

# StadiumSystem

Programmazione ad Oggetti ed Ingegneria del Software

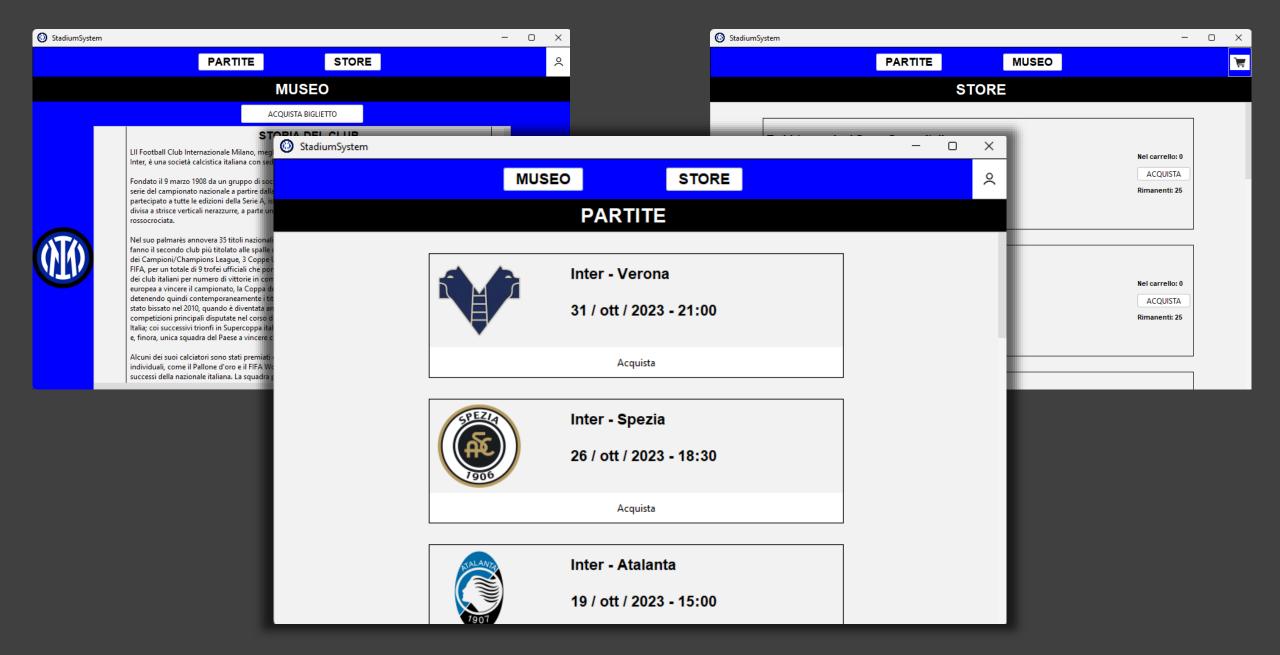
Progetto G23
Gruppo Informatici\_per\_obbligo

G. Invernizzi, J. Piccoli, L. Reale, F. M. Romano A.A. 2022-23

StadiumSystem

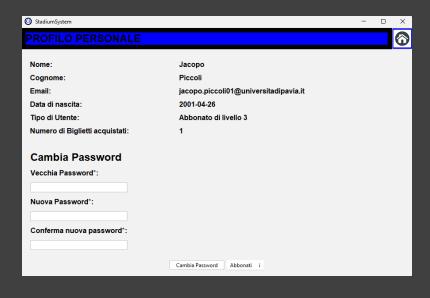
# **OBBIETTIVO**

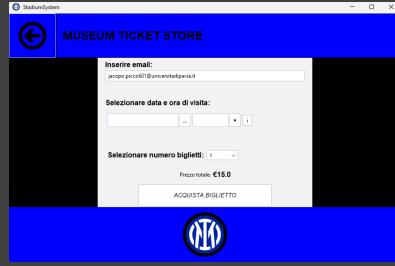
StadiumSystem si propone come soluzione per la gestione dell'infrastruttura di uno stadio di una squadra di calcio; partendo dalla prenotazione dei posti delle partite fino alla gestione dello store online e delle prenotazioni del museo della squadra. L'applicazione offre un'esperienza personalizzata per gli admin dandogli la possibilità di gestire ogni sezione dell'app e di visionare i ricavi differenziati per prodotto.

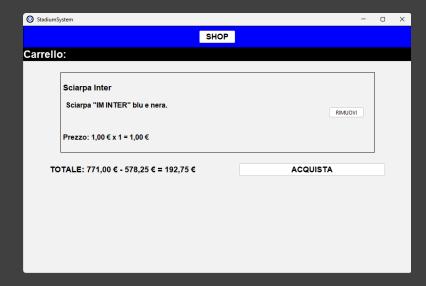
















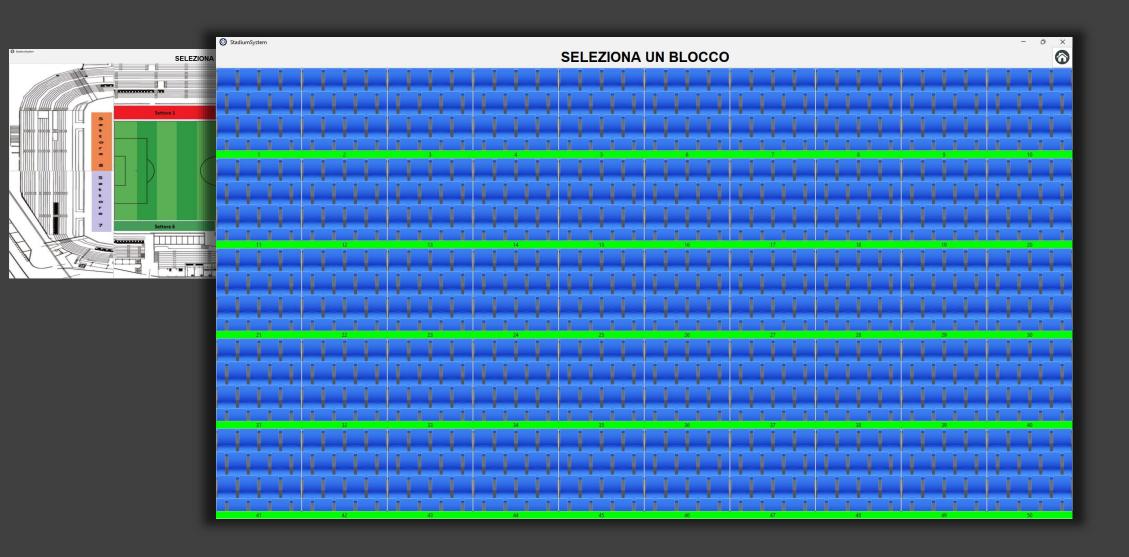


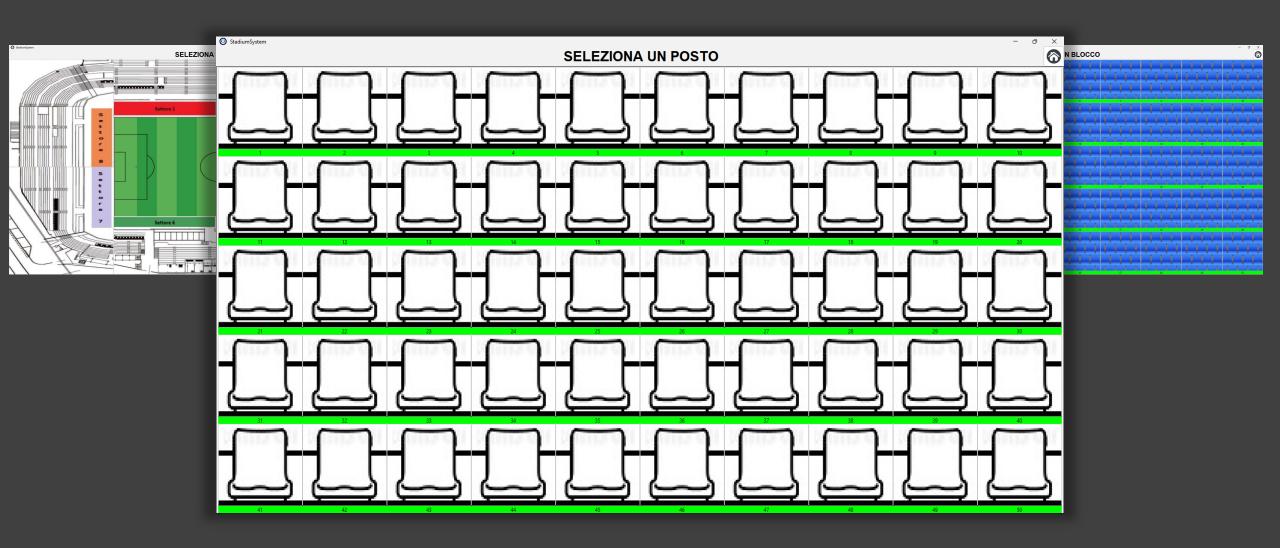


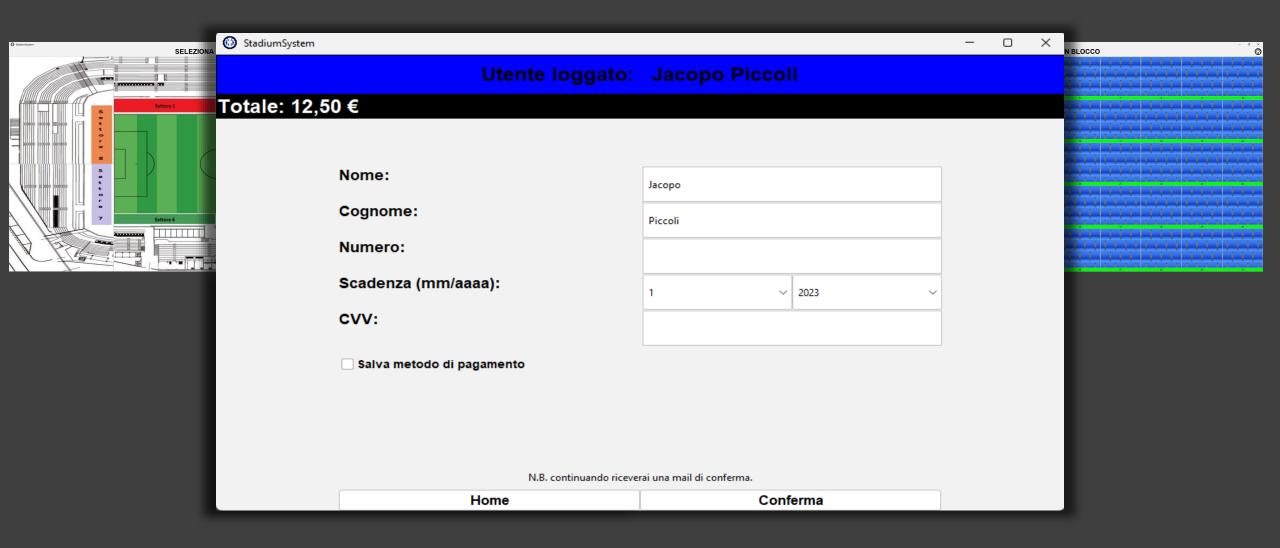


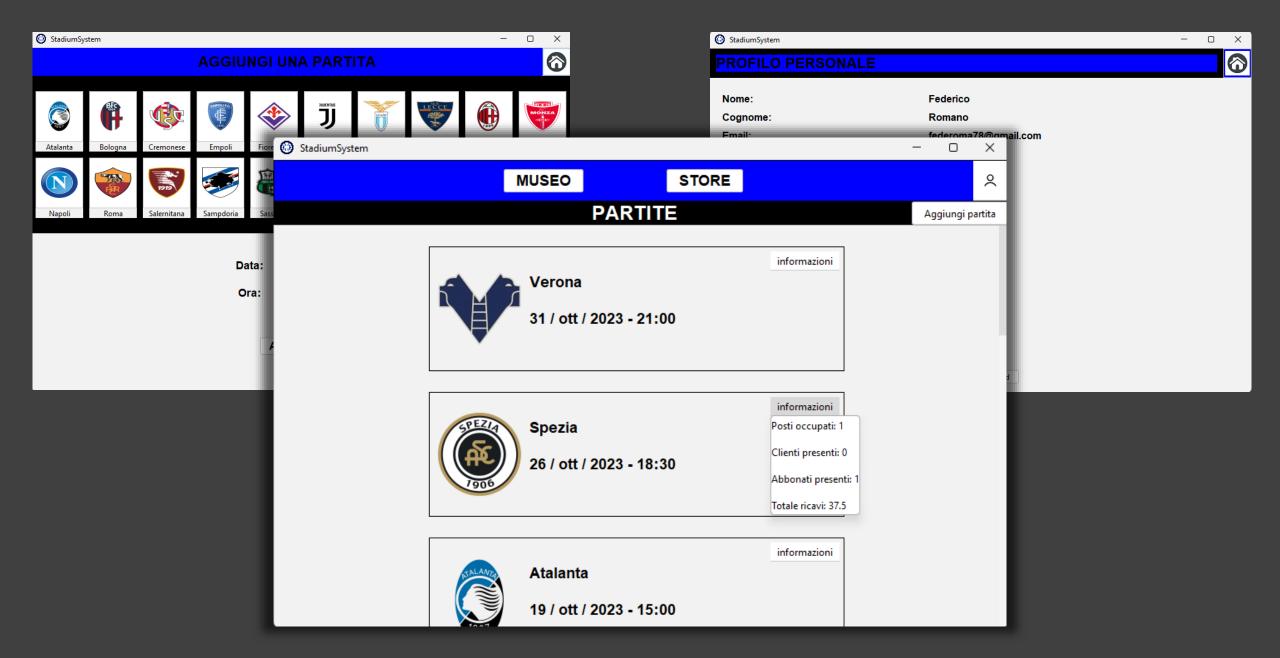


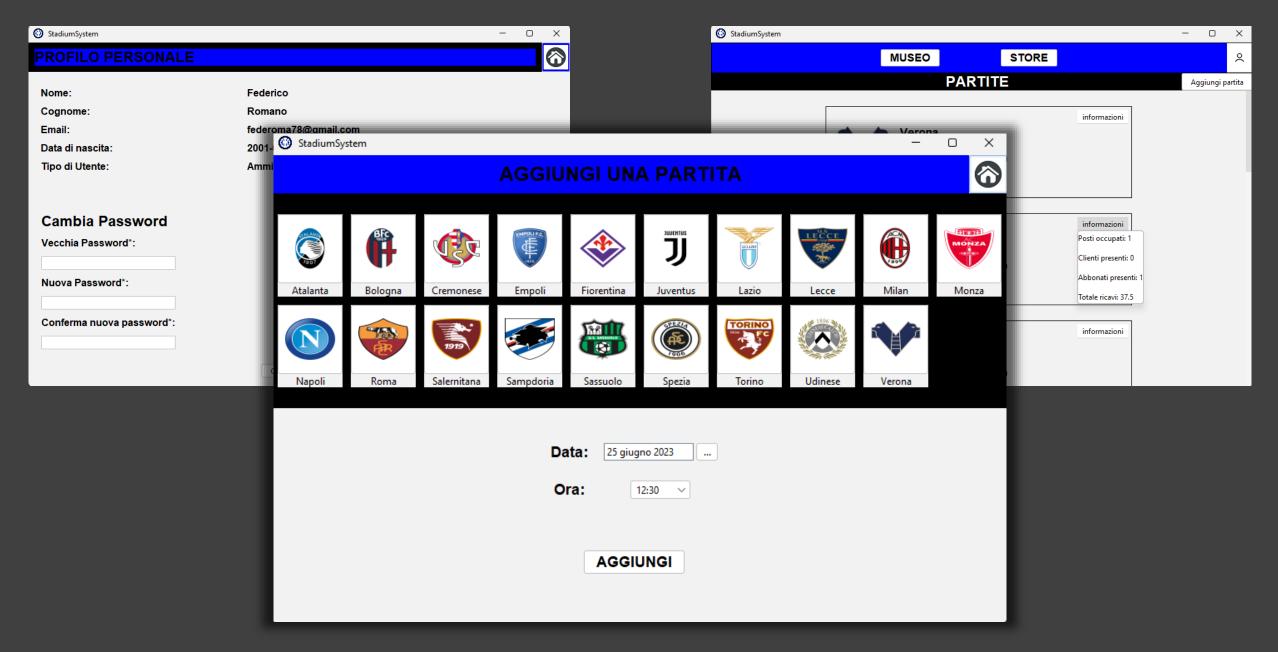


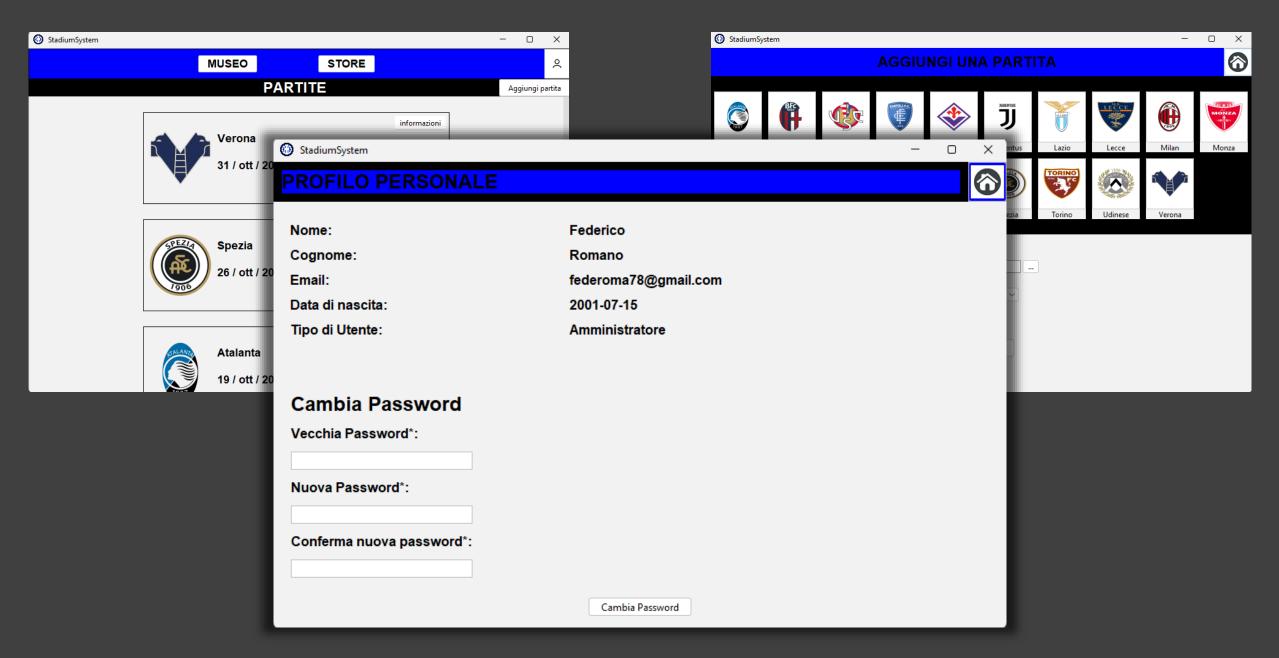




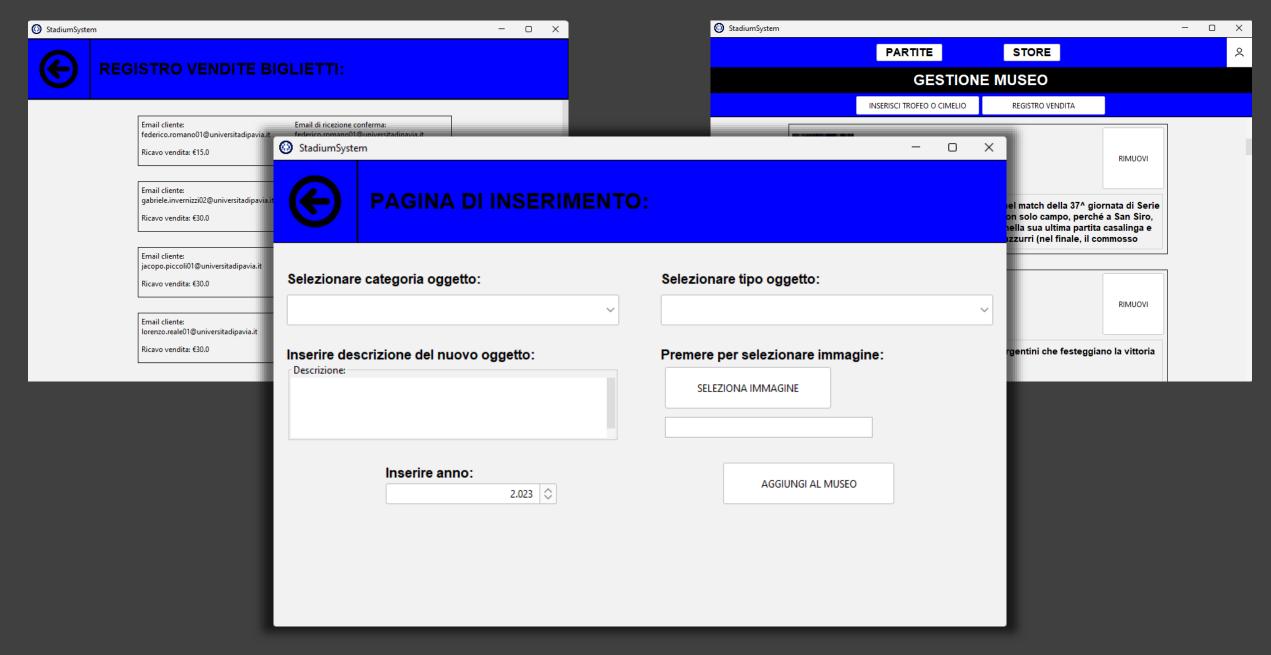




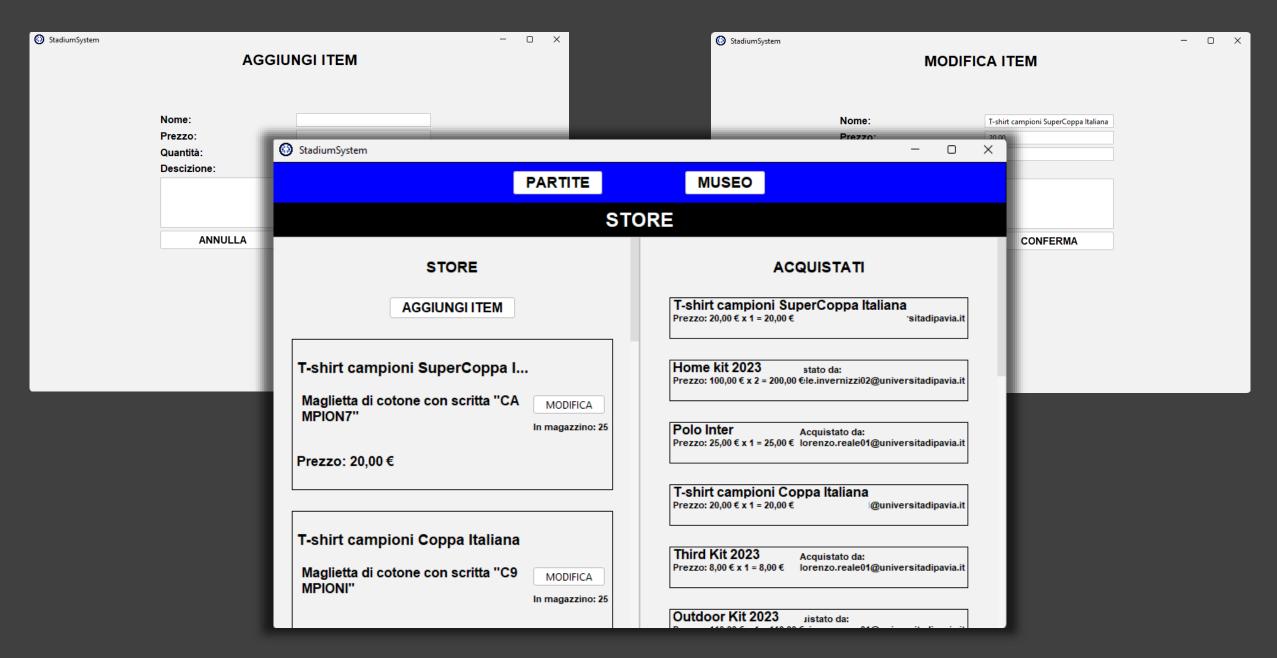


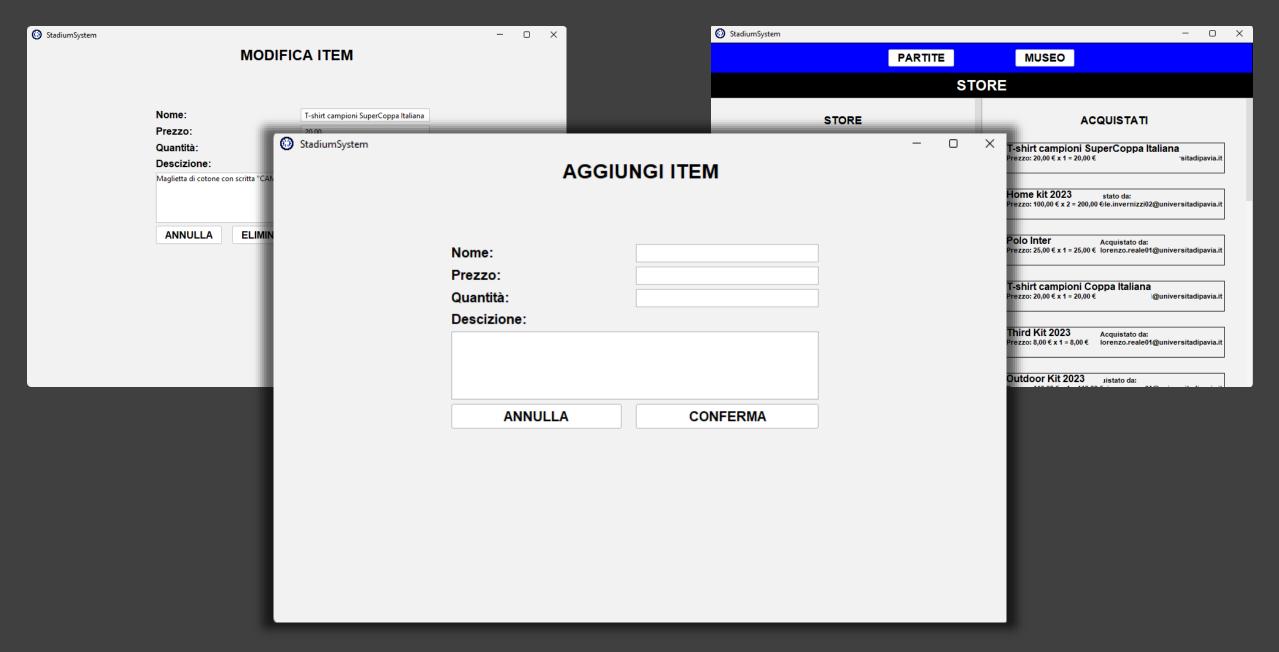


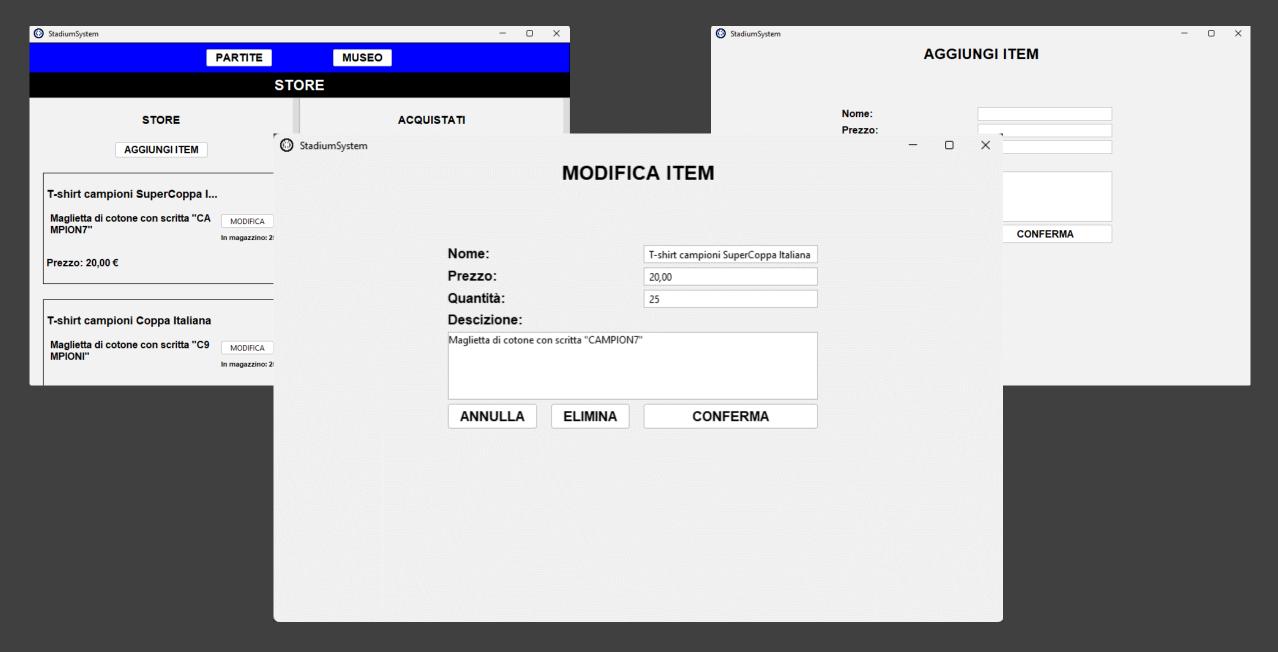












Tecnologie utilizzati



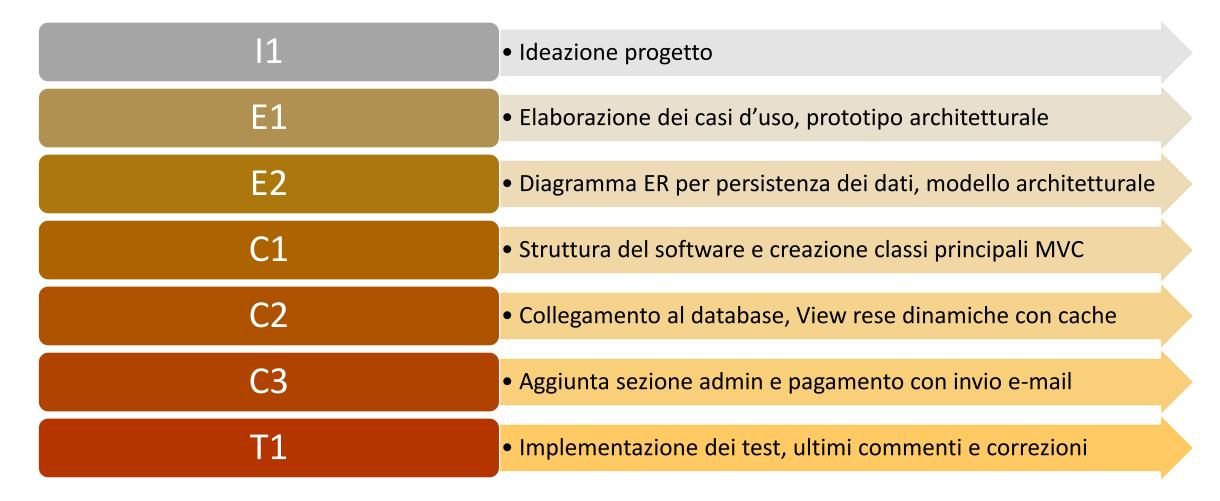
# Tecnologie utilizzate

- **► JavaSE 8**: implementazione del modello;
- >Swing Framework: Graphical User Interface;
- **► MySQL 8.0**: gestione base di dati;
- **► JavaMail API**: invio delle e-mail;
- > FlatLaf: Look and Feel.

Processo Software



# Unified Process **UP**





## Funzionali



## Funzionali



## Non Funzionali



### Casi d'Uso



Admin

**UC1**: Acquista biglietto per una partita

**UC2**: Acquista abbonamento

**UC3**: Acquista da store online

**UC4**: Acquista biglietto per visita al museo

UC1: Aggiungi Partite

**UC2**: Aggiorna catalogo store

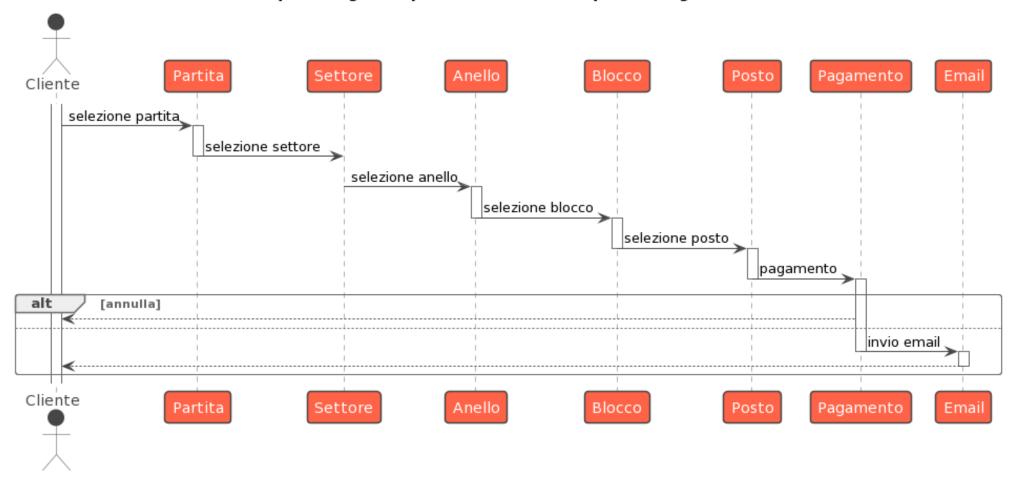
**UC3**: Informazioni vendite

**UC4**: Aggiorna museo



# Casi d'Uso – Sequence

#### Acquisto biglietto partita - Use case sequence diagram UML



Implementazione



### Architettura MVC – Model View Controller

- → 

   it.unipv.sfw.model.abbonamento
  - > 🛺 Abbonamento.java
  - > 🌃 AbbType.java
- it.unipv.sfw.model.biglietto
  - > 🏰 Biglietto.java
  - > 🖟 BigliettoMuseo.java
  - > 🛂 BigliettoPartita.java
- it.unipv.sfw.model.museo
  - > A Cimelio.java
  - > 🛂 Museo.java
  - > 🖟 Riconoscimento.java
- it.unipv.sfw.model.pagamento
  - > 🖟 Carta.java
  - > 🖟 Email.java
- - > 🖟 Partita.java
  - > 🛂 Posto.java
  - > 🔼 Stadio.java
- it.unipv.sfw.model.store
  - > AcquistoStore.java
  - > 🖟 Merchandising.java
  - > A StoreOnline.java
- → 

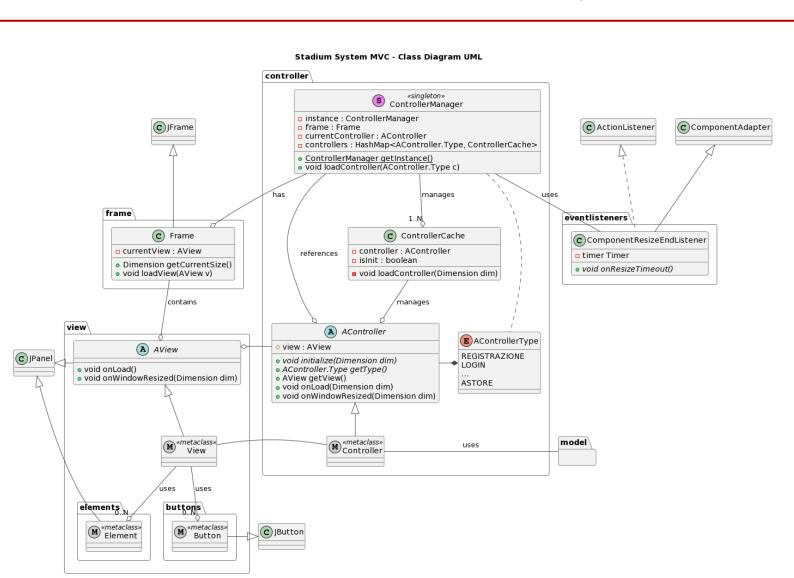
   it.unipv.sfw.model.utente
  - > 🖟 Admin.java
  - > 🖟 Cliente.java
  - > A Sessione.java
  - > 🏰 Utente.java

- → 
  → it.unipv.sfw.view
  - > AdminAddOggettoView.java
  - > 🛺 AdminAddPartiteView.java
  - > 🛺 AdminModifyStoreView.java
  - > 🛺 AdminMuseoView.java
  - > 🛺 AdminPartiteView.java
  - > 🛺 AdminStoreView.java
  - > 🛺 AnelloView.java
  - > 🖟 AView.java
  - > 🛺 BigliettoMuseoView.java
  - > 🛺 BloccoView.java
  - > 🛺 CarrelloView.java
  - > A LoginView.java
  - > A MuseoView.java
  - > 🛺 PagamentoView.java
  - > 🛺 PartiteView.java
  - > 🛺 PostoView.java
  - > 🛺 ProfiloPersonaleView.java
  - > A RegistrazioneView.java
  - > A RegistroBigliettiMuseoView.java
  - > A SectorView.java
  - > A StoreView.java
- > 📠 it.unipv.sfw.view.buttons
- > 📠 it.unipv.sfw.view.elements

- - > 🖟 AController.java
  - > AdminAddOggettoController.java
  - > AdminAddPartiteController.java
  - > 🖟 AdminModifyStoreController.java
  - AdminMuseoController.java
  - AdminPartiteController.java
  - > 🖟 AdminStoreController.java
  - > AnelloController.java
  - > A BigliettoMuseoController.java
  - > 🛂 BloccoController.java
  - > A CarrelloController.java
  - > A ControllerCache.java
  - > 🖟 ControllerManager.java
  - LoginController.java
  - > MuseoController.java
  - Donomonto Controllorio
  - PagamentoController.java
  - PartiteController.java
  - PostoController.java
  - > ProfiloPersonaleController.java
  - > RegistrazioneController.java
  - RegistroBigliettiMuseoController.java
  - > A SectorController.java
  - > 🛂 StoreController.java



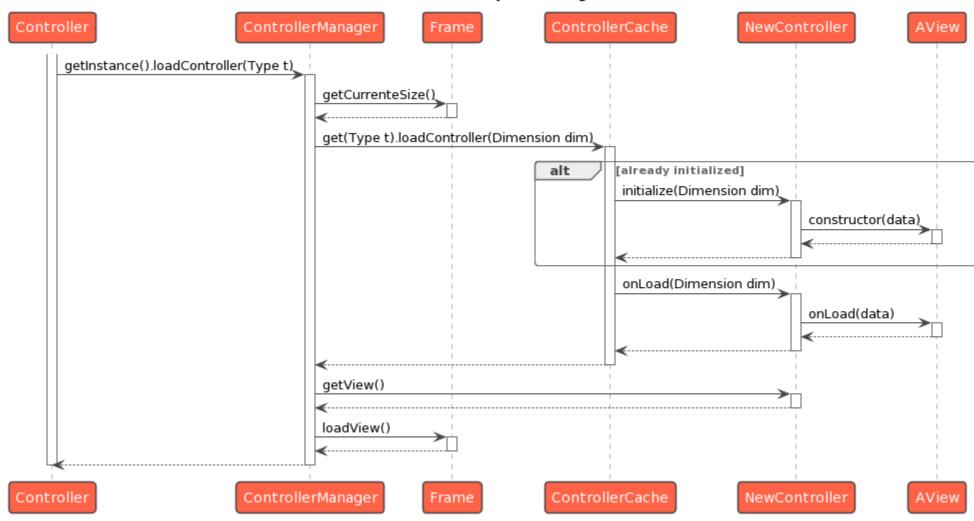
# MVC Pattern – Class diagram





# View switching – Sequence diagram

#### Load Controller - Sequence diagram UML



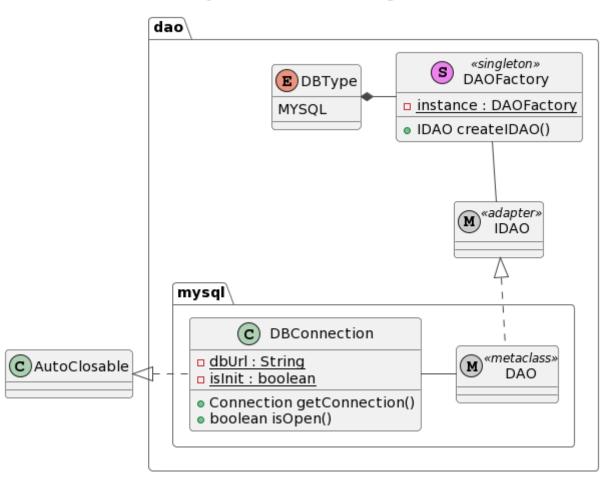


# Pattern Factory - DAO

- 🗸 🏭 it.unipv.sfw.dao
  - > A DAOFactory.java
  - > A IAbbonamentoDAO.java
  - > A IAcquistiStoreDAO.java
  - > R IAdminDAO.java
  - > 🏿 IBigliettoMuseoDAO.java
  - > 🎉 ICartaPagamentoDAO.java
  - > 🌠 ICimelioDAO.java
  - > K IClienteDAO.java
  - > 🏿 IPartitaDAO.java
  - > 🌃 IPostoDAO.java
  - > RiconoscimentoDAO.java
  - > 🌃 IStoreltemDAO.java
  - > 🌃 IUtenteDAO.java

- ✓ ♣ it.unipv.sfw.dao.mysql
  - > 🖟 AbbonamentoDAO.java
  - > 🖟 AcquistiStoreDAO.java
  - > AdminDAO.java
  - > 🖟 BigliettoMuseoDAO.java
  - > 🖟 CartaPagamentoDAO.java
  - > A CimelioDAO.java
  - > A ClienteDAO.java
  - > A DBConnection.java
  - > 🖟 PartitaDAO.java
  - > A PostoDAO.java
  - > 🛺 RiconoscimentoDAO.java
  - > A StoreltemDAO.java
  - > 🋂 UtenteDAO.java

#### Stadium System DAO - Class Diagram UML







### Test

### Framework JUnit 5

```
    ✓ test
    ✓ tes
```

```
23⊖
       /**
24
        * Test method for {@link it.unipv.sfw.model.utente.Utente#checkValidity()}.
        */
25
26⊖
       @Test
       void testCheckValidity() {
27
28
           Cliente empty = new Cliente(" ", "", "", "\t", null);
           assertThrows(EmptyFieldException.class, () -> empty.checkValidity());
29
30
           Cliente invalidFormat = new Cliente("a", "b", "invalid", "c", Calendar.getInstance());
31
32
           assertThrows(WrongEmailFormatException.class, () -> invalidFormat.checkValidity());
33
```

