# Relazione Progetto Programmazione e Modellazione ad Oggetti

Nome: Luca

Cognome: Nicoletti Matricola: 299278

# 1. Specifica del Progetto:

Si vuole creare un programma che gestisca il prestito e la restituzione di libri in una biblioteca.

Il programma prevede all'apertura un login dove verranno chiesti nome utente e password, previa registrazione.

Nella schermata principale troviamo:

- l'elenco dei libri disponibili dove si può:
  - visualizzare la scheda informativa di ogni titolo (copertina, titolo, autore, genere e una breve descrizione);
  - cercare un determinato libro in base a titolo, autore o genere;
  - prendere in prestito oppure restituire uno o più titoli.
- -l'Area Personale dove si potrà visualizzare:
  - la lista dei libri attualmente in prestito e il relativo file pdf;
  - lo storico di tutti i libri presi in prestito dall'utente.
- -l'Area Profilo, dove l'utente potrà visualizzare i suoi dati ed eventualmente modificarli.
- -l'Area "Scelti per te", in cui il programma elabora una lista di titoli in base ai prestiti precedenti.

Il tutto è gestito tramite la memorizzazione dei dati in un database Mysql.

## 2. Studio Del Problema

#### I punti critici

- la realizzazione della sezione "scelti per te"
- implementazione del database sql

La sezione scelti per te è la parte del software dove sono mostrati i libri consigliati all'utente in base al genere e all'autore presi in prestito precedentemente.

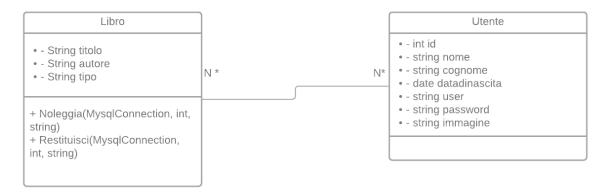
Per realizzare questa sezione ho creato un algoritmo che preleva dal database i generi e gli autori più letti dall'utente loggato in quel momento.

L'algoritmo tiene conto di quale è il genere e l'autore più letto, creando poi una query al database che preleverà tutti i libri con genere e autore più richiesto, mostrandoli poi a video.

Ho implementato all'interno del progetto un database sql in locale tramite l'utilizzo del software Xampp, per evitare di perdere i dati inseriti dall'utente al momento della registrazione, per le operazioni di prestito e restituzione dei libri da parte dell'utente e le informazioni dei libri presenti nel catalogo.

### 3. Scelte Architetturali

#### Diagramma delle Classi:



#### Descrizione dell'architettura:

Il programma all'apertura mostra una pagina dove è possibile fare il login, inserendo nome utente e password oppure premendo sulla scritta "Clicca Qui" verrà richiamato il metodo lblRegistrazione\_Click() che attraverso il metodo show() mostrerà la pagina di registrazione e attraverso il metodo hide() nasconderà la pagina di login.

Premendo il tasto Login verrà richiamato il metodo btn\_login\_Click() che cercherà all'interno del database il nome utente e la password inseriti, se sono corretti allora verrà mostrata una nuova schermata altrimenti altrimenti si verificherà un errore e bisognerà inserire di nuovo sia nome utente che password.



Nella schermata di registrazione è possibile appunto registrarsi al sistema inserendo opportunamente tutti i dati richiesti.

Nel caso in cui uno o più campi non vengono riempiti verrà segnalato attraverso un messaggio di errore.

Per effettuare la registrazione bisognerà cliccare sul tasto registrati che richiama la funzione button\_reg\_Click(), se i dati inseriti sono corretti inserirà un nuovo utente nel database.



In questa schermata che comparirà soltanto dopo aver effettuato il login, mostra a video la lista dei libri presenti.

Cliccando sul nome di un libro, la funzione listView1\_MouseClick() aprirà una scheda contenente tutte le informazione relative al libro e verrà chiusa la schermata della lista dei libri

É possibile ricercare all'interno del catalogo un determinato libro, attraverso l'apposita barra di ricerca. Il libro può essere ricercato in base al nome completo, autore o genere. Cliccando poi sul tasto ricerca viene richiamata la funzione btn\_ricerca\_Click() che mostrerà nella lista soltanto i nomi ricercati, pulendo poi la barra di ricerca verranno mostrati nuovamente tutti i titoli disponibili.

Nella barra superiore ci sono vari tasti:

- l'immagine di logout che rimanda alla pagina di login (viene richiamato la funzione pictureBox2\_Click() che chiude la form corrente).
- il tasto scelti per te dove verranno mostrati a video i libri consigliati all'utente (viene richiamata la funzione button2\_Click() che chiude il form corrente e apre il form dedicato alla sezione scelti per te)
- dati profilo dove è possibile vedere i propri dati personali (viene richiamata la funzione button1\_Click che chiude il form corrente e apre il form dedicato alla sezione dati personali)
- area personale dove è possibile vedere i libri attualmente in prestito (viene richiamata la funzione btn\_areapersonale\_Click che chiude il form corrente e apre il form dedicato alla sezione area personale).



La pagina della scheda si presenta come una pagina contenente tutte le informazioni riguardanti al libro.

É presente poi un tasto che permette di prendere in prestito o restituire un libro, richiamando i rispettivi metodi della classe libro noleggia() e restituisci().

La durata del prestito del libro è di 30 giorni, al termine dei 30 giorni se il libro non è stato riconsegnato viene riconsegnato in modo automatico, fornendo dopo aver effettuato il login un messaggio di restituzione forzata.



La Sezione scelti per te presenta i titoli consigliati all'utente in base ai propri gusti Premendo sul nome di un libro attraverso la funzione listView1\_MouseClick() si aprirà la scheda contenente tutte le informazione relative al libro e verrà chiusa la schermata della lista dei libri.



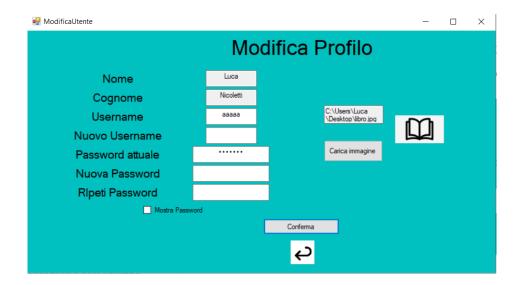
Titolo	Autore	Genere	^
Harry Potter e la Pietra Filosofale	J.K. Rowling	Fantasy	
Hany Potter e la Camera dei segreti	J.K. Rowling	Fantasy	
Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban	J.K. Rowling	Fantasy	
Harry Potter e il Calice di Fuoco	J.K. Rowling	Fantasy	
Harry Potter e l'Ordine della Fenice	J.K. Rowling	Fantasy	
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	J.K. Rowling	Fantasy	
Harry Potter e i Doni della Morte	J.K. Rowling	Fantasy	
Harry Potter e la Maledizione dell'Erede	J.K. Rowling	Fantasy	
La Calabara di Ciannalata	D14 D-FI	Fantani.	~
•		2	



In questa schermata sono presenti i dati relativi all'utente loggato in quel momento. Il tasto Modifica Dati tramite la funzione button2\_Click(), rimanda ad una nuova form dove si possono modificare i dati.



Nella form di modifica è possibile appunto modificare i dati dell'utente. Il tasto conferma richiama la funzione button1\_Click() che permette la modifica dei dati.

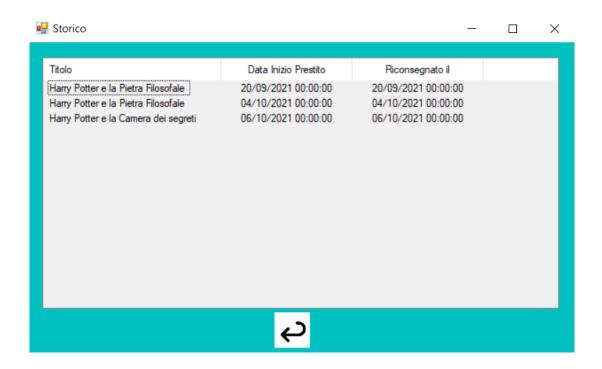


In questa form sono presenti i libri presi in prestito in quel momento, mostrando anche la data di inizio prestito e la data di fine prestito.

Il tasto "Storico prestiti" richiama il metodo btn\_storico\_Click() che rimanda alla form dove saranno presenti tutti i libri presi in prestito dall'utente loggato.

Cliccando sul titolo del libro attualmente in prestito si aprirà una nuova form dove è possibile leggere il pdf del libro (in questa dimostrazione del programma verrà visualizzata una schermata nera).





#### Descrizione dei Patterns utilizzati:

In questo progetto ho usato il design Pattern Singleton, della famiglia dei Design Patterns Creazionali.

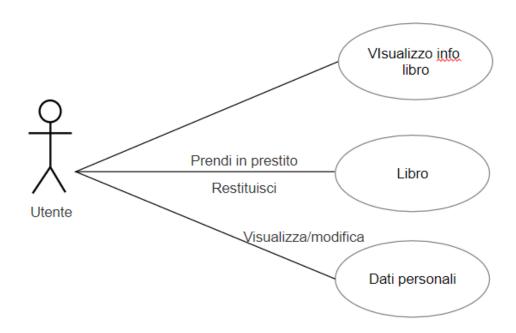
Lo scopo del Singleton è quello di garantire che di una determinata classe venga creata *una e una sola* istanza, e di fornire un punto di accesso globale a tale istanza.

Questo Pattern l'ho usato per la classe Database in modo tale di usare sempre la stessa istanza per durante la connessione

## Documentazione sull'utilizzo

Per eseguire la compilazione del progetto non è necessario nessun passo particolare. Avvenuta la compilazione il software per eseguirlo correttamente è necessario il file del database.

# Use Cases con Relativo Schema UML



Il seguente diagramma mostra le varie interazioni che l'utente può avere con il sistema:

- l'utente può visualizzare la scheda del libro e successivamente prendere o restituirlo.
- l'utente può in qualsiasi momento visualizzare i propri dati personali e modificarli in base alle sue necessità.