**INTRODUZIONE**

“Vacciniamo” è un progetto sviluppato per Laboratorio B per il corso di laurea in Informatica dell’università degli studi dell’Insubria.

Il progetto è sviluppato in Java 16, usa un’interfaccia grafica costruita con Swing ed è stato sviluppato e testato su:

* Window 10-11
* Mac Os Ventura 13.0 -13.0.1
* Linux popOS

**STRUTTURA GENERALE DELLE CLASSI**

Il progetto è strutturato in due suddivisioni: **“ClientLab”**, che si occupa della gestione grafica e di elaborazione/visualizzazione dei dati lato client e **“ServerLab”** che svolge il medesimo compito lato server.

* **CLIENT LAB:**
  + Elaborazione e visualizzazione Dati:
    - ClientMain (main)
    - View <Interfaccia>
    - ViewImpl
    - Model <Interfaccia>
    - ModelImpl
    - ControllerImpl
    - Proxy
    - ServerInterface <Interfaccia>
  + Gestione Grafica:
    - SceltaOperatoreGUI
    - GUICambiaIP
    - OperatoreGUI
    - RegistraCentroGUI
    - RegistraVaccinatoGUI
    - CittadinoGUI
    - RegisterGUI
    - CercaCentroGUI
    - ElencoCentriGUI
    - LoginGUI
    - EventiAvversiGUI
    - VisualizzaEventiAvversiGUI
    - Colori
* **SERVER LAB**:
  + Elaborazione e visualizzazione dati:
    - ServerMain (main)
    - ServerWorker
    - ViewInterface <interfaccia>
    - ModelInterface <interfaccia>
    - ModelImpl
    - Controller
    - SkeletonInterface <interfaccia>
    - DataBaseConnessione
    - EsecutoreQuery
  + Gestione Grafica:
    - ServerGUI

**CLIENT LAB**

Di seguito verranno elencate le classi lato client, con una breve descrizione di carattere architetturale e implementativo.

**CLIENTMAIN**

La classe principale che contiene il metodo **public static void main (String[] args) {}**, necessario per generare i componenti utili al funzionamento del modulo ClientLab.

**VIEW**

Interfaccia che fornisce l’overload dei metodi alle classi che la implementano.

**VIEWIMPL**

Questa classe estende JFrame ed implementa l’interfaccia View.

Si occupa di gestire tutte le componenti grafiche dell’applicazione, aggiornando anche i singoli elementi, in base ai dati ricevuti nel metodo **updateView ()**.

**MODEL**

Interfaccia che fornisce l’overload dei metodi alle classi che la implementano.

**MODELIMPL**

Questa classe implementa l’interfaccia Model.

Il costruttore salva un riferimento di tipo View passato come parametro e istanzia un riferimento di tipo ServerInterface.

È dotata di un metodo denominato **updateModel ()** che riceve come parametri in input:

* Source 🡪 Il nome dell’oggetto che ha generato l’evento.
* Dati 🡪 inseriti dall’utente tramite interfaccia.

Dopo aver verificato l’oggetto che generato l’evento chiama i propri metodi secondo le condizioni elencate.

Con i dati ricevuti dalla classe Controller, dopo averli elaborati rendendoli compatibili con il formato richiesto, richiama i metodi di ServerInterface che si occuperanno di completare le operazioni richieste.

Infine, grazie al riferimento di tipo View, viene richiamato il metodo **updateView ()** utile per aggiornare, in base alle informazioni passate come parametro, le componenti grafiche.

**CONTROLLERIMPL**

Implementa l’interfaccia ActionListener.

Il costruttore salva i riferimenti di Model e View passati come parametri, e si occupa di catturare e aggiungere ai componenti grafici la possibilità di generare eventi.

All’interno di essa è presente il metodo **actionPerformed ()** che prende in input:

* e 🡪 di tipo ActionEvent, ossia l’evento generato.

Successivamente estrapola il nome dell’oggetto verificando l’istanza di appartenenza e seguendo un serie di condizioni, ricava le informazioni inserite nella View.

Fatto ciò, richiama il metodo del model, che come descritto in precedenza elaborerà i dati sul bottone d’origine.

**SERVERINTERFACE**

Interfaccia contenente la definizione delle operazioni offerte dal server.

**PROXY**

Implementa l’interfaccia ServerInterface.

La comunicazione tra client e server è gestita da questa classe, la quale fa da intermediario tra le esigenze del client e la ricerca di risorse sul server, fornendo dei metodi che per ogni specifica funzionalità, inviano, sottoforma di stringhe le informazioni richieste, le quali viaggiano su dei buffer di tipo **ObjectInput** e **ObjectOutput**, in particolare:

* writeObject () 🡪 metodo che scrive dati sul buffer per essere letti dal server.
* readObject () 🡪 metodo che legge i dati inviati dal server sul buffer.

**CLASSI GRAFICHE**

Classi che gestiscono solo i componenti grafici delle singole schermate.

Dotate di oggetti di tipo JFrame, JPanel, JLabel, JButton ecc.

**SERVER LAB**

Di seguito verranno elencate le classi lato server, con una breve descrizione di carattere architetturale e implementativo.

**SERVERMAIN**

La classe principale che contiene il metodo **public static void main (String[] args) {}**, necessario per generare i componenti utili al funzionamento del modulo ServerLab.

**VIEWINTERFACE**

Interfaccia che fornisce l’overload dei metodi alle classi che la implementano.

**SERVERGUI**

Implementa l’interfaccia ViewInterface.

Questa classe si occupa di gestire i componenti grafici della schermata di avvio del server.

Contiene il metodo **updateView** (), necessario ad aggiornare lo stato della schermata in base al valore del campo dati passato come parametro.

**MODELINTERFACE**

Interfaccia che fornisce l’overload dei metodi alle classi che la implementano.

**MODELIMPL**

Implementa l’interfaccia model.

Il costruttore salva un riferimento di tipo View passato come parametro e istanzia un riferimento di tipo SkeletonInterface, che si occuperà della comunicazione con il Server, gestendo le richieste.

La classe è dotata del metodo **avvioServer ()**, il quale attende la connessione del client e lancia un thread di gestione dei task ogni qual volta qualcuno si connette.

È presente, inoltre, il metodo **updateModel ()**, che prende in input i dati elaborati dal controller.

Questi, dopo essere stati modellati secondo le compatibilità richieste (generalmente salvati su liste), vengono passate come parametri ai metodi di ServerInterface, in grado di completare le operazioni.

Infine, viene richiamato il metodo **updateView ()** con lo scopo di aggiornare le componenti grafiche.

**CONTROLLER**

Questa classe implementa l’interfaccia actionListener.

Il costruttore salva i riferimenti di Model e View passati come parametri, e si occupa di catturare e aggiungere ai componenti grafici la possibilità di generare eventi.

All’interno di essa è presente il metodo **actionPerformed ()**, ereditato da ActionListener che prende in input:

* e 🡪 di tipo ActionEvent, ossia l’evento generato.

Successivamente estrapola il nome dell’oggetto (in questo caso si occupa di intercettare solo il bottone di avvio del server), ricavando le informazioni inserite nella schermata principale ServerGUI.

Fatto ciò, richiama il metodo del model, che come descritto in precedenza elaborerà i dati sul bottone d’origine.

**SKELETONINTERFACE**

Questa interfaccia contiene la definizione dei metodi necessari al funzionamento del sistema.

**SERVERWORKER**

Estende la classe Thread.

Al costruttore vengono passati come parametri:

* socket 🡪 connessione con il client.
* swi 🡪 riferimento di tipo ServerInterface, condiviso con le altre istanze di ServerWorker.

I thread vengono lanciati, con il metodo **start ()**, ereditato dal superclasse, quando un nuovo client si connette, in modo tale da gestire in parallelo operazioni da parte di più client.

Viene inoltre ereditato il metodo **run ()** il quale, si occupa attraverso il metodo **readObject ()** richiamato su un oggetto di tipo ObjectInput di leggere i dati inviati dal client, elaborare le richieste sulla risorsa condivisa di tipo ServerInterface, ed infine, inviare l’esito attraverso il metodo

**writeObject ()**, sempre di proprietà di ObjectOutput.

**DATABASECONNESSIONE**

Classe che fornisce riferimenti di tipo:

* connection
* statement

Attraverso il metodo **getConnection ()** si occupa della connessione al database di PostegreSQL dove sarà gestita la parte back-end dell’applicazione.

La connessione avverrà mediante username e password del DB, specificando la porta dove questo girerà.

Il metodo **getStatement ()** svolge la funzione di restituire l’oggetto statement appartenente all’oggetto connection.

Lo statement eseguirà l’interrogazione al DB sottoforma di query.

**ESECUTOREQUERY**

Questa classe implementa l’interfaccia SkeletonInterface.

Il costruttore salva riferimenti di tipo Connection e Statement relativi alla connessione con il Database.

ModelImpl crea un’istanza di questa classe e fornisce il riferimento dell’oggetto appena creato a tutte le istanze della classe ServerWorker.

Il compito principale è quello di fornire tutti i metodi necessari al funzionamento del sistema, ogni metodo, in base alle esigenze da parte del client, richiede come parametri i dati necessari all’esecuzione delle query, che completerà grazie al metodo **executeQuery ()** dell’oggetto di tipo Statement, ritornando un valore in base allo stato finale.

**STRUTTURE DATI UTILIZZATE**

Per salvare ed elaborare i dati necessari al funzionamento dell’applicazione, in particolar modo per la comunicazione tra client e server, vengono utilizzate strutture dati differenti, di seguito verranno elencate le principali:

* **ClientLAB – Gestione richieste** 🡪 viene inviato in input un comando di “riconoscimento” dell’operazione da svolgere al server, seguita dall’invio delle informazioni, se necessarie, per elaborare la richiesta finale.

Questo avviene mediante la scrittura di valori di tipo String su un buffer dedicato alla comunicazione.

* **ClientLAB – Strutture dati** 🡪 il client non ha particolari necessità di memorizzare dati particolarmente strutturati, in quando questi vengono gestiti dal database, aggiornandoli e mostrandoli in base alla schermata visualizzata. Viene fatta eccezione nel caso il client acceda al form di visualizzazione dei propri eventi avversi: qui i dati vengono salvati su una JTable, componente grafica che riceve come parametri due array:
  + Array monodimensionale🡪 contiene i nomi delle colonne.
  + Array bidimensionale🡪 contiene i valori da inserire nella tabella.

Il popolamento della tabella avviene nel seguente modo:

Effettuato con successo l’inserimento dell’evento avverso, il Model invia una richiesta al server per ottenere l’elenco degli eventi avversi dell’utente connesso, una volta ottenuti questi vengono inviati alla View, la quale classe salverà l’elenco in un riferimento di tipo List<List<String>>.

Siccome i dati non sono compatibili con il formato accettato dalla JTable, prima di inserirli, questi valori vengono convertiti, medianti apposito metodo, in un array bidimensionale di stringhe.

* **ServerLAB – gestione richieste** 🡪 analogamente al funzionamento per la gestione delle richieste nel modulo Client, il server legge sul buffer dedicato le informazioni inviate, ovvero:
  + InputClient 🡪 richiesta dell’operazione da eseguire.
  + Singoli Valori 🡪 rappresentano le informazioni fondamentali per eseguire i metodi utili al funzionamento del sistema.

Ricevuti questi dati, il server richiamerà il metodo corrispondente dell’istanza della classe EsecutoreQuery, inviando infine l’esito elaborato.

**NOTA BENE:** Per gestire più operazioni in parallelo, le richieste vengono inviate ad ogni ServerWorker, ovvero il thread server che gestisce connessioni di client diverse.

* **ServerLAB – Strutture dati** 🡪 date le molteplicità di funzioni offerte, il server invia, attraverso le strutture dati necessarie alla memorizzazione, i dati ottenuti dai metodi della classe EsecutoreQuery. Di seguito verranno illustrati i possibili tipi di valori di ritorno e strutture:
  + Boolean **🡪** valore di verità: ritornato dai metodi che verificano delle condizioni necessarie al funzionamento del sistema, caratterizzati da due esiti: True nel caso di successo, o false di insuccesso.
  + Int 🡪 valore intero: ritornato dai metodi che possono elaborare più esiti diversi, viene utilizzato, ad esempio, nel momento in cui l’utente vuole aggiungere un centro vaccinale, un nuovo vaccinato, un evento avverso ecc.
    - Un valore positivo rappresenta l’operazione andata a buon fine.
    - Un valore nullo indica che l’operazione non è stata ultimata ma non ha generato errori.
    - Un valore negativo comporta la generazione di un errore e il conseguente insuccesso dell’operazione.
  + String 🡪 valore ritornato dai metodi che lavorano su operazioni di richiesta di dati specifici.
  + List <String> 🡪 lista di Stringhe: ritornata nel momento in cui l’utente richiede l’accesso a più informazioni relative al metodo specifico.
  + List <List<String>> 🡪 questa struttura dati corrisponde ad una Lista contenente un’altra lista di stringhe. Questo è utile nel caso si voglia memorizzare più elementi non specifici, dove ogni elemento contiene le informazioni relative al tipo di operazione da effettuare. Un esempio sono i dati corrispondenti agli eventi avversi di un utente connesso, dove nel lista più esterna è contenuto il riferimento all’utente connesso, il quale punta all’indice della lista più interna, contenente gli effettivi dati da visualizzare.