

PROGETTO INTERMEDIO I [PR2A]

Michele Velardita 578770

L'implementazione del progetto è costruita su tre classi: Data, Category e Board.

Data è costituito da un generico E (serializzabile) e dalla lista di amici che hanno messo like al dato (in questo modo la size sulla lista di amici rappresenta il numero di like totali relativi al dato).

Category è costituito dal nome della categoria, dalla lista di dati e dalla lista di amici che possono mettere like ai dati. Quindi la lista di amici di Data è un sottoinsieme della lista di amici di Category.

La Bacheca rappresenta una collezione di coppie (dato ,categoria) senza ripetizioni. Le categorie sono uniche e non possono esserci presenti dati uguali all'interno della stessa categoria.

L'interfaccia DataBoard ha due implementazioni:

- La prima (Board) usa una lista di Categorie e mantiene una copia di tutti i dati in un TreeSet per le operazioni di ricerca e per l'iterator sui dati ordinati. L'inserimento degli elementi nel TreeSet è basato sulla MyComparator, la quale usa il numero totale dei like di ogni dato per l'ordinamento.

- La seconda (Board2) usa un HashMap<K, V>: le chiavi sono identificate dalle Categorie mentre il valore V è la lista di dati appartenenti alla categoria K.

Entrambe le implementazioni prevedono, al momento della costruzione della Bacheca, l'inserimento di un username e di una password. L'username viene trattato come un utente e viene aggiunto in ogni categoria (al momento della creazione della stessa).

DEEPCOPY DEI DATI

Per la copia dei dati nei metodi 'get' e 'remove' utilizzo l'interfaccia Serializable per ottenere una deepcopy dei dati e rendere la copia assolutamente indipendente dall'originale sia nel caso di modifica che nel caso di eliminazione dell'originale.