1 Panoramica del sistema

Descrizione del sistema in generale: tecnologie ,destinatari ecc

2 Descrizione dell’architettura

Il sistema è composto da varie pagine HTML ognuna delle quali fornisce uno specifico servizio al cliente. Ogni webpage include la tecnologia Javascript che consente non solo di migliorare l’interfaccia stessa della pagine ma anche l’esperienza utente.

Per sviluppare il sistema sono stati usati i seguenti tool:

• WaveMaker (??), per creare l’interfaccia grafica;

• Eclipse Juno, per creare la logica di business;

• Mysq, per gestire la base di dati.

La piattaforma SWIMv2 è un applicazione multi-tier composta dai seguenti livelli:

* Client tier
* Web tier
* Business tier
* Data tier

Figura 1: Architettura e schema di deployment del sistema

Tutta questa parte è una cosa che è cosi e basta c’è solo da buttar giù l’idea, anche la figura copia e incolla da internet.

2.1 Decomposizione in Sottosistemi

Sistemi che compongono l’applicazione: a noi servirà il login, i sottosistemi di ospite, utente registrato, amministratore e l’archiviazione dei messaggi, discussioni, registrazioni ecc.

* Login: sottosistema che si occupa della gestione dell’accesso al sistema, in base alla tipologia dell’utente seleziona il sottosistema di utilizzo;
* Archivio: sottosistema che si occupa della gestione degli accessi e degli utilizzi del DBMS del sistema;
* Ospite
* Utente registrato
* Amministratore

3 Gestione dell’Archivio Dati

ER delle entità

3.1 Progettazione concettuale

la progettazione concettuale serve a fornire una rappresentazione semplificata della realta` per rappresentarla nel sistema. I dati vanno individuati in maniera tale da rispondere allo scopo per il quale il modello viene creato e per le successive fasi di design. Serviranno per il recupero di informazioni fondamentali alla realizzazione.

Come prima parte della progettazione concettuale `e necessario analizzare i dati neces- sari per l’identificazione dell’utente nel sistema, alcuni di questi dati saranno necessari per la fase di accesso. La seconda parte consiste nella analisi dei dati fondamentali per l’utilizzo vero e proprio del sistema.(BELLA FRASE DA USARE RIFORMULATA)

3.1.1 Entita’

Be’ abbiamo le nostre tre entità con potenzialità diverse qui potremmo cercare di capire se è più adatta una generalizzazione con classe padre ad esempio:”utilizzatore” oppure un interfaccia con tutti i metodi che verranno implementati se le entità hanno quella facoltà o meno.

Schema ER.

Definiamo altre entità ad esempio avremo le discussioni con i messaggi, le email. Definizione di come gestiremo le abilità.

Schema ER.

3.1.2 Associazioni

Associazioni che legano le entità definite.

3.2 Progettazione logica

La fase di progettazione logica si pone come obiettivo quello di trasformare lo schema concettuale, realizzato nella fase precedente,in uno schema logico che contenga la descri- zione logica della struttura dati (tabelle,tracciati record,chiavi,ecc) per il DB per il sistema MPH.

In questa fase si applicano i concetti di ristrutturazione dello schema Entita`-Relazione e successivamente i criteri per la traduzione verso il modello logico vero e proprio.

3.2.1 Ristrutturazione dello schema Entita’-Relazione

Descrizione del concetto.

3.2.2 Traduzione verso il modello relazionale

Descrizione del concetto.

Schema relazione tra tabelle nel database.

4 Design

4.1 Modelli di navigazione

uml con situazioni da gestire e potenzialità degli attori o situazioni.

4.2 Diagrammi di analisi

Per ogni sottosistema precedentemente definito schema analitico delle sue funzionalità con uml diagram.

4.3 Diagrammi di sequenza

Diagrammi di sequenze come potrebbe essere la richiesta di aggiungere un abilità o un azione degli amministratori nei confronti degli utenti registrati.

4.4 Diagrammi di dettaglio

Diagrammi riguardanti le classi dell’applicazione.