




DIPARTIMENTO DI INFORMATICA
Corso di Laurea — Object Orientation

Progettazione e Sviluppo di un applicativo Java 

Docente

Porfirio
Tramontana

Autori

Vittorio Emanuele Testa
Antonio Vincenti
Stefano Testa

Matricola

N86/4823
N86/4545
N86/4871

Anno Accademico 2023/2024

Contents

1	Introduzione	2
2	Diagrammi	3
2.1	Dominio del Problema	3
2.2	Dominio della Soluzione	3
3	Sequence Diagram	4
3.1	ControlloSSN	4
3.2	Elenco	5

1 Introduzione

Per la realizzazione del progetto abbiamo usufruito del modello BCE + Pattern DAO. Ciò comporta che avremo:

- *Home* che rappresenta la GUI di partenza del nostro progetto, da cui poi si ramificano tutte le altre GUI
- *Controller* che gestirà tutta la parte algoritmica (comunicazione con il model tramite richiesta delle gui). Per semplicità, avrà solo una classe.
- *Model* che istanzia i dati che poi andranno nel Database
- *DAO* (Data Access Object) che gestisce l'interazione dell'applicativo con il database attraverso le classi ImplementazioneDAO

Per gestire la connessione al Database, abbiamo usufruito di vari ruoli, richiedendo di conseguenza una classe **ConnessioneDatabase** che si occupi di tenere traccia dell'istanza di connessione, seguita da un DAO per ruolo (seguito da un DAO generale che contiene metodi comuni a tutti) e che vada a cambiare ogni qualvolta avviene una richiesta tramite un altro ruolo.

E.g. Utente deve eseguire un'operazione sul DB

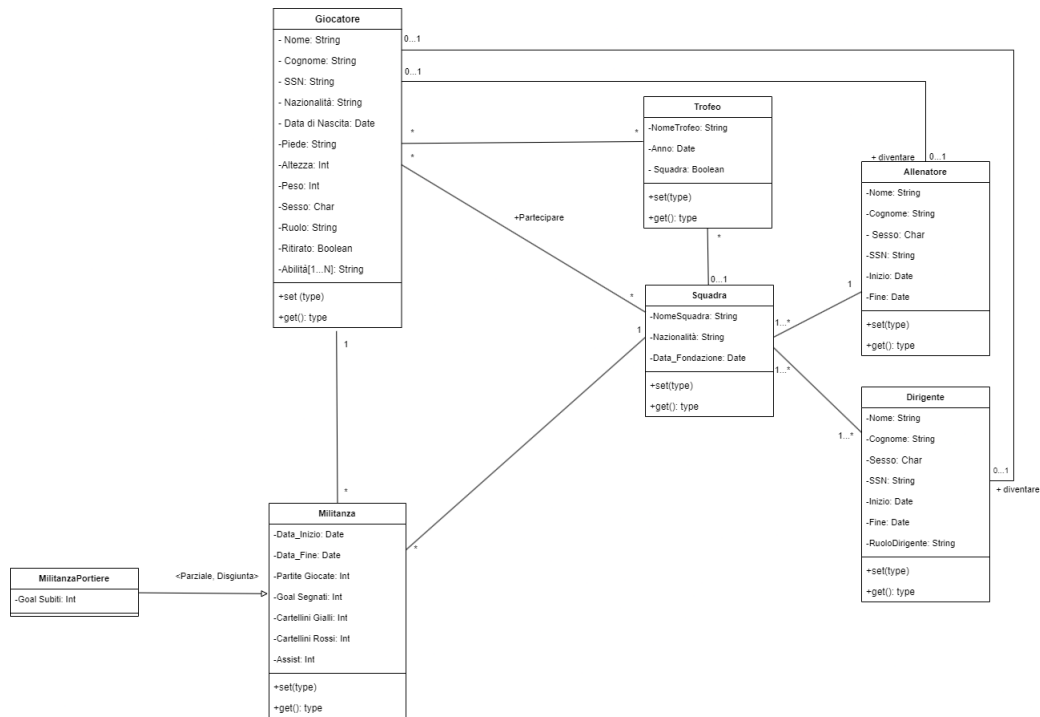
ConnessioneDatabase aprirà una connessione per l'utente, che rimarrà aperta.

Successivamente, Giocatore deve eseguire un'altra operazione sul DB.

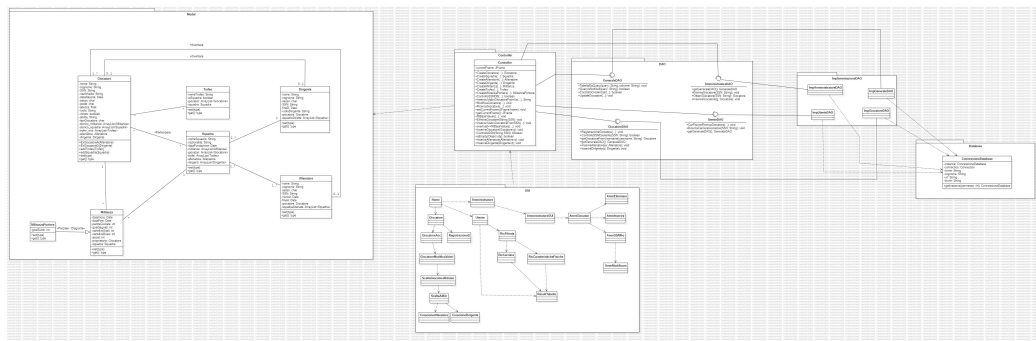
ConnessioneDatabase aprirà una connessione per il giocatore, chiudendo la precedente...

2 Diagrammi

2.1 Dominio del Problema



2.2 Dominio della Soluzione



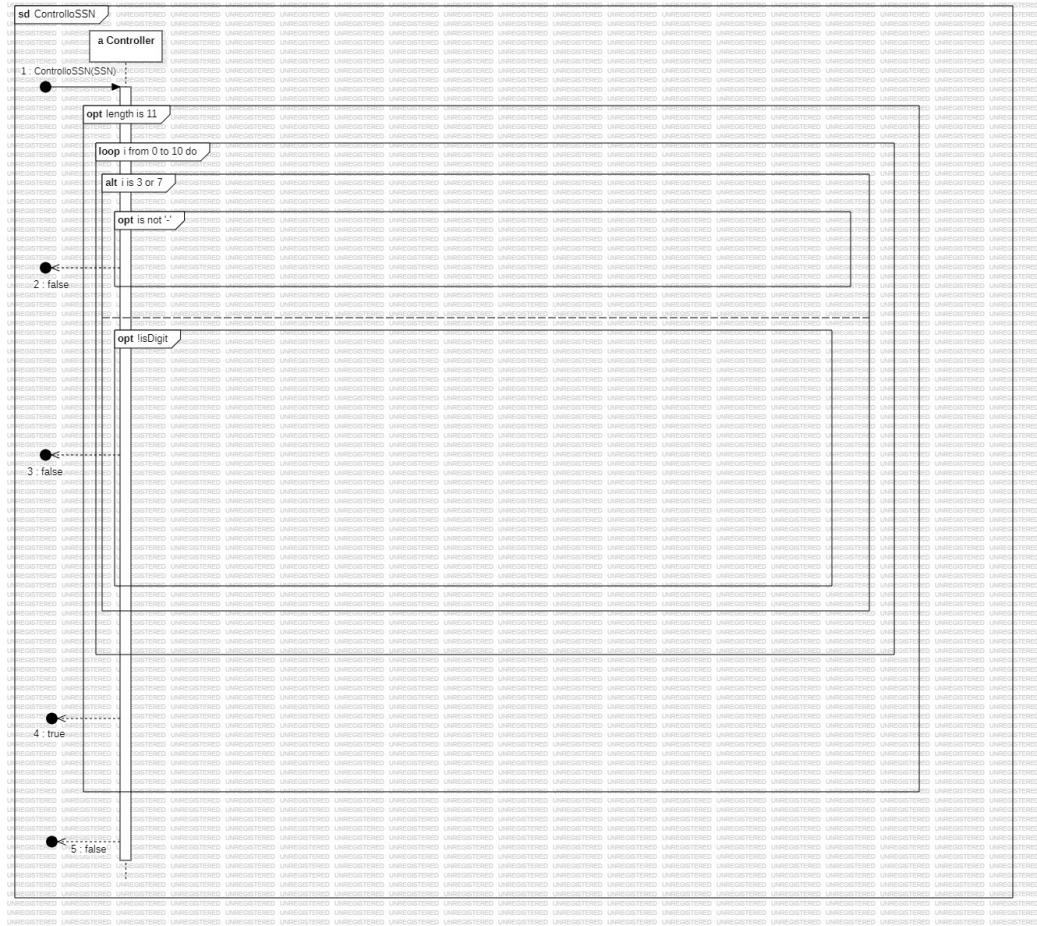
3 Sequence Diagram

I metodi su cui fare i Sequence Diagram sono stati scelti tenendo cura di mostrare:

- L'utilizzo di costrutti iterativi / condizionali
- L'utilizzo di chiamate annidate

Sulla base di ciò, abbiamo deciso di utilizzare la funzione **ControlloSSN** e il bottone **Elenco**.

3.1 ControlloSSN



3.2 Elenco

