

**Data Layer**

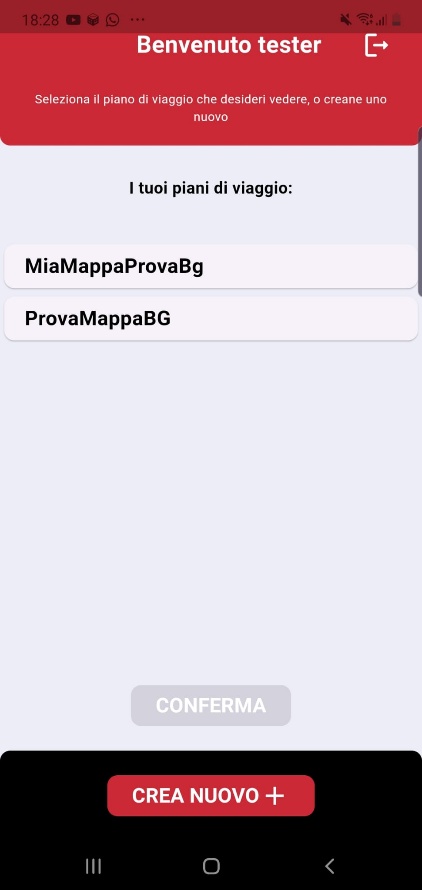
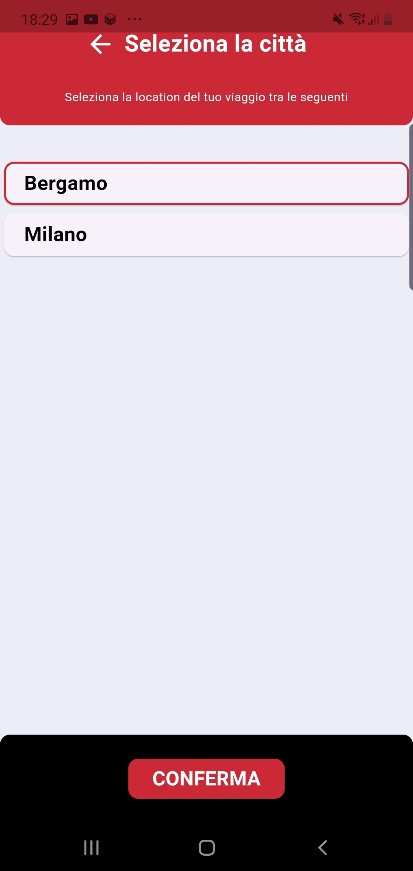
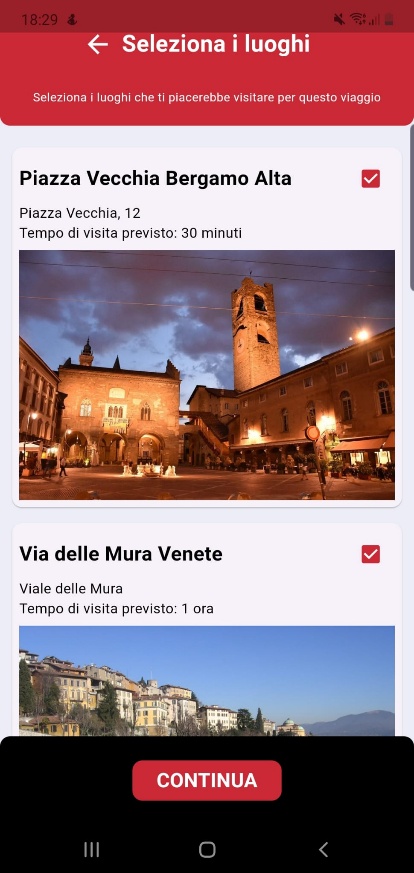
UserData: tabella del database contenente i dati di login di tutti gli utenti, ha la sola funzione di permettere/negare l’accesso all’app.

MapData: tabella del database contenente tutti i dati riguardanti gli itinerari salvati dagli utenti tramite l’utilizzo dell’app.

CityLocationData: tabella del database contenente i dati delle località disponibili per la visita (ogni località ha come attributo la propria città, non c’è una tabella delle città).

## **Implementazione front-end**

Per la seconda iterazione sono state implementate le pagine relative alla selezione delle mappe utente, la cui aggiunta è seguita naturalmente alla definizione del relativo caso d’uso, oltre che alle pagine di selezione della città e delle località da visitare; per la pagina di selezione delle località è stata implementata anche la visualizzazione di una fotografia del luogo, per guidare visivamente le decisioni dell’utente.

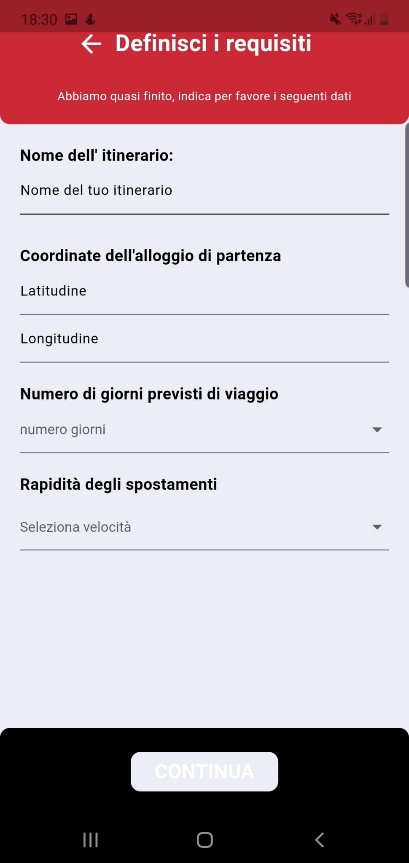
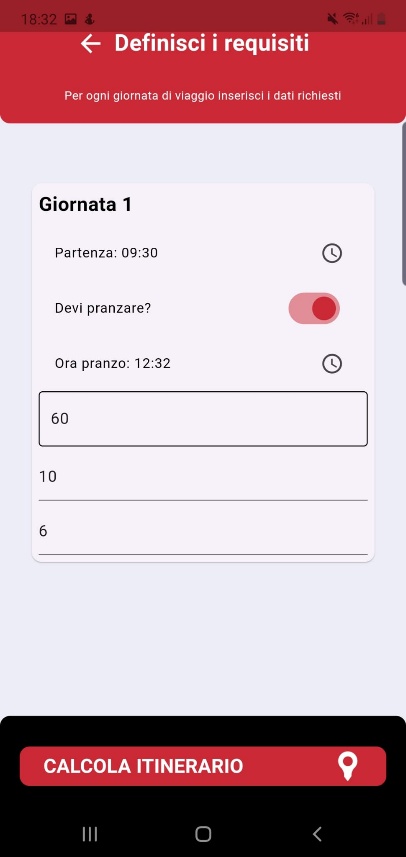
Da sinistra a destra: mapSelectionPage, citySelectionPage e locationSelectionPage.

# **Iterazione 3**

## **Implementazione front-end**

Per la terza iterazione sono state implementate le pagine relative all’inserimento dei requisiti e alla visualizzazione dell’itinerario risultante.

Per questioni di chiarezza del codice Flutter, la pagina dei requisiti è stata separata in due file: uno dedicato all’inserimento dei dati generali dell’itinerario (nome dell’itinerario, durata del viaggio in giorni, etc.), l’altro per l’inserimento di dati specifici per il singolo giorno di viaggio (orario di partenza e rientro, orario pausa pranzo etc.).

Da sinistra a destra: requirementsPage e requirementsSubPage.

La pagina dell’itinerario è rimasta pressoché invariata rispetto al layout iniziale, eccetto per la posizione del pulsante di selezione del ristorante, che è stato posto nella posizione corretta rispetto alla timeline della giornata (piuttosto che in fondo alla pagina in maniera statica).

Da sinistra a destra: tripPage e tripPage (con aperto il modal di selezione del ristorante da visitare in pausa pranzo).

## **Testing del software**

Come visto nelle iterazioni precedenti, ogni API è stata testata seguendo tre modalità complementari. La prima, più banale, consiste nel verificare a occhio che l’API svolga correttamente la funzione prevista, osservandone il comportamento durante l’esecuzione. La seconda prevede l’uso di Postman, che consente di inviare richieste controllate e osservare le risposte, verificando così anche la gestione dei diversi casi di errore e la correttezza dei JSON inviati e ricevuti. La terza modalità, più strutturata, utilizza JUnit, dove vengono scritti metodi di test per verificare puntualmente le operazioni di lettura e scrittura che le API eseguono sul database.

Immagine che contiene testo, schermata, software, Carattere

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Concentrandoci su quest’ultimo caso, riportiamo i risultati dell’esecuzione in cascata dei test di tutte le query delle API. Come si può osservare, i 15 metodi definiti all’interno delle apposite classi di test producono tutti i risultati attesi, confermando che le API sono correttamente funzionanti e che le operazioni sul database avvengono senza errori.

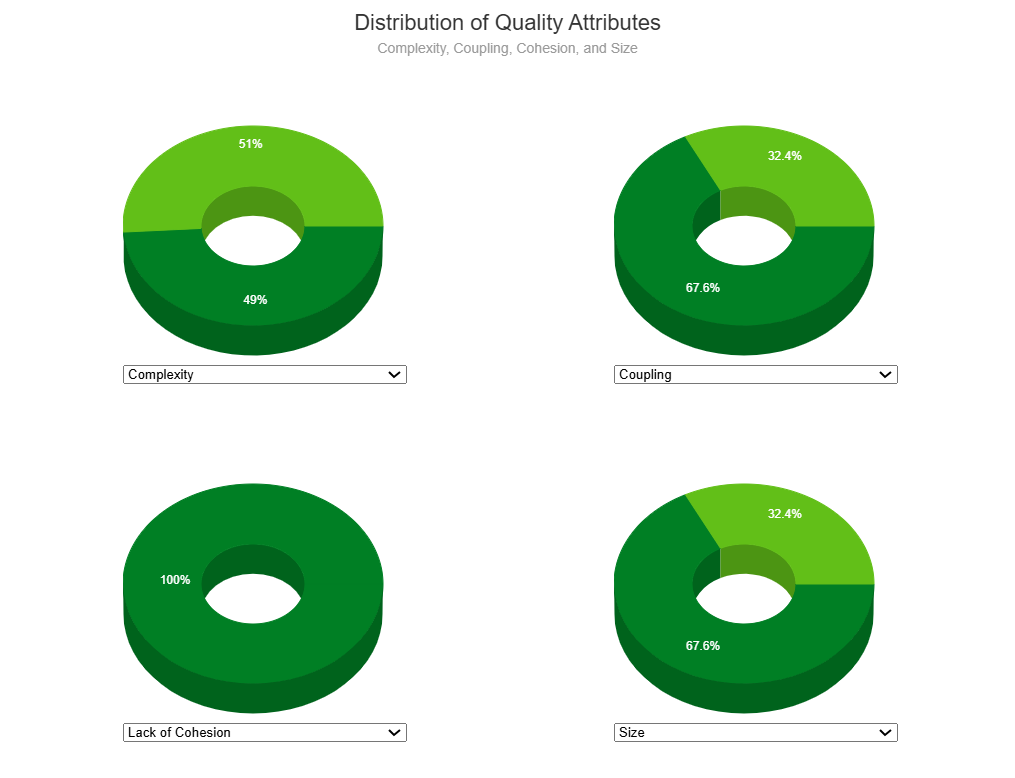
## **Analisi qualità e metriche del software**

Per la valutazione della qualità del software e l’analisi delle metriche è stato utilizzato lo strumento **CodeMR**, che consente di generare report in formato HTML corredati di grafici esplicativi sui risultati ottenuti. Questa analisi ha permesso di monitorare diversi aspetti qualitativi del codice.

Tra i vari grafici generat riportiamo solo quelli relativi a **complessità**, accoppiamento, **assenza di coesione** e **size**. Più nello specifico: la **complessità** misura quanto è difficile comprendere e mantenere il codice, il **coupling** indica il grado di dipendenza tra classi o moduli, l’**assenza di coesione** evidenzia quanto le responsabilità di una classe siano disperse e poco correlate, mentre la dimensione del codice è il numero di righe o metodi.

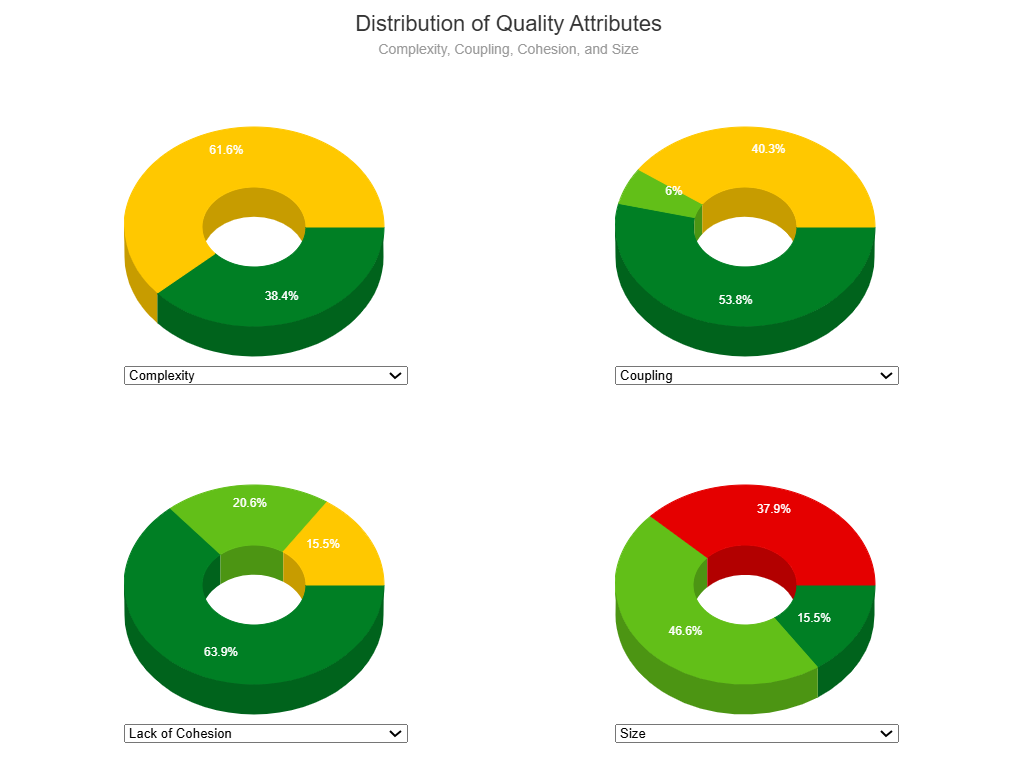
Come si può notare dai grafici prodotti, i risultati complessivi sono molto buoni, con valori che evidenziano una buona qualità del software nei vari progetti. L’unico progetto che risulta meno performante è il progetto database. Questa anomalia è dovuta al fatto che esso include i pacchetti autogenerati da **jOOQ** per la gestione del database: tali pacchetti, non realizzati manualmente, presentano una qualità inferiore che ha inevitabilmente peggiorato le nostre ottime statistiche globali.

**Controller**

****

**Immagine che contiene testo, cerchio, schermata, design

Il contenuto generato dall'IA potrebbe non essere corretto.Model**

**Database**

# **Conclusioni**