

Documentazione progetto Ingegneria del Software

Zanella Mioso

July 13, 2020

Contents

1	Requisiti ed interazioni utente-sistema	3
1.1	Specifiche casi d'uso	3
1.1.1	Casi d'uso relativi all'utente	3
1.1.2	Gestione carrello:	8
1.1.3	Casi d'uso relativi al responsabile reparto	12
2	Sviluppo: progetto dell'architettura ed implementazione del sistema	14
2.1	Note sul processo di sviluppo	14
2.2	Progettazione e pattern architetturali usati	14
2.2.1	Pattern MVC	14
2.3	Pattern Repository	14
2.4	Note su JavaFX	14
2.5	Implementazione e design pattern usati	15
2.5.1	Pattern Singleton	15
2.5.2	Pattern Observer e gestione della sessione	16
2.5.3	Pattern Data Access Object	17
2.5.4	UML delle Classi	17
2.6	Persistenza dati con Database SQL	22
2.6.1	Diagramma ER	22

1 Requisiti ed interazioni utente-sistema

1.1 Specifiche casi d'uso

Il sistema è diviso in due parti principali. Una dedicata all'utente e l'altra al responsabile del reparto. Per **utente** si intende la persona che utilizza questo servizio per fare la spesa e per **responsabile reparto** l'impiegato che gestisce il reparto a lui assegnato. L'utente non necessita di autenticarsi per consultare il catalogo dei prodotti, ma per acquistarli deve registrarsi nel sistema, invece il responsabile deve autenticarsi con delle credenziali pre-fornite dagli amministratori del sistema.

1.1.1 Casi d'uso relativi all'utente

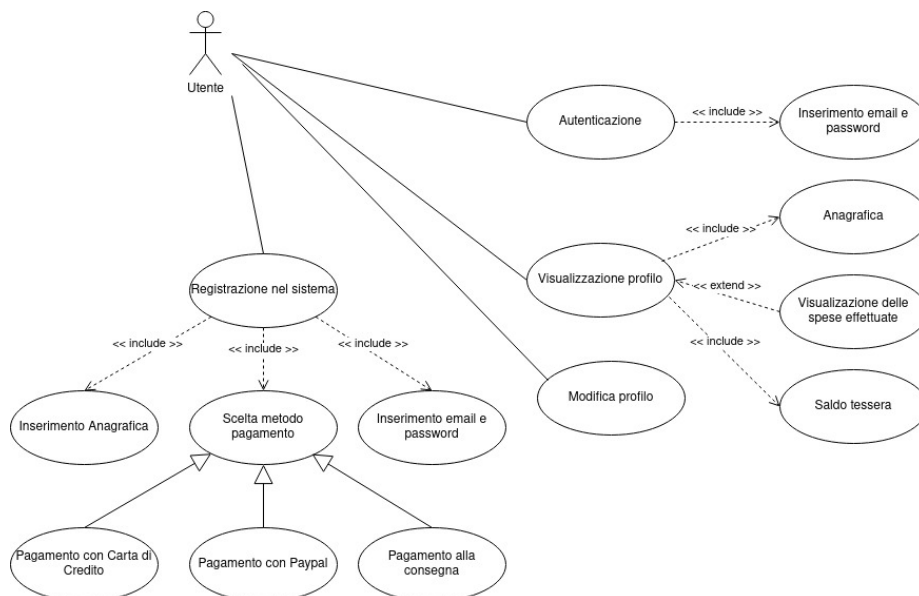


Figure 1: Use case di utente per la gestione del profilo e la registrazione

Registrazione nel sistema:

Attori :

Utente

Descrizione :

Procedura di inserimento dei dati dell'utente per registrarsi nel sistema

Sequenza di eventi :

L'utente inserisce i suoi dati relativi all'anagrafica, scelta di metodo di pagamento preferito, email e password.

Post condizioni:

Il sistema registra l'utente con i dati inseriti

Sequenza Alternativa :

Se i dati inseriti non sono validi il sistema non effettua la registrazione

Se l'email è già stata inserita nel sistema, il sistema ne richiede una diversa

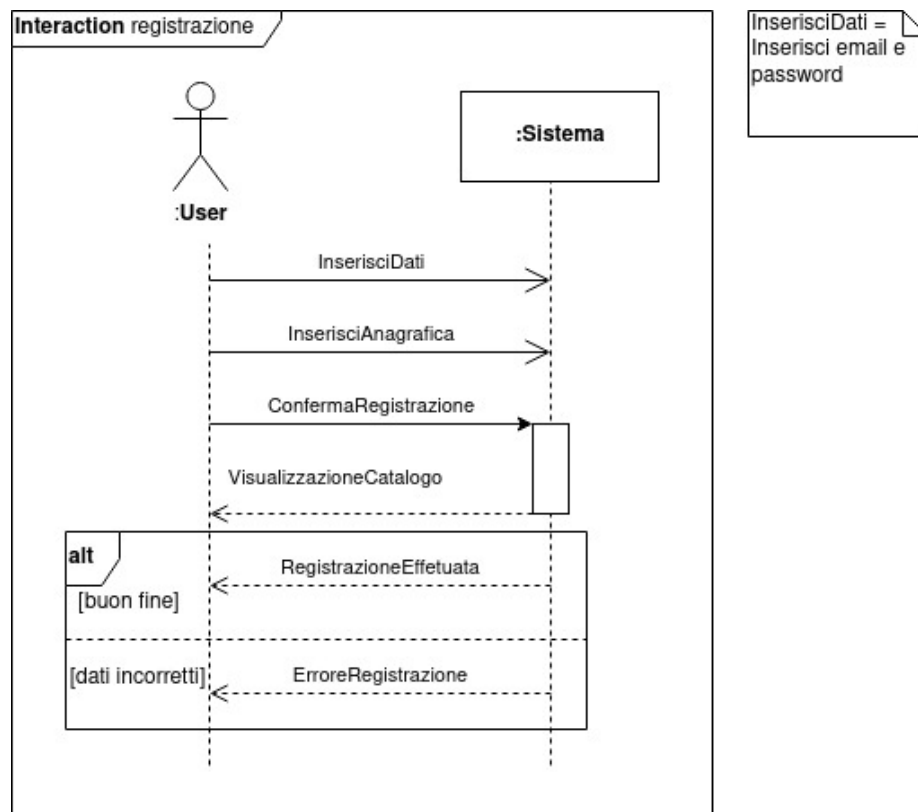


Figure 2: Sequence Diagram della registrazione

Autenticazione:

Attori :

Utente

Descrizione :

Procedura di autenticazione dell'utente

Sequenza di eventi :

L'utente inserisce i dati necessari per l'autenticazione

Pre-condizioni:

L'utente deve essere registrato nel sistema

Sequenza Alternativa :

Se i dati inseriti non sono validi il sistema non effettua l'autenticazione

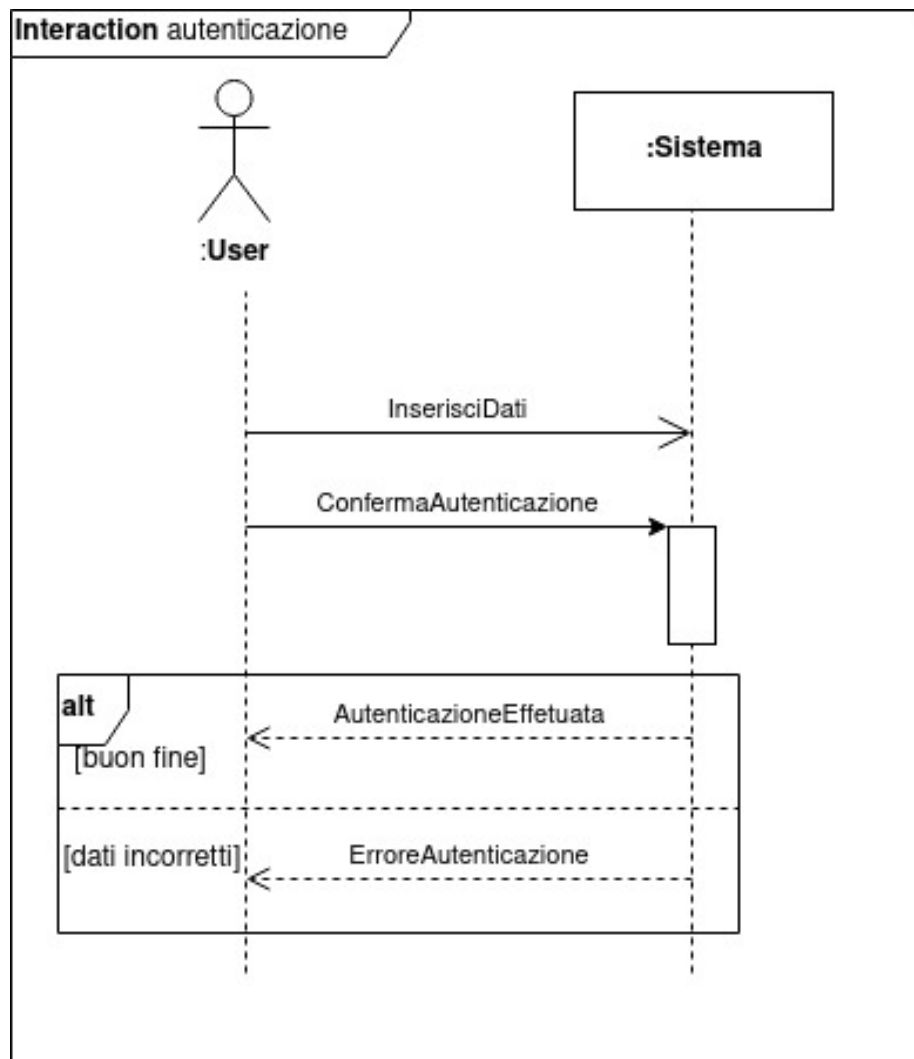


Figure 3: Sequence Diagram dell'autenticazione

Visualizzazione catalogo:

Attori :

Utente

Descrizione :

Il sistema permette di visualizzare tutti i prodotti disponibili, e ordinarli:

1. in modo crescente e decrescente per prezzo
2. in ordine alfabetico per marca (dalla A alla Z e dalla Z alla A)

Sequenza di eventi :

L'utente accede all'area dedicata

Gestione profilo:

Attori:

Utente

Scopo e Descrizione sintetica:

Il sistema permette all'utente di gestire il proprio profilo. L'utente può visualizzare e modificare il proprio profilo.

Sequenza di eventi :

Questo caso d'uso viene attivato quando l'utente vuole modificare o visualizzare il proprio profilo.

1. L'utente sceglie la funzione richiesta
2. Uno dei seguenti casi d'uso viene utilizzato:
 - (a) Modifica profilo: comprende la modifica dell'anagrafica.
 - (b) Visualizzazione profilo: comprende la visualizzazione dell'anagrafica, delle spese effettuate e l'attuale saldo punti della tessera.

Pre condizioni:

L'utente deve essere registrato ed aver fatto il login nel sistema

Post-condizioni:

Se le operazioni di modifica vanno a buon fine lo stato del profilo viene modificato, altrimenti il profilo rimane invariato.

Sequenza Alternativa:

Se i dati inseriti non sono validi il sistema non effettua modifiche.

1.1.2 Gestione carrello:

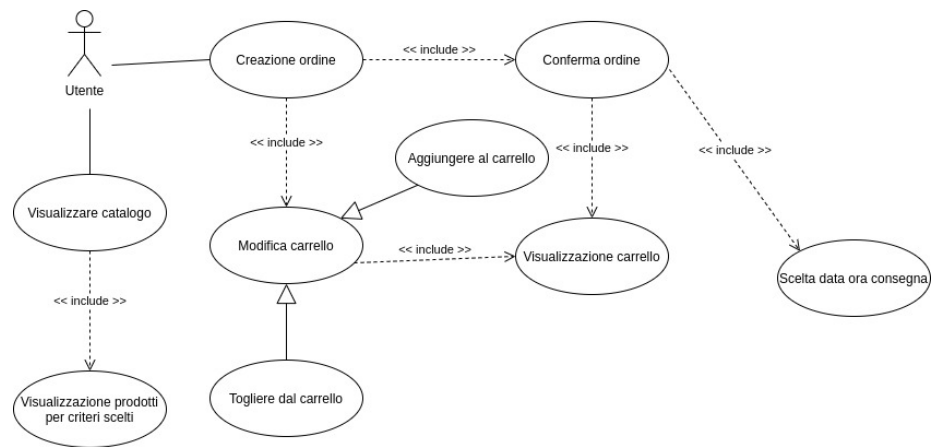


Figure 4: Use case del carrello

Attori :

Utente

Scopo e Descrizione sintetica :

Il sistema permette all'utente di gestire il proprio carrello della spesa. L'utente può visualizzare il proprio carrello, inserire prodotti e togliere i prodotti già inseriti e confermare l'ordine.

Sequenza di eventi :

Questo caso d'uso viene attivato quando l'utente vuole modificare il proprio carrello.

1. L'utente sceglie la funzione richiesta
2. Uno dei seguenti casi d'uso viene utilizzato:
 - (a) Modifica al carrello (aggiungere e togliere prodotti)
 - (b) Visualizzazione carrello
 - (c) Conferma ordine: Viene richiesta la data, l'ora di inizio e di fine in cui può avvenire la consegna della spesa. Il metodo di pagamento utilizzato per effettuare la spesa è quello scelto dall'utente durante la fase di registrazione o di modifica del profilo.

Pre condizioni:

L'utente deve essere registrato ed aver fatto il login nel sistema

Post-condizioni:

Se le operazioni di modifica vanno a buon fine lo stato del carrello viene modificato, altrimenti il contenuto del carrello rimane invariato. Se la scelta della data e orario di consegna vanno a buon fine l'acquisto viene fatto, altrimenti l'acquisto non viene effettuato.

Sequenza Alternativa :

Se durante la conferma il prodotto non è disponibile, viene visualizzato un messaggio di errore per informare l'utente che il prodotto non è disponibile. Se i dati inseriti non sono validi il sistema non effettua modifiche.

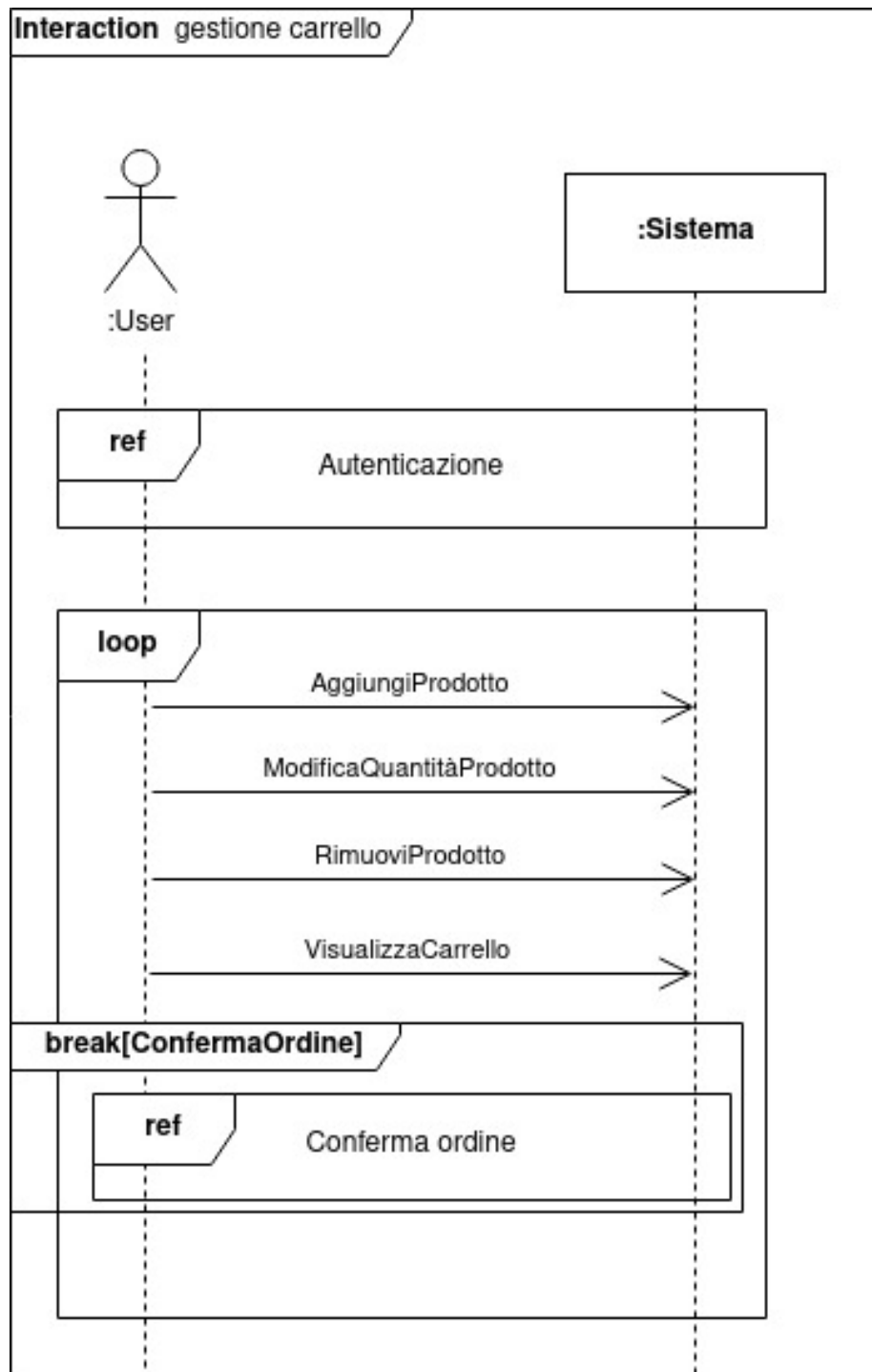
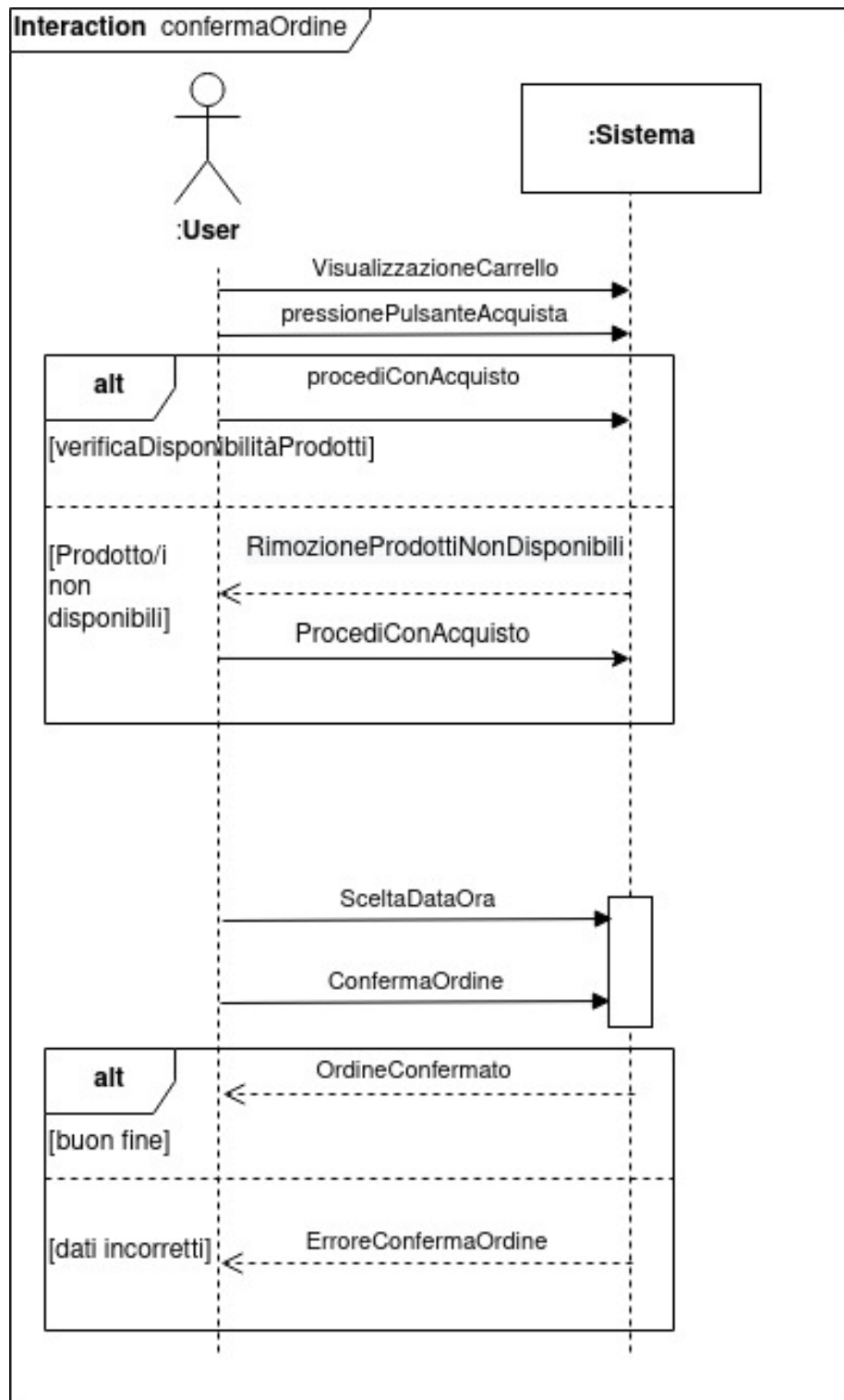


Figure 5: Sequence Diagram della gestione del carrello



1.1.3 Casi d'uso relativi al responsabile reparto

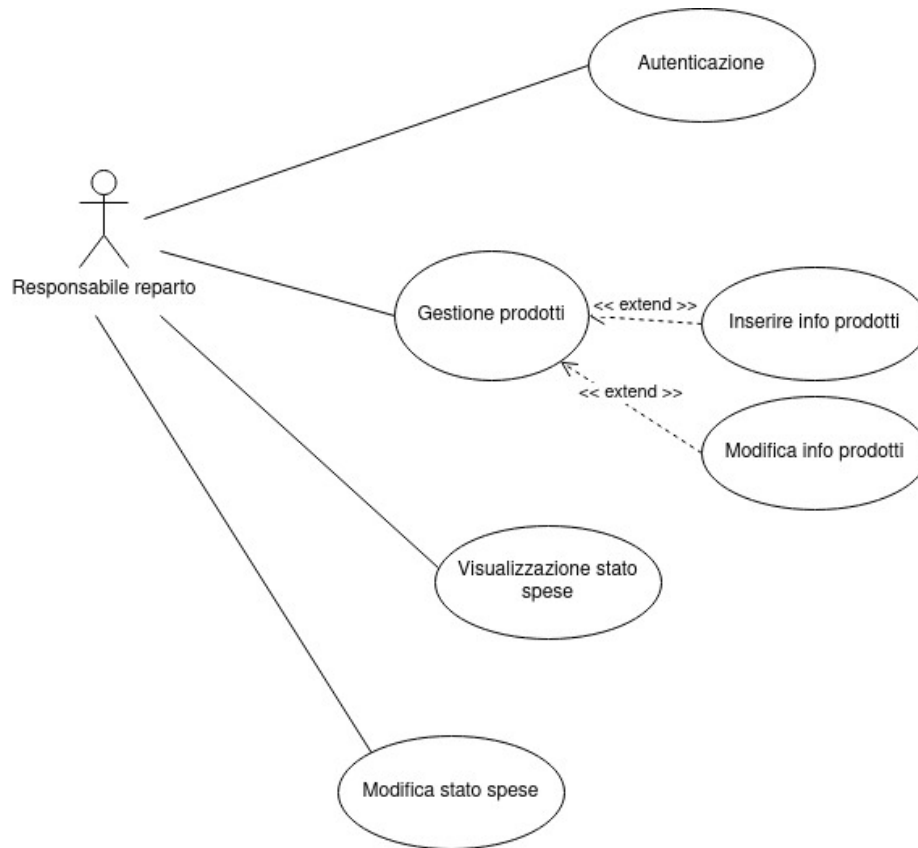


Figure 7: Use case di responsabile reparto per l'autenticazione la gestione delle spese e dei prodotti

Autenticazione:

Attori :

Responsabile reparto

Descrizione :

Procedura di autenticazione del responsabile di reparto

Sequenza di eventi :

Il responsabile inserisce i dati necessari per l'autenticazione

Pre-condizioni:

Il responsabile deve essere presente nel sistema

Sequenza Alternativa :

Se i dati inseriti non sono validi il sistema non effettua l'autenticazione

Visualizzazione stato spese:

Attori :

Responsabile reparto

Descrizione :

Sono visualizzati i dati relativi alle spese dei clienti.

Sequenza di eventi :

Il responsabile accede all'area dedicata

Pre-condizioni:

Il responsabile di reparto aver fatto il login nel sistema

Sequenza alternativa:

Se i dati inseriti non sono validi il sistema non effettua modifiche

Gestione prodotti

Attori :

Responsabile reparto

Descrizione :

Il sistema permette al responsabile di gestire i prodotti del proprio reparto. Con la possibilità di modificare e aggiungere i prodotti che sono terminati o che stanno per terminare. Inoltre può inserire nel sistema nuovi prodotti che appariranno sul catalogo.

Sequenza di eventi :

Il responsabile accede all'area dedicata

Pre-condizioni:

Il responsabile di reparto aver fatto il login nel sistema

Sequenza alternativa:

Se i dati inseriti non sono validi il sistema non effettua modifiche

2 Sviluppo: progetto dell'architettura ed implementazione del sistema

2.1 Note sul processo di sviluppo

2.2 Progettazione e pattern architetturali usati

2.2.1 Pattern MVC

Il progetto è strutturato con il Pattern MVC, perché fornisce una coerenza strutturale solida semplificando le fasi di progettazione e implementazione. Inoltre crea un'ottima sinergia con la piattaforma JavaFX.

Il sistema è suddiviso in tre parti:

- **Model:** Sono presenti le classi che definiscono i dati manipolati e implementano la logica business. Inoltre sono presenti le classi che permettono la comunicazione con il Database organizzate seguendo il DAO pattern.
- **View:** Parte esclusivamente dedicata alla visualizzazione dei dati presenti nel modello. In particolare si utilizzano file del formato fxml per rappresentare l'interfaccia grafica.
- **Controller:** Le classi Controller sono utilizzate come mezzo di comunicazione tra il Model e la View, permettono l'interazione dell'utente con il sistema e implementano la logica per validare i dati inseriti dall'utente.

2.3 Pattern Repository

La memorizzazione dei dati avviene attraverso l'utilizzo di un database centrale chiamato Spesa nella quale è stata creata una tabella per ciascuna classe che implementa il DAO pattern.

Le motivazioni che hanno portato alla scelta del repository pattern sono la semplicità d'uso e la centralità del sistema di recupero delle informazioni infatti è necessaria una sola classe per creare la connessione con il database ed eseguire le query (vedi classe ConnectionDb).

2.4 Note su JavaFX

L'implementazione dell'interfaccia grafica è stata fatta utilizzando file fxml costruiti con SceneBuilder. Questo permette di comporre in modularmente l'interfaccia grafica. In varie parti del progetto si utilizza una vista che viene richiamata più volte per generare un contenuto dinamico all'interno di una vista più complessa. (Es. Vedi Catalogo, contiene più istanze di un Prodotto)

2.5 Implementazione e design pattern usati

2.5.1 Pattern Singleton

Il pattern singleton è stato utilizzato nell'implementazione della classe `ConnectionDb`, allo scopo di instaurare una connessione con il database, eseguire interrogazioni generiche e recuperare i risultati. L'oggetto `connectionDb` viene istanziato una volta all'avvio dell'applicativo e viene utilizzato da tutta le classi `DaoImpl` contenenti le interrogazioni effettive.

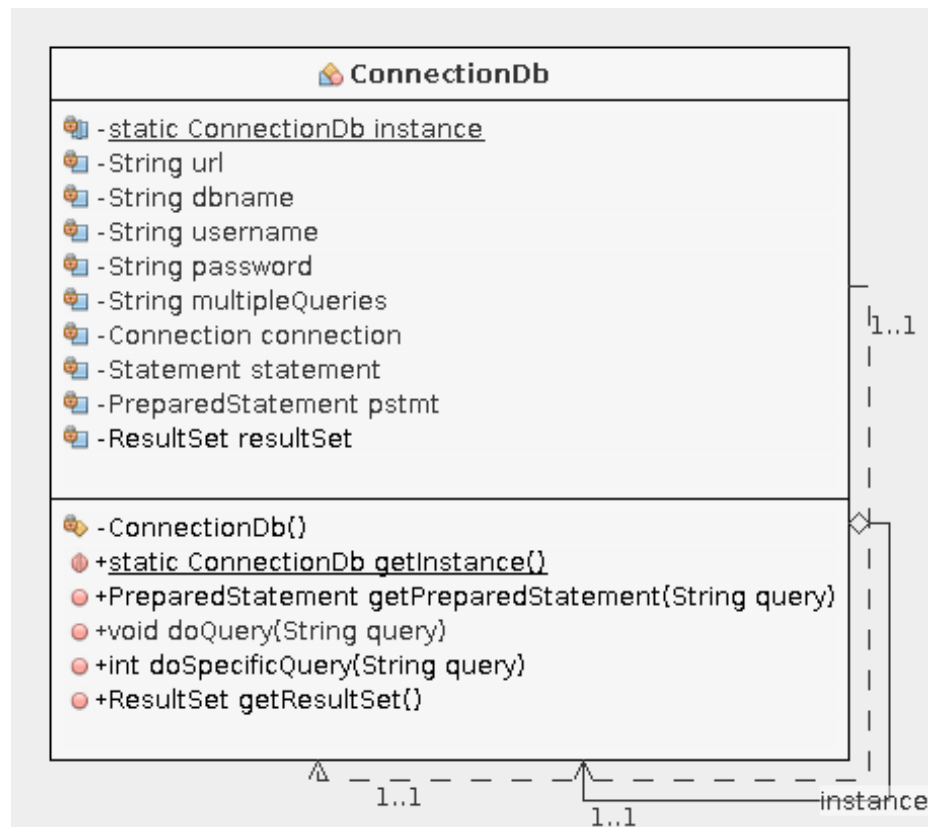


Figure 8: UML della classe `ConnectionDb`

2.5.2 Pattern Observer e gestione della sessione

Durante lo sviluppo si è presentata la necessita di tener traccia dello stato di alcune istanze di oggetti che sono e visualizzati o modificati in più viste. Per esempio se aggiungiamo al carrello un prodotto nel catalogo ci aspettiamo che la lista di prodotti nel carrello sia aggiornata inserendo il prodotto scelto. Per risolvere il problema di un'istanza di un oggetto condivisa tra più viste utilizziamo la classe `SessionStorage` alla quale si è applicato il pattern Subject-Observer per notificare il cambiamento di stato.

Quindi la classe **`SessionStorage`** svolge il ruolo di **Subject** che notifica agli Observer il cambiamento del suo stato.

Le classi **`Controller`** hanno il ruolo di **Observer** ad aggiornano la vista quando il Subject cambia stato.

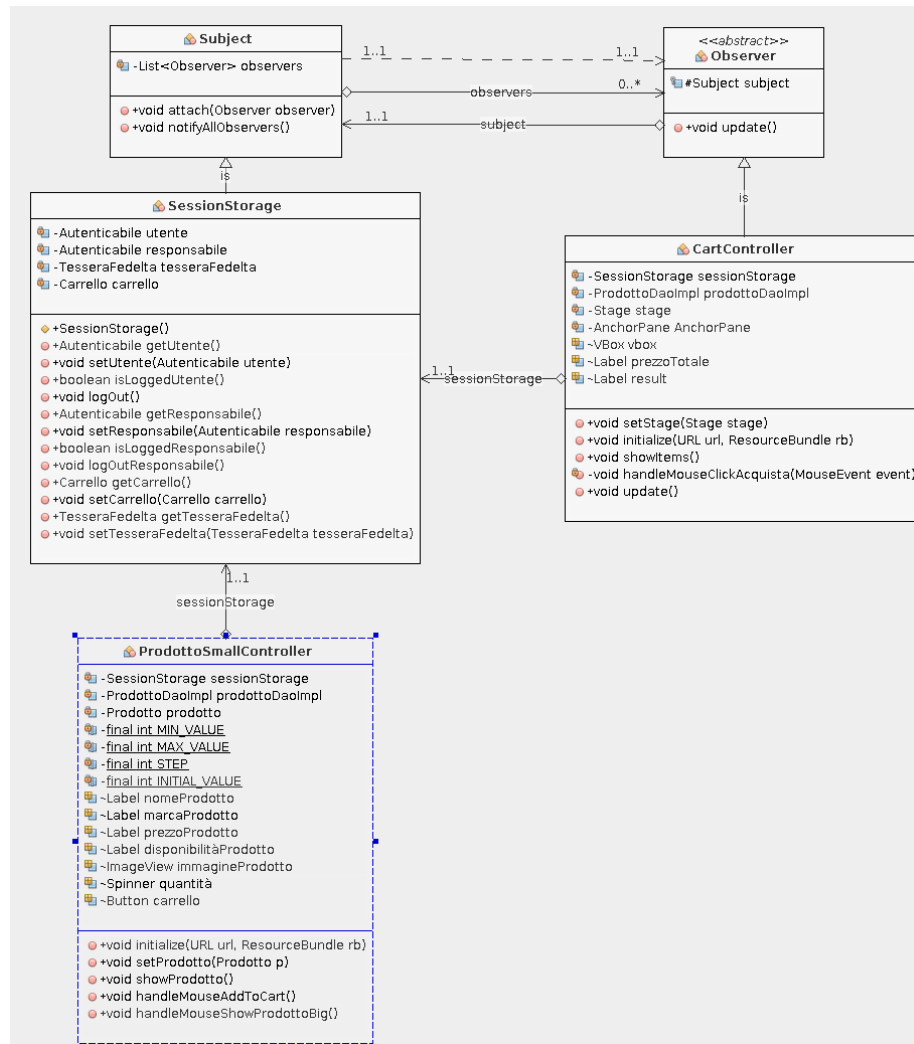


Figure 9: UML delle classi che utilizzano il pattern Observer

2.5.3 Pattern Data Access Object

2.5.4 UML delle Classi

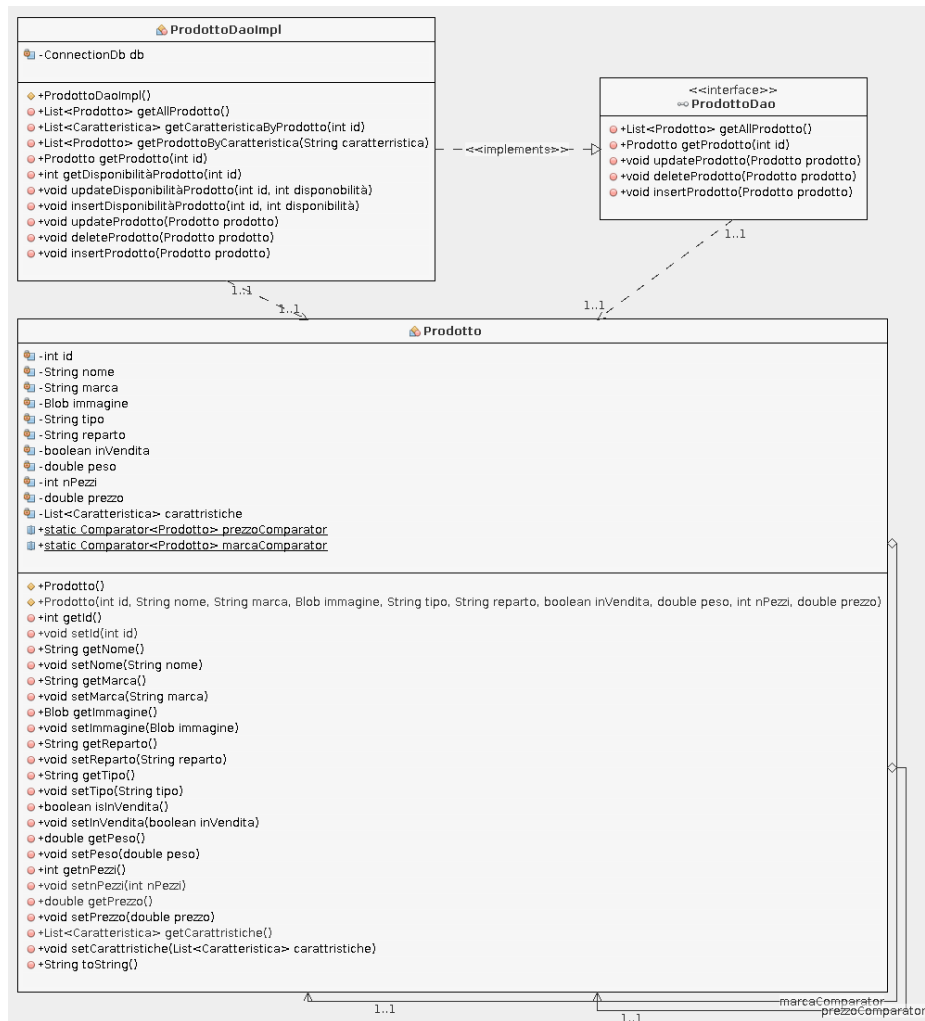


Figure 10: UML della classe Prodotto con pattern DAO

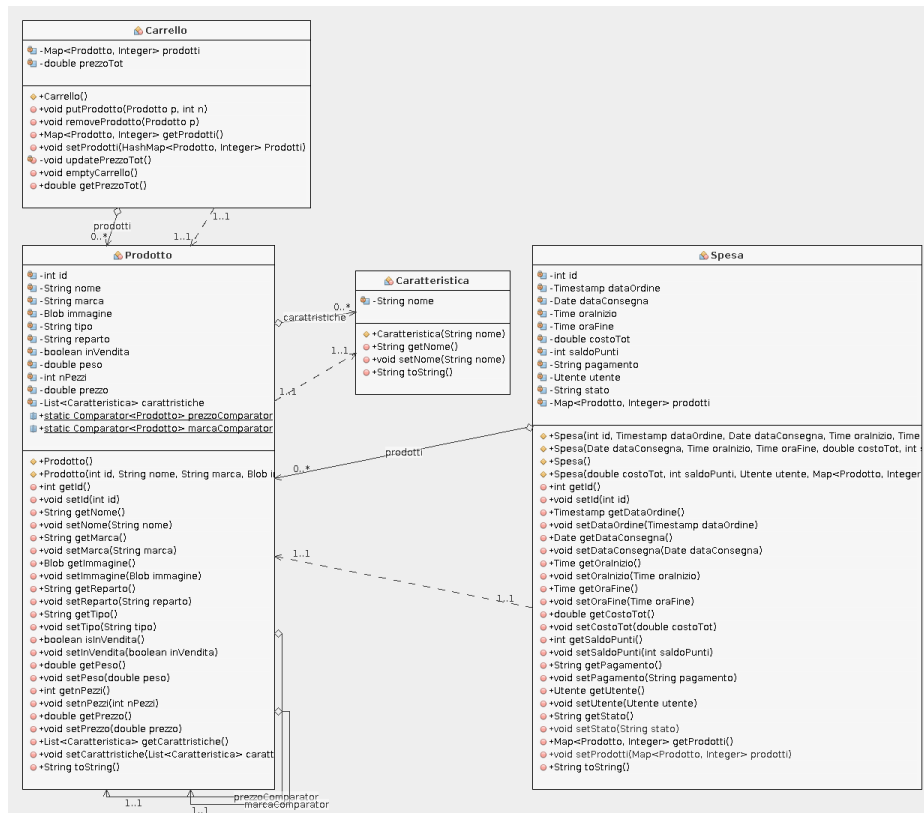


Figure 11: UML della classe Spesa e Carrello in relazione con Prodotto presenti nel model

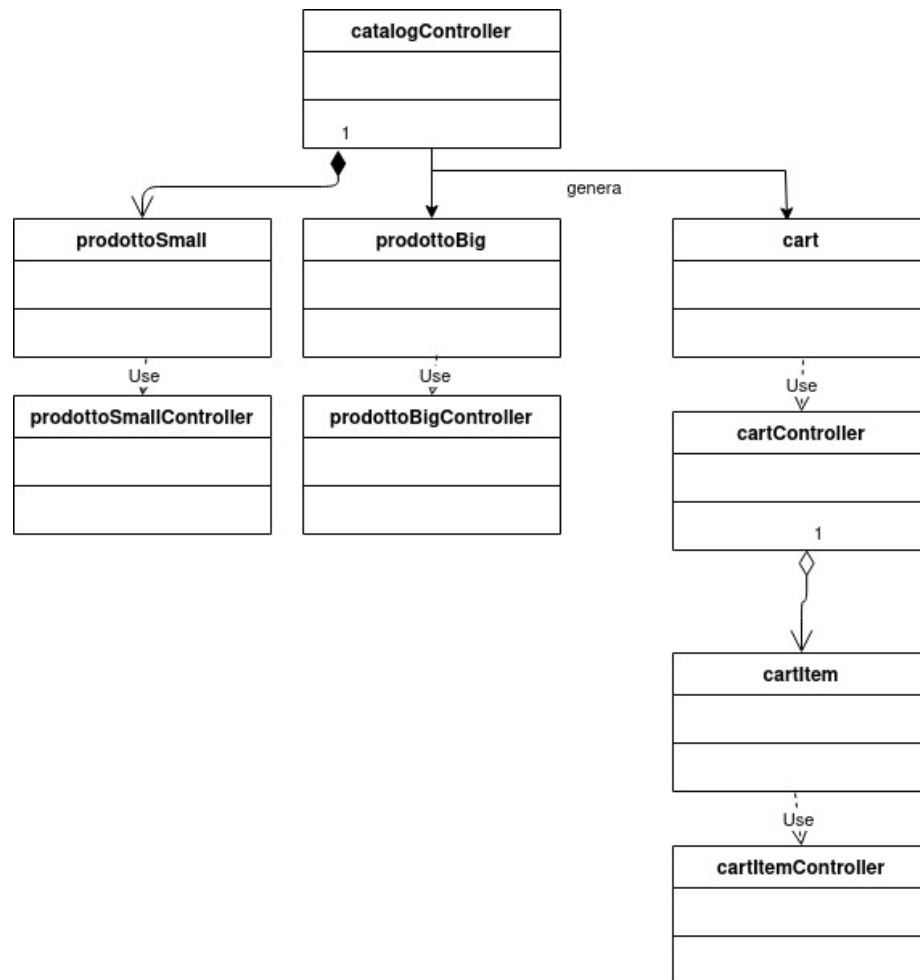


Figure 12: UML delle classi della vista Catalogo

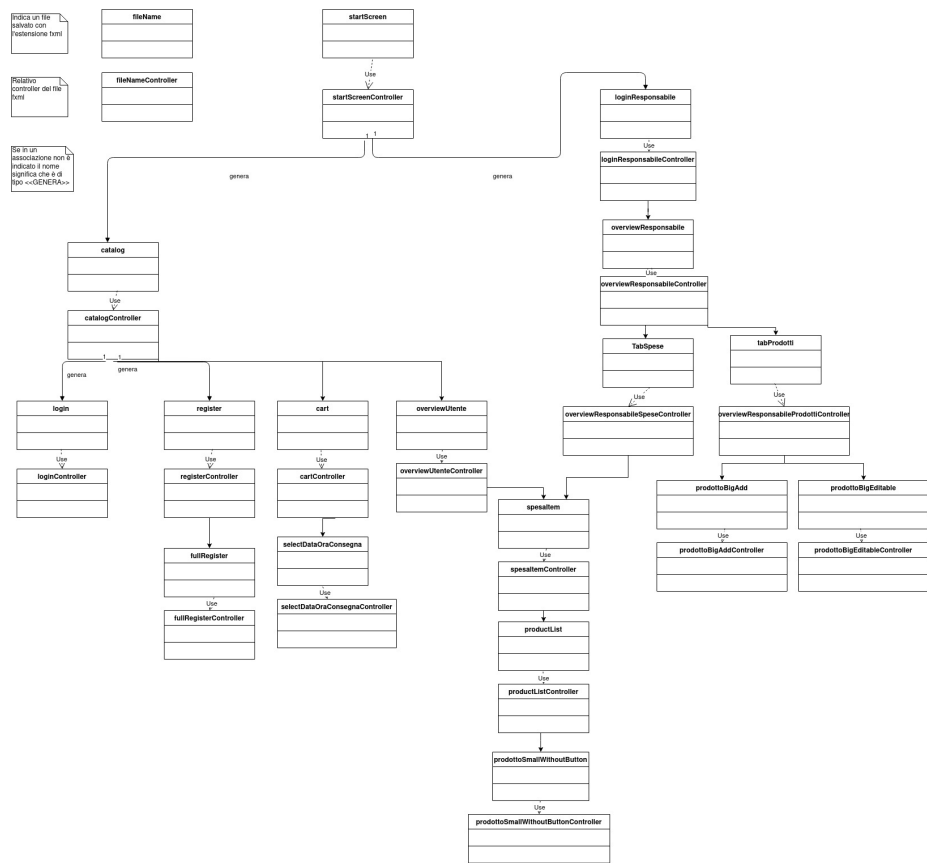


Figure 13: UML delle Classi di tutte le viste

2.6 Persistenza dati con Database SQL

Utilizzare un database ha portato i seguenti vantaggi:

- L'applicativo può utilizzare un qualsiasi database remoto specificando l'indirizzo e le credenziali d'accesso.
- Possibilità di utilizzare più istanze contemporaneamente dell'applicativo affidando la gestione della concorrenza al DBMS.
- Accesso e modifica dei dati facilitato con l'utilizzo delle interrogazioni.

2.6.1 Diagramma ER

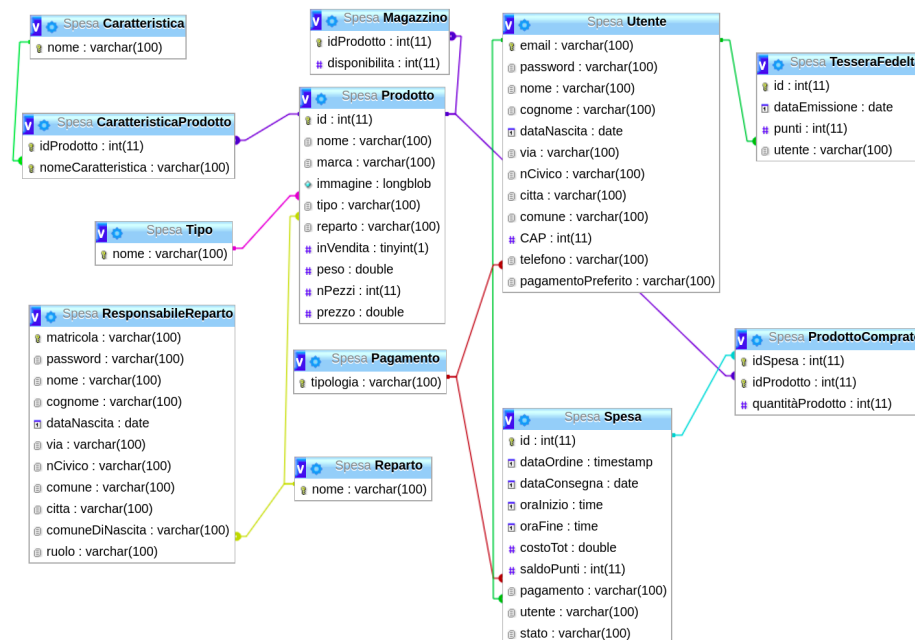


Figure 14: Diagramma Entity Relationship