

RAD Requirement Analysis Document

YouLearn Platform Project

UNIVERSITÁ DEGLI STUDI DI SALERNO

Ingegneria del Software

OBJECT DESIGN DOCUMENT



**ANNO ACCADEMICO 2018/2019**a

**TOP MANAGER:**

|  |
| --- |
| **Nome** |
| **Prof. Andrea De Lucia** |

**PARTECIPANTI:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Matricola** |
| Mario Sessa | 0512104650 |
| Luigi Crisci | 0512104740 |
| Pasquale Ambrosio | 0512104704 |

**HISTORY:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Cambiamenti** | **Autori** |
| 26/12/2018 | 1.0 | Creazione capitolo 1. | Mario Sessa |
| 27/12/2018 | 1.1 | Creazione capitolo 2. | Mario Sessa |
| 28/12/2018 | 1.2 | Completamento capitolo 3 e 4. | Mario Sessa |

1. Introduzione

**1.1 Object Design Trade-offs**

Dopo la realizzazione dei documenti RAD e SDD abbiamo descritto in linea di massima quello che sarà il nostro sistema e gli obbiettivi da seguire, tralasciando gli aspetti implementativi. Il seguente documento ha lo scopo di produrre un modello capace di integrare in modo coerente e preciso tutte le funzionalità̀ individuate nelle fasi precedenti. In particolare, definisce le interfacce delle classi, le operazioni, i tipi, gli argomenti e le signature dei sottosistemi definiti nel System Design. Inoltre, sono specificati i trade-off e le linee guida.

**Comprensibilità vs Tempo**

Il codice deve essere il più chiaro possibile, ogni componente deve essere accompagnato da un commento in grado di descrivere quali operazioni si stanno implementando. Questa forma di comprensibilità del codice porterà dei rallentamenti in fase implementativa e di testing andando a creare, però, vantaggi sulla comprensione globale del sistema e delle sue componenti.

**Prestazioni vs Costi**

Non avendo finanziamenti esterni, si utilizzeranno delle tecnologie open-source in grado di gestire il sistema in maniera gratuita. Nello specifico, verrà utilizzato un database relazionale come repository centrale per i dati gestiti dal sistema e un web server monolitico per la gestione dell’interazione con gli utenti.

**Interfaccia vs Usabilità**

L’interfaccia verrà gestita in modo tale da poter essere il più semplice ed intuitiva possibile, attraverso l’uso di form e bottoni di facile comprensione per l’utente finale.

**Sicurezza vs Efficienza**

Il sistema si baserà prevalentemente sulla gestione della sicurezza per evitare accessi non autorizzati cosi da proteggere informazioni personali quali e-mail, password e carte di credito.

**1.2 Linee guida per la documentazione delle interfacce**

Gli sviluppatori dovranno seguire le corrispondenti linee guida durante la fase implementativa del progetto:

**1.2.1 Naming Convention**

I nomi utilizzati per la rappresentazione dei concetti principali, delle funzionalità e delle componenti generiche del sisterma devono rispettare le seguenti condizioni:

1. I **nomi** devono essere:
   1. Appartenenti alla lingua italiana, se possibile.
   2. Di lunghezza medio-breve
   3. Non sostituiti da acronimi o abbreviazioni di alcun genere
   4. Composti da caratteri compresi in [0-9, a-z, A-Z]
2. Le **variabili** devono:
   1. Rispettare la Camel Notation
   2. Iniziare con lettere minuscole
   3. Essere composti da caratteri compresi in [0-9, a-z,A-Z]

È possibile far iniziare le variabili statiche con “\_” cosi da contraddistinguerle dal resto delle variabili presenti all’interno del codice. Questa distinzione è utile per evitare errori sull’uso improprio di tali forme di variabili.

1. Le **classi e le interfacce** devono:
   1. Rispettare la Camel Notation
   2. Iniziare con la lettera grande
   3. Concludersi con il tipo di elemento che rappresentano:

Esempio:

public class UtenteBean {} /\* Per una classe di tipo Bean \*/

public class TestClass {} /\* Per una classe generica \*/

public interface DataInterface /\* Per un’interfaccia \*/

1. Le variabili **costanti** devono:
   1. Utilizzare solamente caratteri maiuscoli
   2. Separare i vari nomi che la compongono da “\_”
   3. Evitare di iniziare con “\_”
   4. Contenere solamente caratteri [a-z, A-Z, 0-9]
   5. Essere di lunghezza medio-breve
2. I **pacchetti** devono:
   1. Contenere solamente caratteri minuscoli
   2. Contenere solamente caratteri a-z
   3. Di semantica affine con gli elementi di cui è composto
3. I **metodi** devono:
   1. Iniziare con lettere minuscole
   2. Rispettare la Camel Notation
   3. Evitare di iniziare con GET o SET se non si trattano di metodi setting o getting della classe corrispondente.
   4. Contenere solamente caratteri [a-z, A-Z]
4. Le pagine **JSP**:
   1. Contengono solamente caratteri minuscoli
   2. Sono di lunghezza medio-breve
   3. Hanno nomi composte da una singola parola in inglese o in italiano

**1.2.2 Gestione formattazione del codice**

Per rispettare i criteri di comprensibilità definiti nella sottosezione precedente, bisogna approcciarsi con particolare cura sull’indentazione del codice e su come alcuni elementi del codice devono essere formattati. Di seguito verranno descritti alcuni esempi per dare una visione generale al programmatore su come si vuole indentare il codice.

**1.2.2.1 Gestione codice HTML e XML**

<html>

<head>

<head>

<body>

<div>

Contenuto DIV

<div>

<body>

<html>

Il codice HTML deve essere indentato in maniera tale da poter mantenere sulla stessa colonna il TAG di apertura e di chiusura. Inoltre, il contenuto di un TAG si distanzierà dalle clausole dell’elemento in cui è contenuto di una distanza pari ad 1 TAB.

I Tag che non hanno una clausola di chiusura seguiranno solamente la seconda condizione.

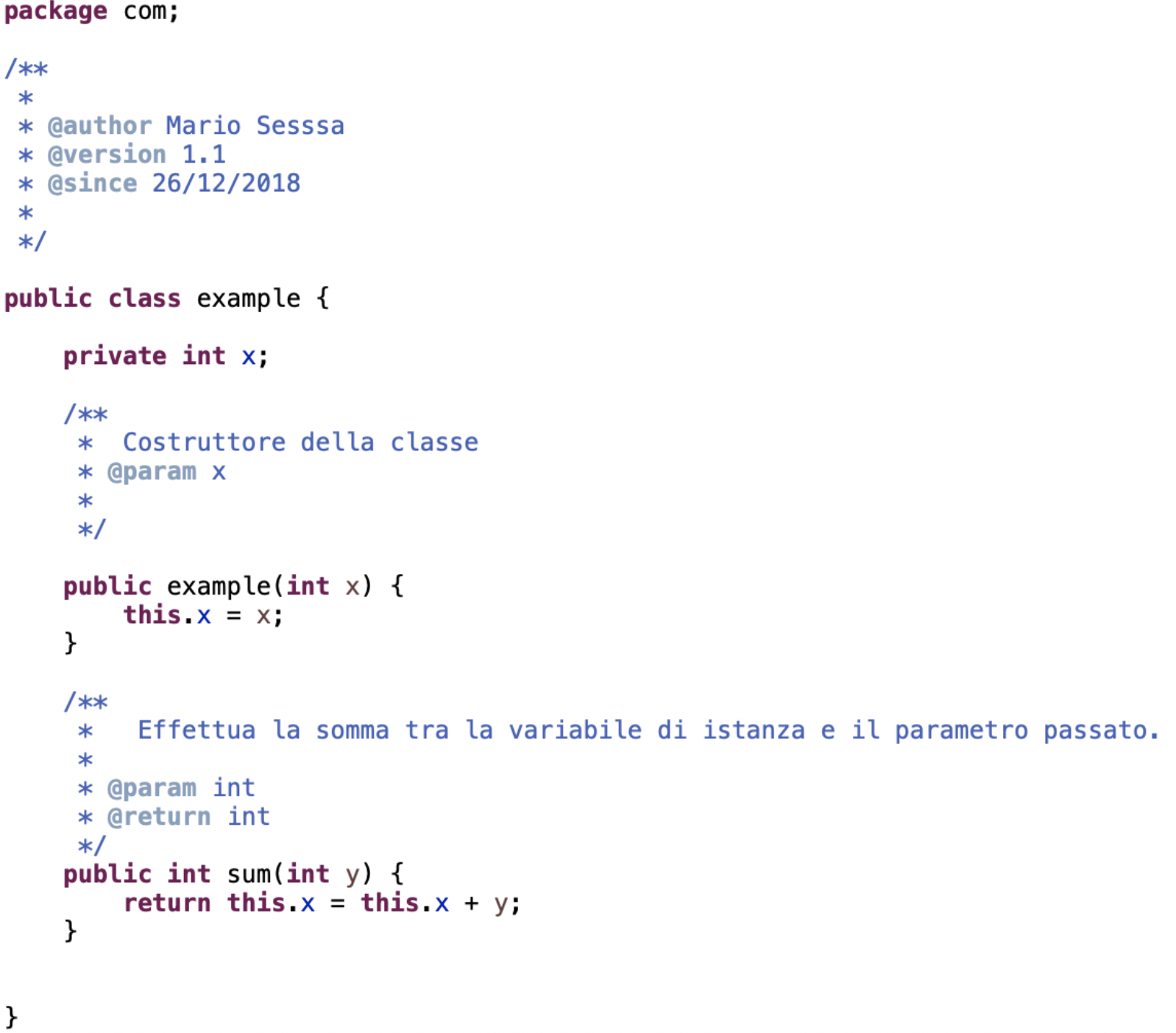
**1.2.2.2 Gestione codice classi Java e Servlet.**

All’interno di questa sezione ci soffermeremo sulla corretta formattazione delle classi Java, delle Servlet e dell’uso di codice Javadoc corrispondente.

Le classi **Java** devono seguire le seguenti condizioni:

1. Il codice Javadoc deve essere utilizzato per la descrizione di:
2. Classi
3. Metodi
4. Interfacce
5. I metodi, le classi interne e le variabili devono essere indentati in colonne successive a quella della classe o del metodo in cui sono contenute.

Un **esempio** più pratico del corretto formato lo vediamo nel frammento di codice seguente:



Il codice Javadoc di ogni classe deve contenere le clausole @author, @versione e @since. Mentre ogni metodo deve contenere obbligatoriamente una descrizione delle operazioni o della funzionalità che esegue e può richiamare clausole come @param e @return.

Il formato delle classi Servlet, invece, deve:

1. Contenere un costruttore, anche se vuoto
2. Contenere i metodi doGet() e doPost()
3. Contenere il codice Javadoc per la classe e per i metodi doGet() e doPost() in modo da definire lo scope della Servlet e le operazioni dei due metodi.

Un **esempio** più pratico del corretto formato lo vediamo nel frammento di codice seguente:



È possibile aggiungere qualsiasi clausola si voglia all’interno del codice Javadoc della classe e dei metodi. Inoltre, è possibile anche implementare metodi o funzioni proprie della classe in modo da rendere le sue operazioni più modulari.

**1.3 Definizioni, acronimi e abbreviazioni**

**Acronimi:**

* **SDD:** System Design Document
* **ODD:** Object Design Document
* **RAD:** Requirements Analysis Document

**Abbreviazioni:**

* **DB:** Database
* **DBMS:** Database Management System

**Definizioni:**

* **Servlet:** Classi ed oggetti Java per la gestione di operazioni su un Web Server

**1.4 Riferimenti**

Il contesto è ripreso dal **RAD** e dall’ **SDD** del progetto YouLearn.

È stato anche usato come riferimento il libro:

**Object-Oriented Software Engineering:**   
**Using UML, Patterns, and Java, 3rd Edition**   
Prentice Hall, Upper Saddle River, NJ, September 25, 2009.

Infine, sono stati usati dei materiali di supporto visionabili al link: <https://wwwbruegge.in.tum.de/lehrstuhl_1/component/content/article/217-OOSE>

1. Package

La gestione del nostro sistema è suddivisa in tre livelli (three-tier):

● Interface layer

● Application Logic layer

● Storage layer

Il package “com” contiene i sottopackage che a loro volta inglobano classi atte alla gestione delle richieste utente. Le classi contenute nel package svolgono il ruolo di gestore logico del sistema.

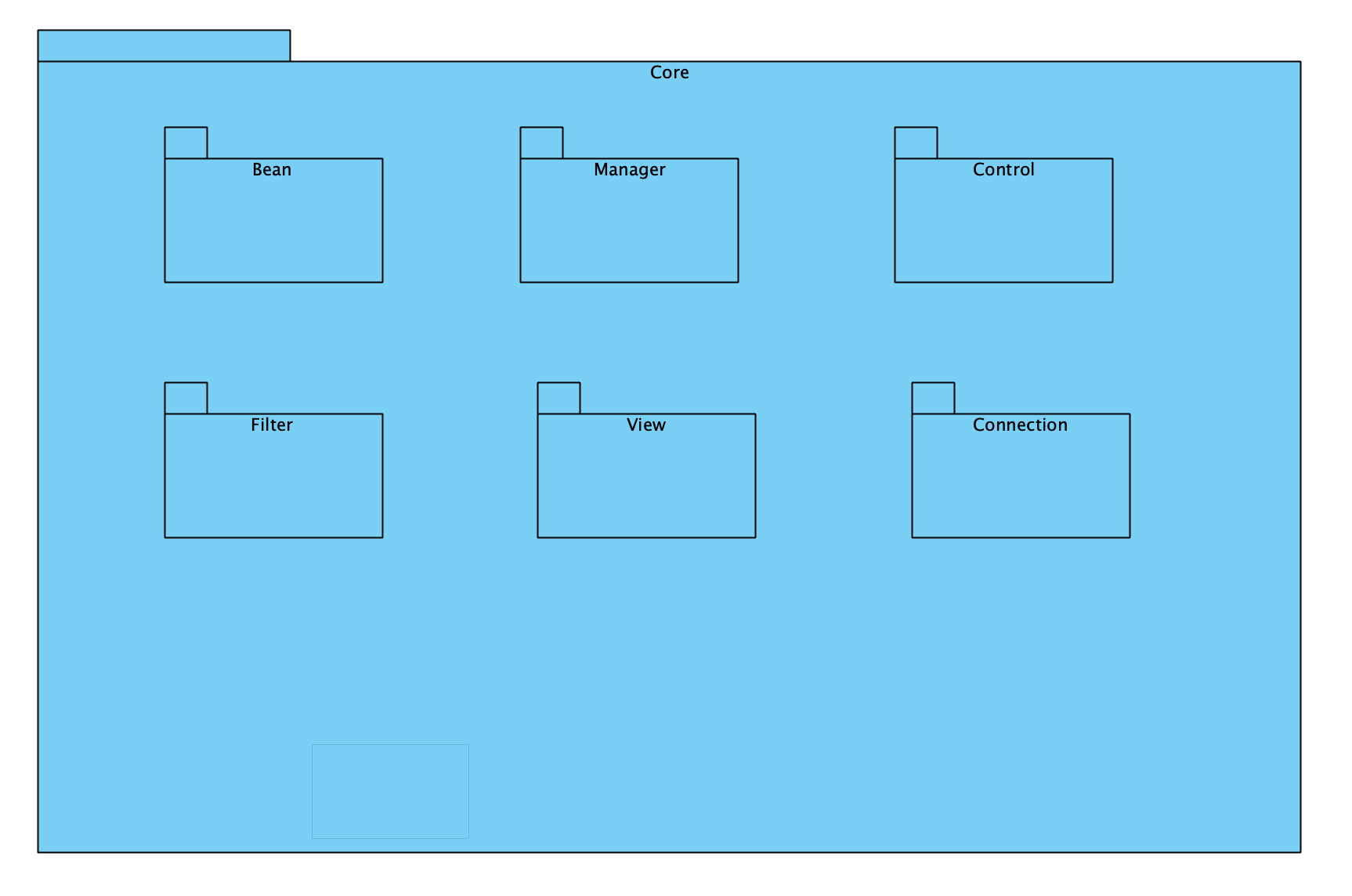
|  |  |
| --- | --- |
| **Interface layer** | Rappresenta l’interfaccia del sistema, ed offre la possibilità all’utente di interagire con quest’ultimo, offrendo sia la possibilità di inviare, in input, che di visualizzare, in output, dati. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Application Logic layer** | Ha il compito di elaborare i dati da inviare al client, e spesso grazie a delle richieste fatte al database, tramite lo Storage Layer, accede ai dati persistenti.  Si occupa di varie gestioni quali:  1. Gestione Utente  2. Gestione Corsi  3. Gestione Lezioni  4. Gestione Commenti  5. Gestione Pagamento  6. Gestione Mail |

|  |  |
| --- | --- |
| **Storage layer** | Ha il compito di memorizzare i dati sensibili del sistema, utilizzando un DBMS, inoltre riceve le varie richieste dall’ Application Logic layer inoltrandole al DBMS e restituendo i dati richiesti. |

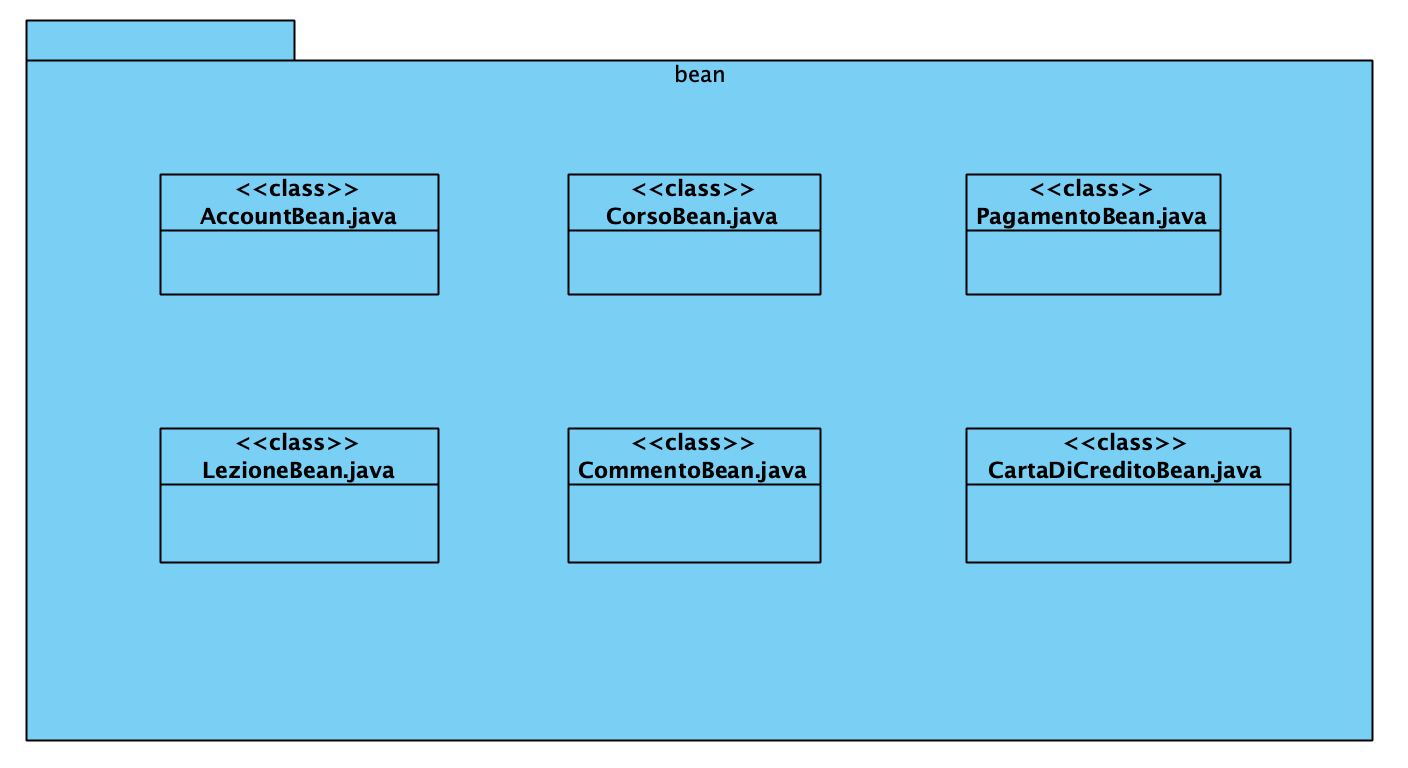
* 1. **Package core**

In questa sezione verrà illustrata la schematizzazione dei package presenti all’interno del progetto. Tali package verranno divisi a secondo delle operazioni che eseguiranno all’interno del sistema. Di seguito ecco riportato il package core che raggruppa tutti i sottopackage funzionali nel seguente modo:

****

* + 1. **Package Bean**

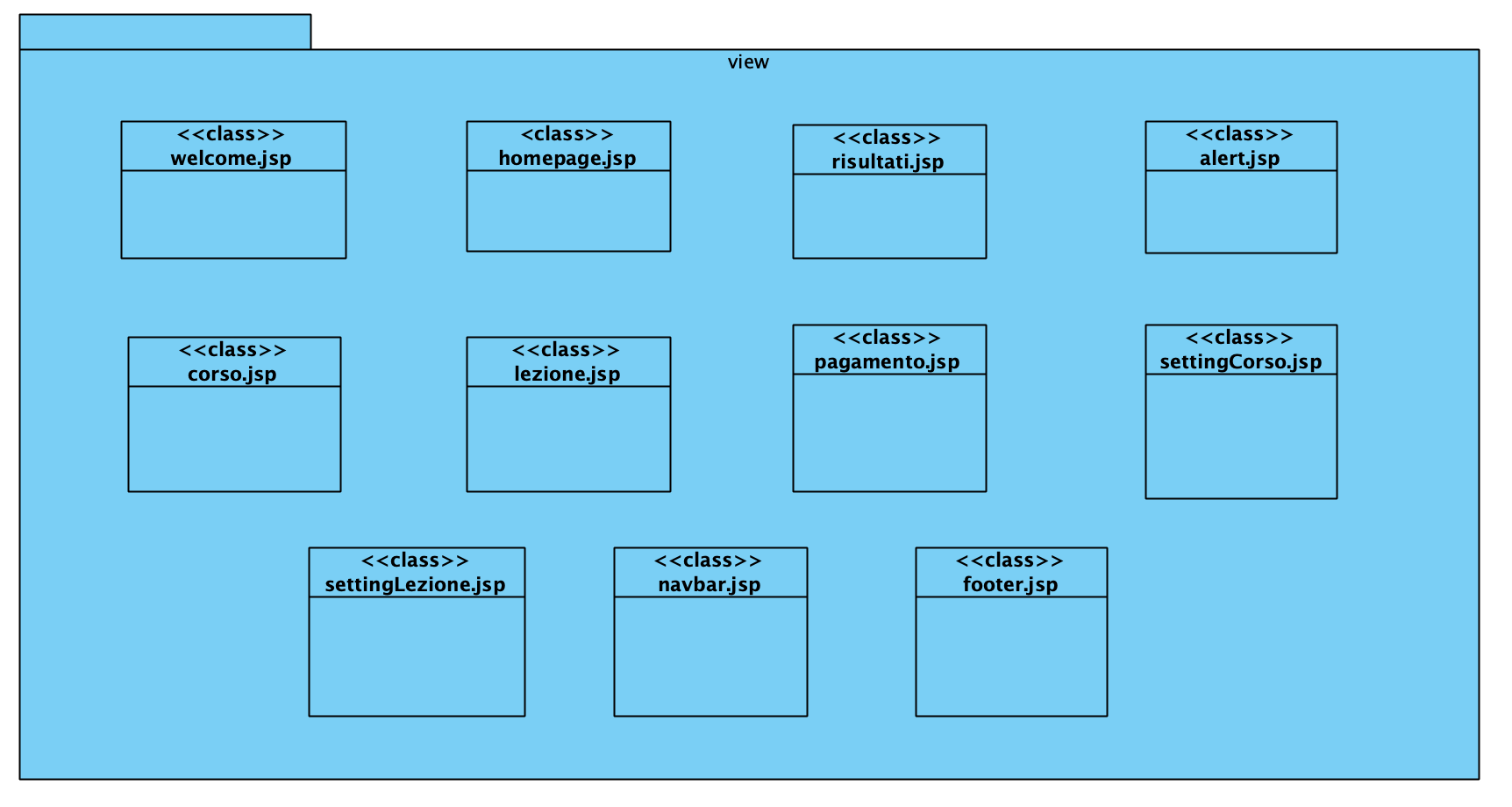
Il package bean include tutte le classi JavaBean. Di seguito, ecco riportato il package che raggruppa tutte le classi del sistema che hanno tale caratteristica:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| AccountBean.java | Descrive un account del sistema. |
| CorsoBean.java | Descrive un corso del sistema. |
| PagamentoBean.java | Descrive un pagamento di un corso effettuato da un utente. |
| LezioneBean.java | Descrive una lezione propria di un corso del sistema. |
| CommentoBean.java | Descrive un commento di un utente del sistema associato ad una lezione di un corso. |
| CartaDiCreditoBean.java | Descrive una carta di credito affiliata ad un utente del sistema |

* + 1. **Package View**

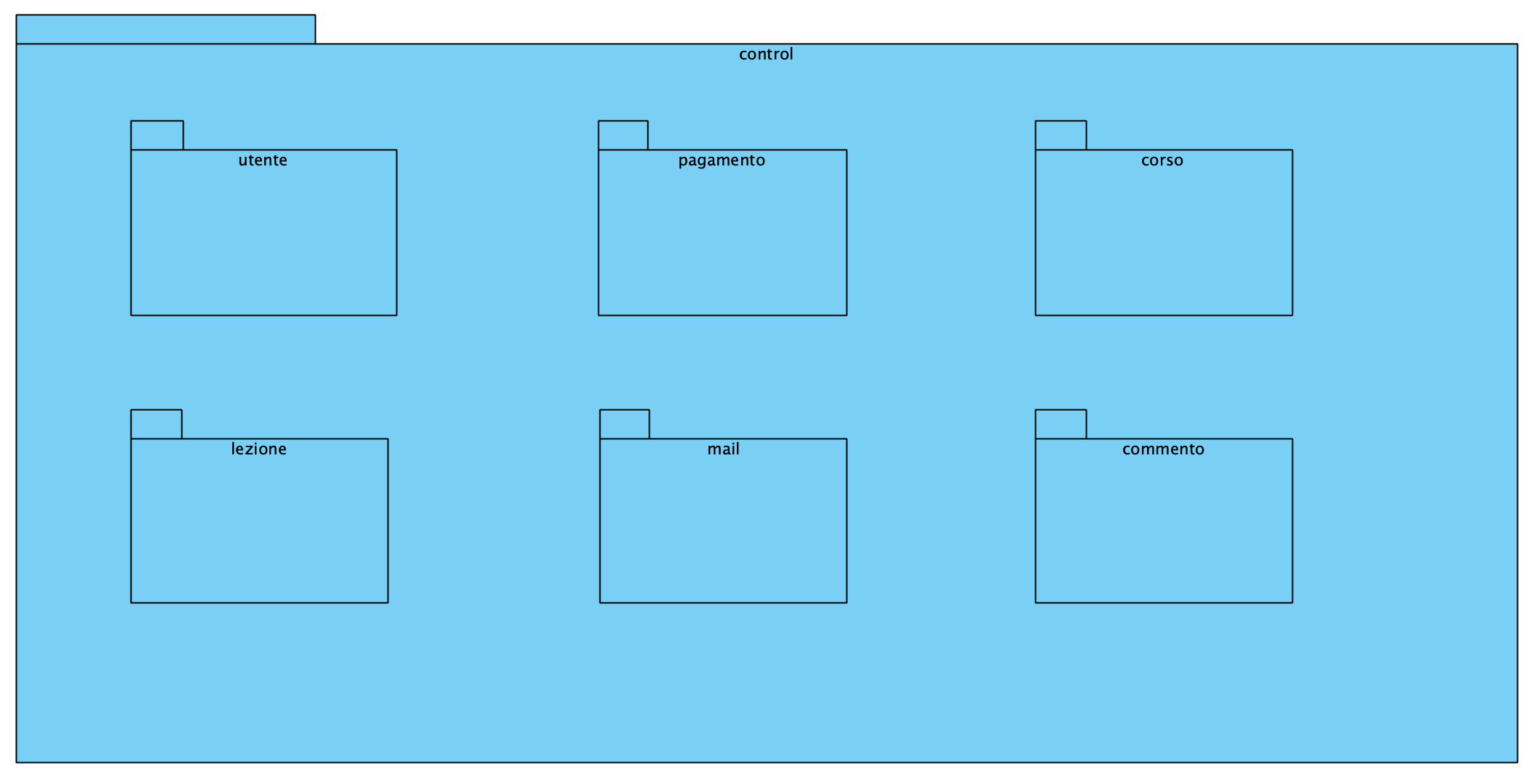
Il package view include tutte le pagine JSP, ossia quelle pagine che gestiscono la visualizzazione dei contenuti da parte di un utente del sistema. Di seguito, ecco riportato il package che raggruppa tutte le pagine del sistema che hanno tale caratteristica:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| welcome.jsp | Pagina di presentazione della piattaforma, presenta il form di login e di registrazione. |
| homepage.jsp | Pagina principale della piattaforma, presenta le informazioni personali dell’account con i relativi tool di modifica e informazioni inerenti ai corsi relazionati con l’utente. |
| risultati.jsp | Pagina che presenta i risultati di una ricerca secondo una forma tabellare. |
| alert.jsp | Pagina che presenta un avviso all’interno di una finestra in seguito ad un’azione con conferma. Comprende anche le pagine di decisione del supervisore. |
| corso.jsp | Pagina principale dei corsi, presenta tutte le informazioni legate ad un corso compreso la lista delle lezioni. |
| lezione.jsp | Pagina principale della lezione, presenta un video e la lista dei commenti affiliata. |
| pagamento.jsp | Pagina che presenta un form di pagamento da compilare per l’acquisto di un corso. |
| settingCorso.jsp | Pagina di modifica o di creazione di un corso. |
| settingLezione.jsp | Pagina di modifica, cancella o aggiunge una lezione. |
| navbar.jsp | Pagina che include la barra di navigazione principale del sistema. |
| footer.jsp | Pagina che include il footer delle pagine del sistema. |

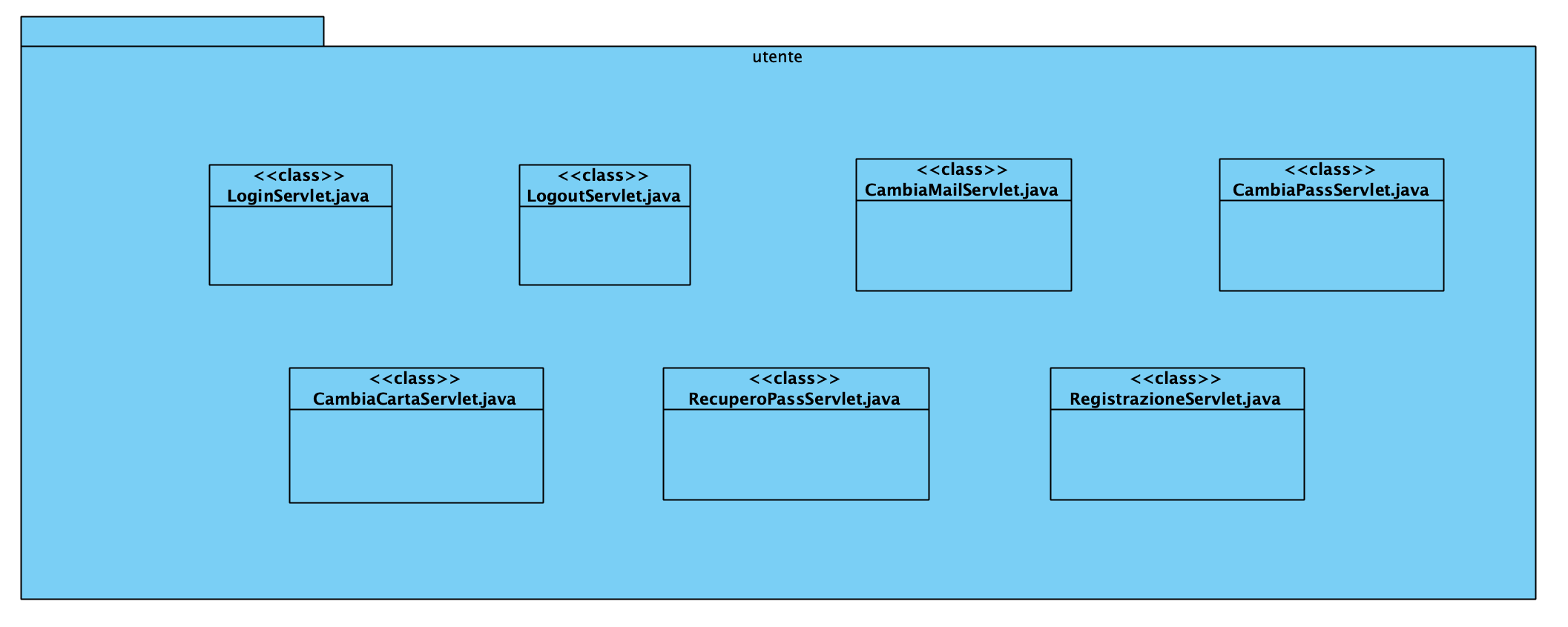
* + 1. **Package Control**

Il package control include tutte le classi Servlet che rappresentano la logica applicativa della web platform. Il sistema vede la separazione di tali classi in sottopackage differenziati dai vari sottosistemi della web platform proposta. Di seguito, illustriamo la suddivisione dei sottopackage con il seguente diagramma:



* + - 1. **Package Utente**

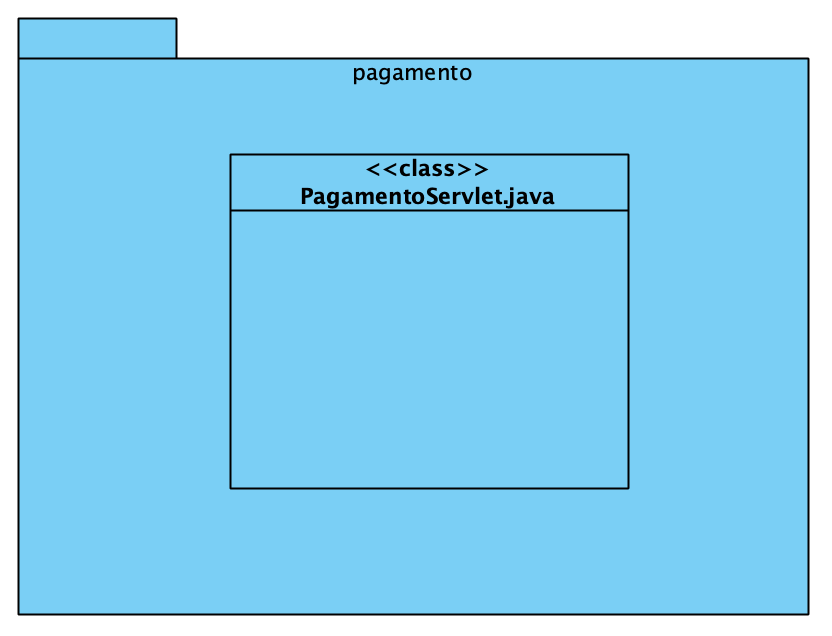
Il package utente include tutte quelle classi Servlet adibite a svolgere una funzionalità del sottosistema di gestione dell’utente. Di seguito presentiamo il contenuto di tale package con il seguente diagramma:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| LoginServlet.java | Controller che permette di completare un’operazione di login. |
| LogoutServlet.java | Controller che permette di effettuare il log out. |
| RegistrazioneServlet.java | Controller che permette di effettuare una registrazione. |
| CambiaMailServlet.java | Controller che permette di cambiare l’e-mail di registrazione. |
| CambiaPassServlet.java | Controller che permette di cambiare la password dell’account. |
| CambiaCartaServlet.java | Controller che permette di cambiare la carta di credito adibita per gli acquisti collegata all’account. |
| RecuperoPassServlet.java | Controller che gestisce il recupero della password di un account di tipo utente. |

* + - 1. **Package Pagamento**

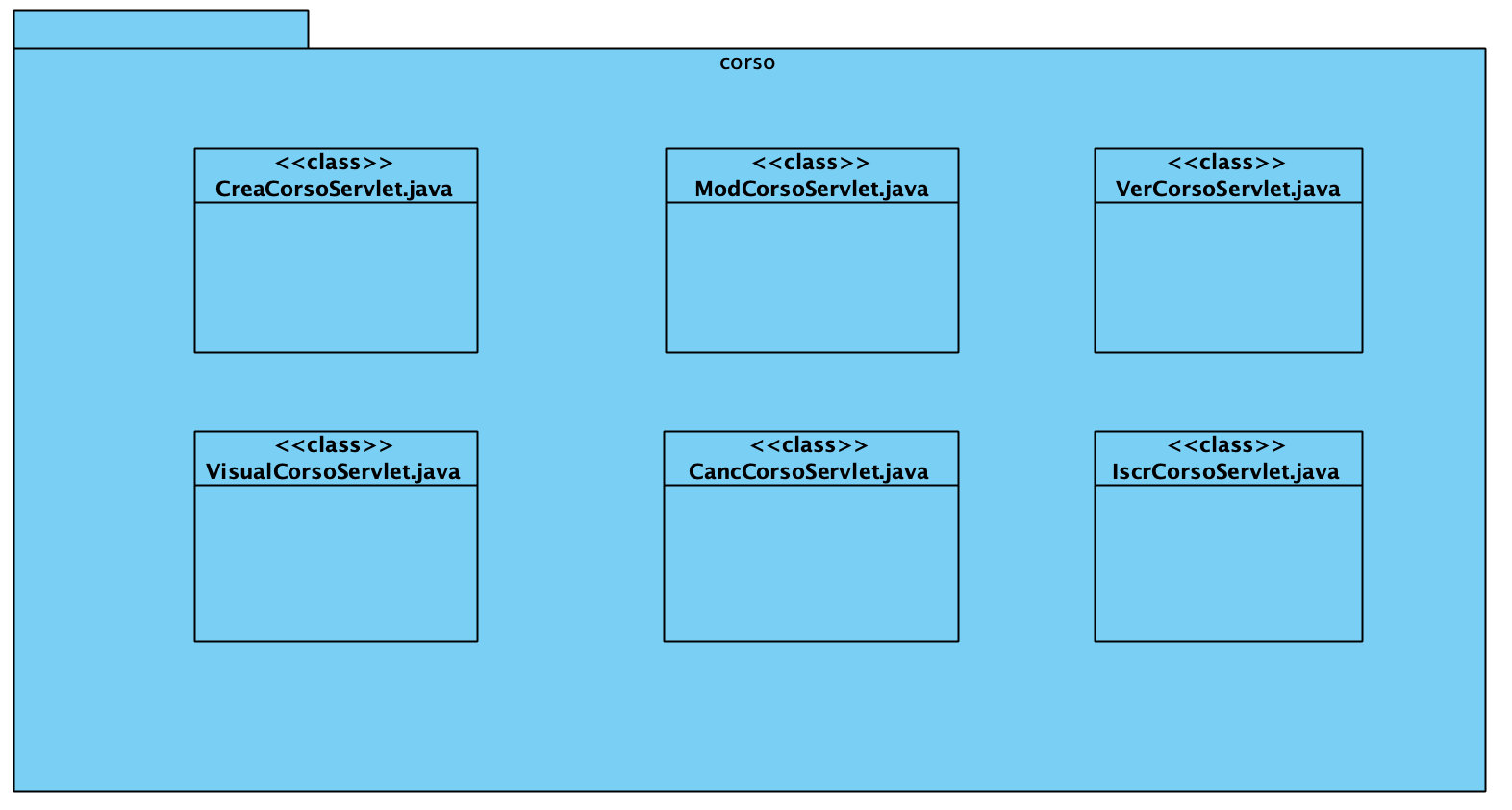
Il package utente include tutte quelle classi Servlet adibite a svolgere una funzionalità del sottosistema di gestione dei pagamenti. Bisogna specificare che tale package non verrà implementato per costi di tempo troppi elevati. Di seguito presentiamo il contenuto di tale package con il seguente diagramma:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| PagamentoServlet.java | Controller che permette di gestire i pagamenti effettuati da un utente durante la fase di iscrizione ad un corso. |

* + - 1. **Package Corso**

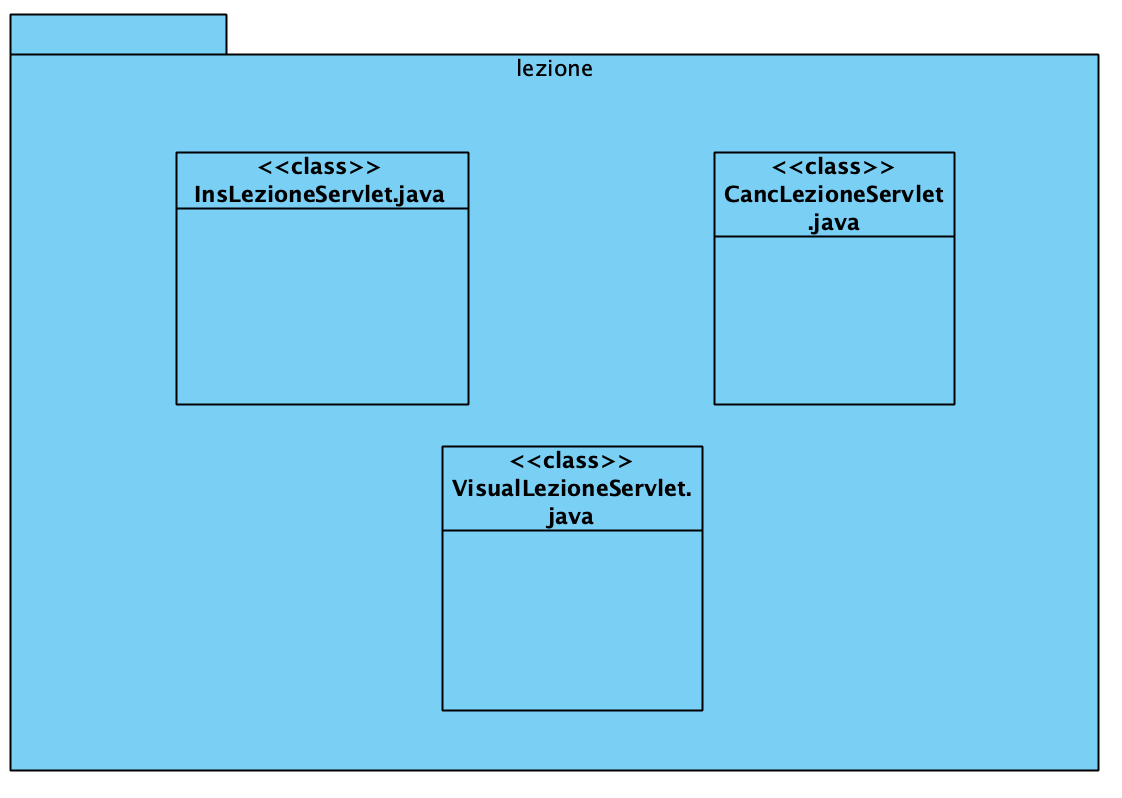
Il package utente include tutte quelle classi Servlet adibite a svolgere una funzionalità del sottosistema di gestione dei corsi. Di seguito presentiamo il contenuto di tale package con il seguente diagramma:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| CreaCorsoServlet.java | Controller che gestisce la creazione di un corso. |
| ModCorsoServlet.java | Controller che gestisce le modifiche di un corso. |
| VerCorsoServlet.java | Controller che accetta o rifiuta un corso visto da un supervisore. |
| VisualCorsoServlet.java | Controller che gestisce la visualizzazione di un corso. |
| CancCorsoServlet.java | Controller che gestisce la cancellazione di un corso. |
| IscrCorsoServlet.java | Controller che gestisce l’interfacciamento verso il pagamento del corso. |

* + - 1. **Package Lezione**

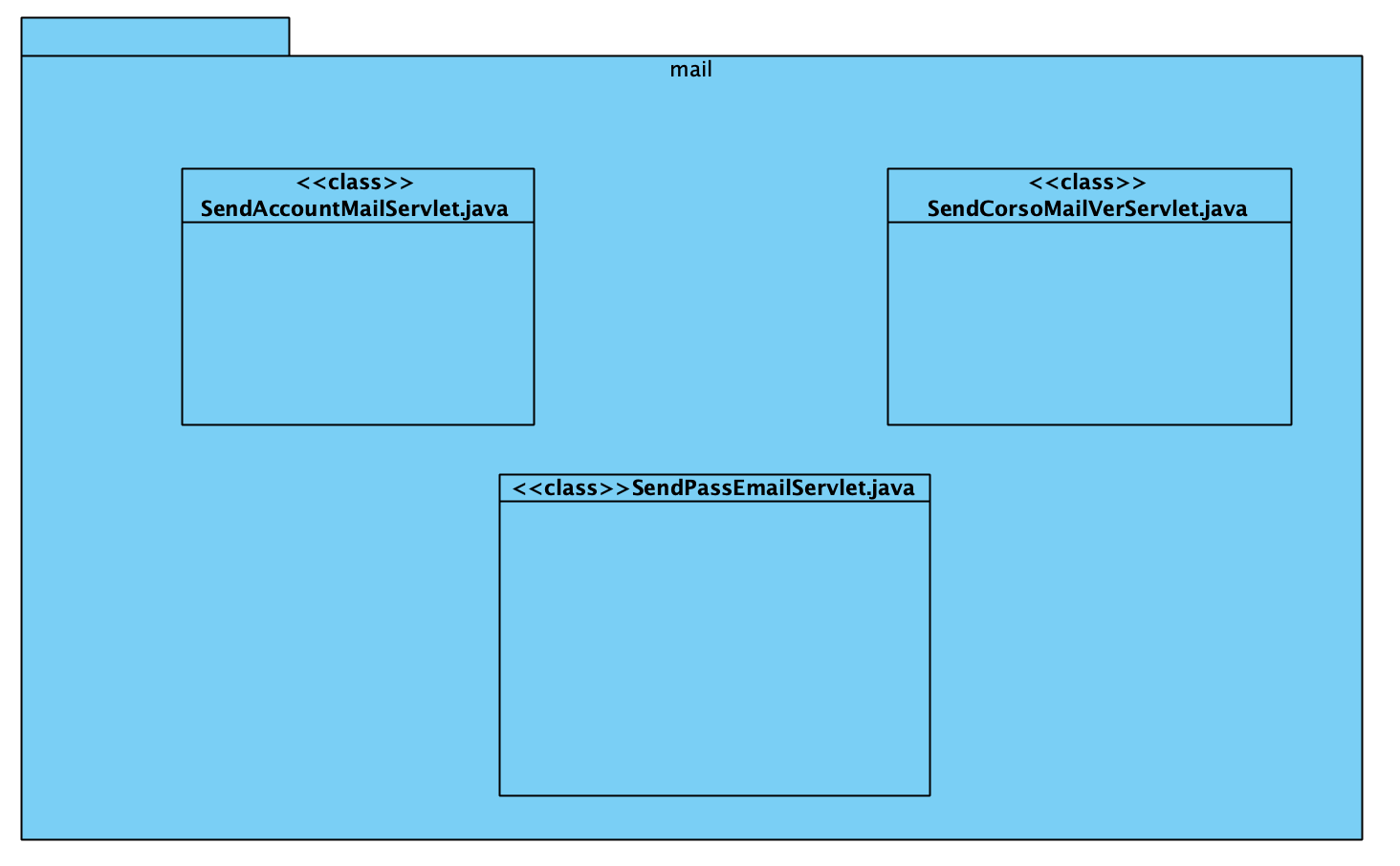
Il package utente include tutte quelle classi Servlet adibite a svolgere una funzionalità del sottosistema di gestione delle lezioni. Di seguito presentiamo il contenuto di tale package con il seguente diagramma:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| InsLezioneServlet.java | Controller che gestisce l’inserimento di una lezione. |
| CancLezioneServlet.java | Controller che gestiscono la cancellazione di una lezione. |
| VisualLezioneServlet.java | Controller che gestisce la visualizzazione di una lezione |

* + - 1. **Package Mail**

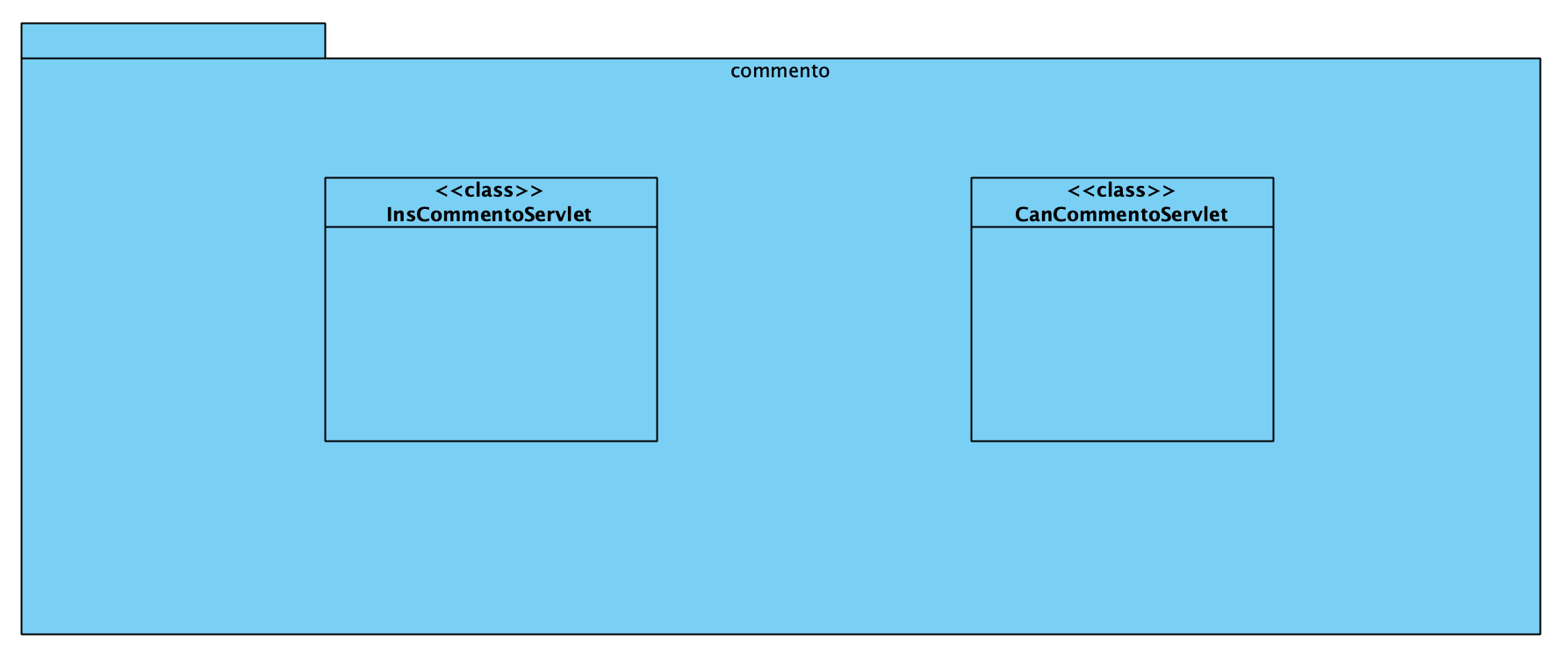
Il package utente include tutte quelle classi Servlet adibite a svolgere una funzionalità del sottosistema di gestione delle e-mail. Bisogna specificare che tale package non verrà implementato per costi di tempo troppi elevati. Di seguito presentiamo il contenuto di tale package con il seguente diagramma:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| SendAccountMailServlet.java | Controller che gestisce l’invio di una e-mail di conferma per la registrazione di un Account. |
| SendCorsoMailVerServlet.java | Controller che gestisce l’invio di una e-mail di notifica per l’avvenuta verifica (accettazione o rifiuto) di un corso di un utente. |
| SendPassEmailServlet.java | Controller che gestisce l’invio di una e-mail con la nuova password in seguito ad un’operazione di recupero di quest’ultima. |

* + - 1. **Package Commento**

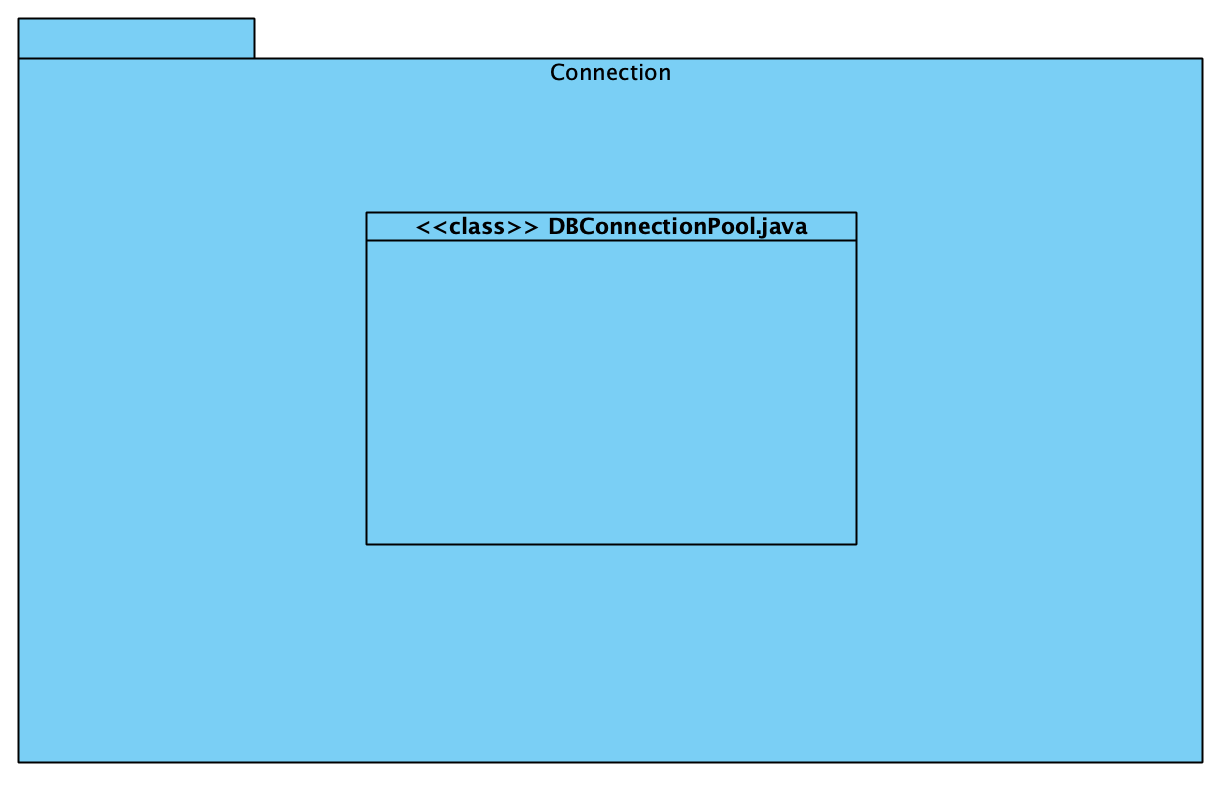
Il package utente include tutte quelle classi Servlet adibite a svolgere una funzionalità del sottosistema di gestione dei commenti. Di seguito presentiamo il contenuto di tale package con il seguente diagramma:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| InsCommentoServlet.java | Controller che inserisce un commento all’interno di una lezione. |
| CanCommentoServlet.java | Controller che cancella un proprio commento all’interno della lezione o, se si è docente di quel corso, un commento generale della lezione. |

* + 1. **Package Connection**

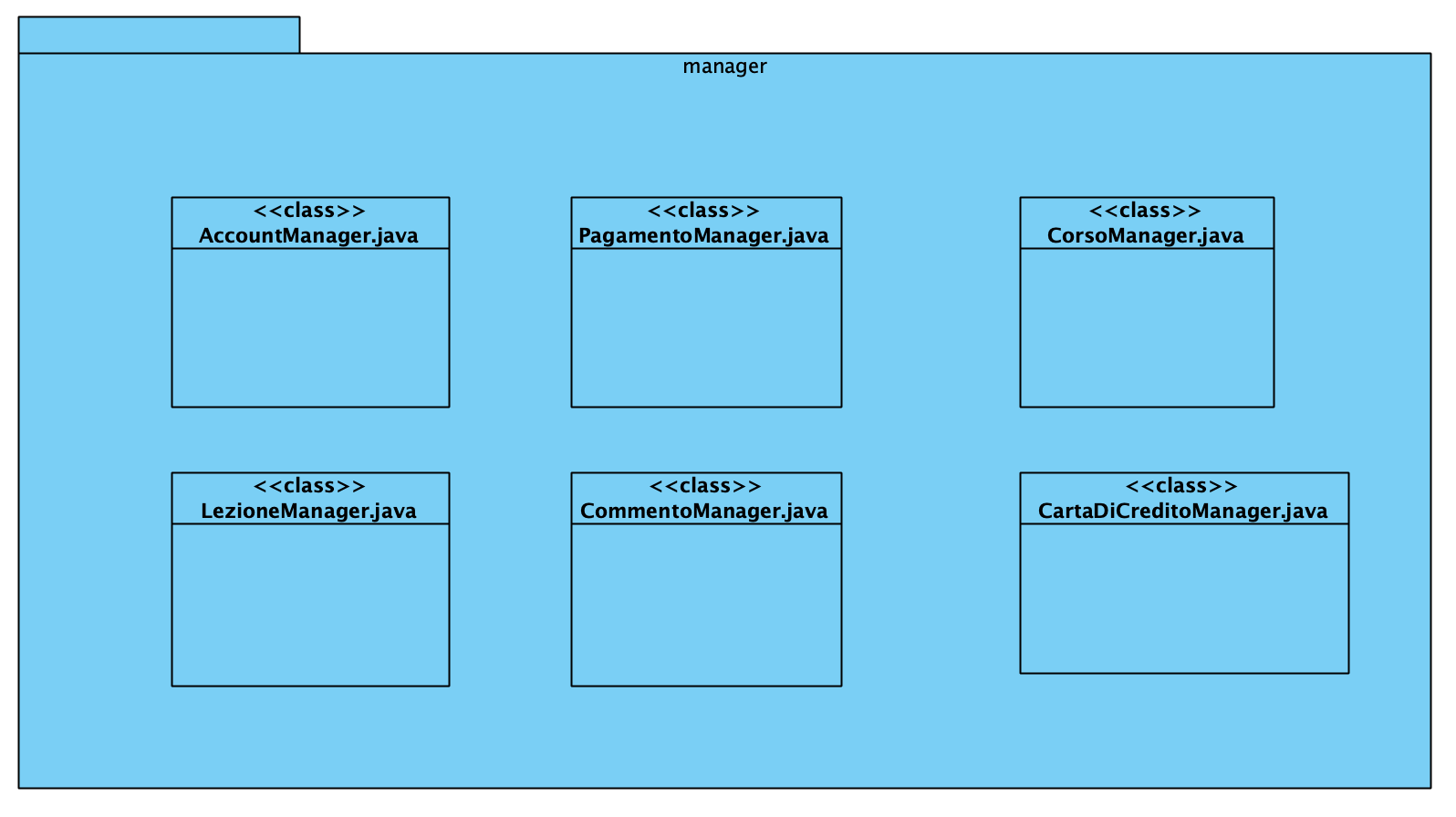
Il package connection include tutte le classi Java adibite alla gestione della connessione con il database del sistema. Di seguito, ecco riportato il package che raggruppa tutte le classi del sistema che hanno tale caratteristica:



|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| DBConnectionPool.java | Controller che gestisce la connessione al database del sistema. |

* + 1. **Package Manager**

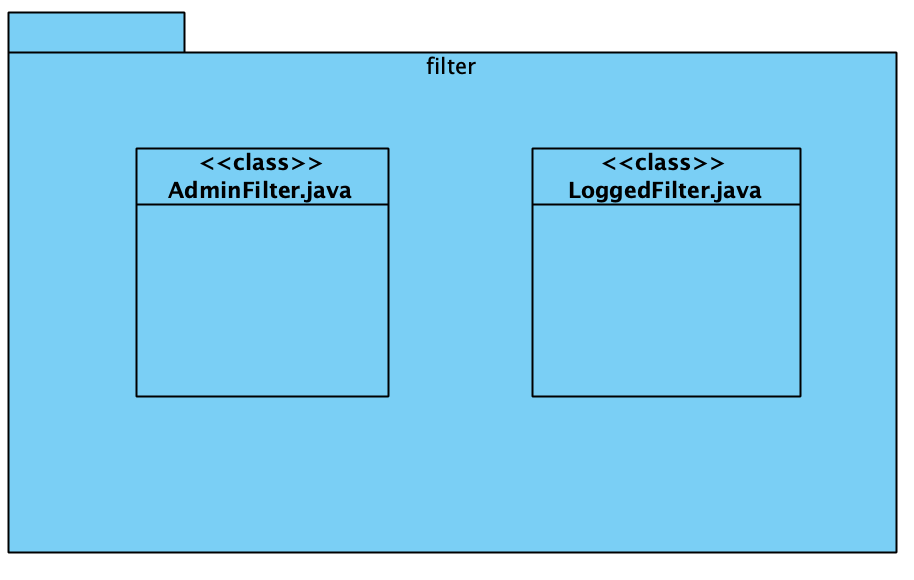
Il package Manager include tutte le classi Java adibite all’accesso dei dati presenti nel sistema. Di seguito, ecco riportato il package che raggruppa tutte le classi del sistema che hanno tale caratteristica:

****

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| **Nome:**  AccountManager.java | Classe di gestione dei dati di un account. |
| PagamentoManager.java | Classe di gestione dei dati di un pagamento. |
| CorsoManager.java | Classe di gestione dei dati di un corso. |
| LezioneManager.java | Classe di gestione dei dati di una lezione. |
| CommentoManager.java | Classe di gestione dei dati di un commento. |
| CartaDiCreditoManager.java | Classe di gestione dei dati di una carta di credito. |

* + 1. **Package Filter**

Il package filter include tutte le classi adibite al filtraggio dei dati. Di seguito, ecco riportato il package che raggruppa tutte le classi del sistema che hanno tale caratteristica:

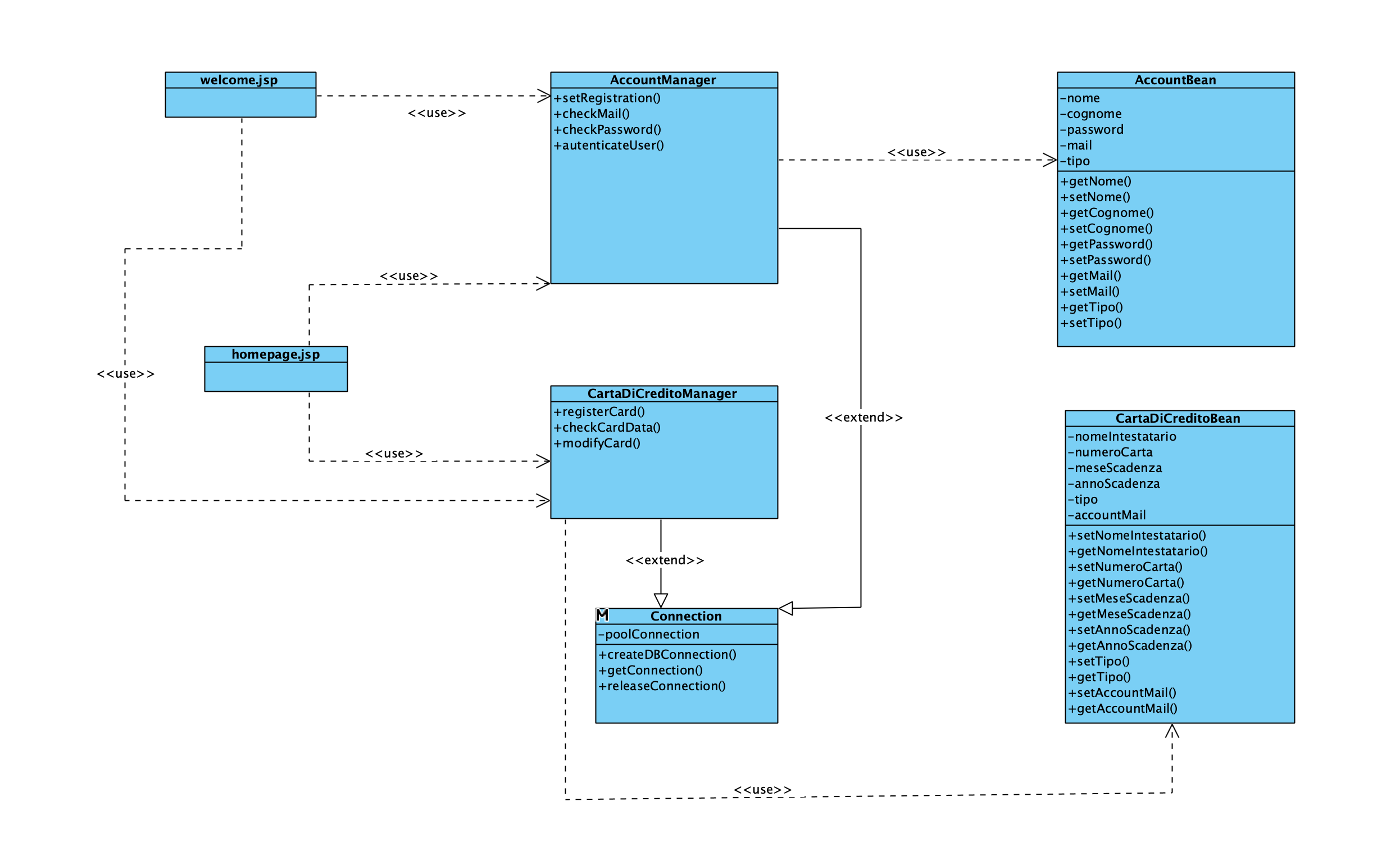


|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **Descrizione:** |
| AdminFilter.java | Filtro Java che preclude l’accesso tranne ai supervisori. |
| LoggedFilter.java | Filtro Java che preclude l’accesso tranne agli utenti loggati. |

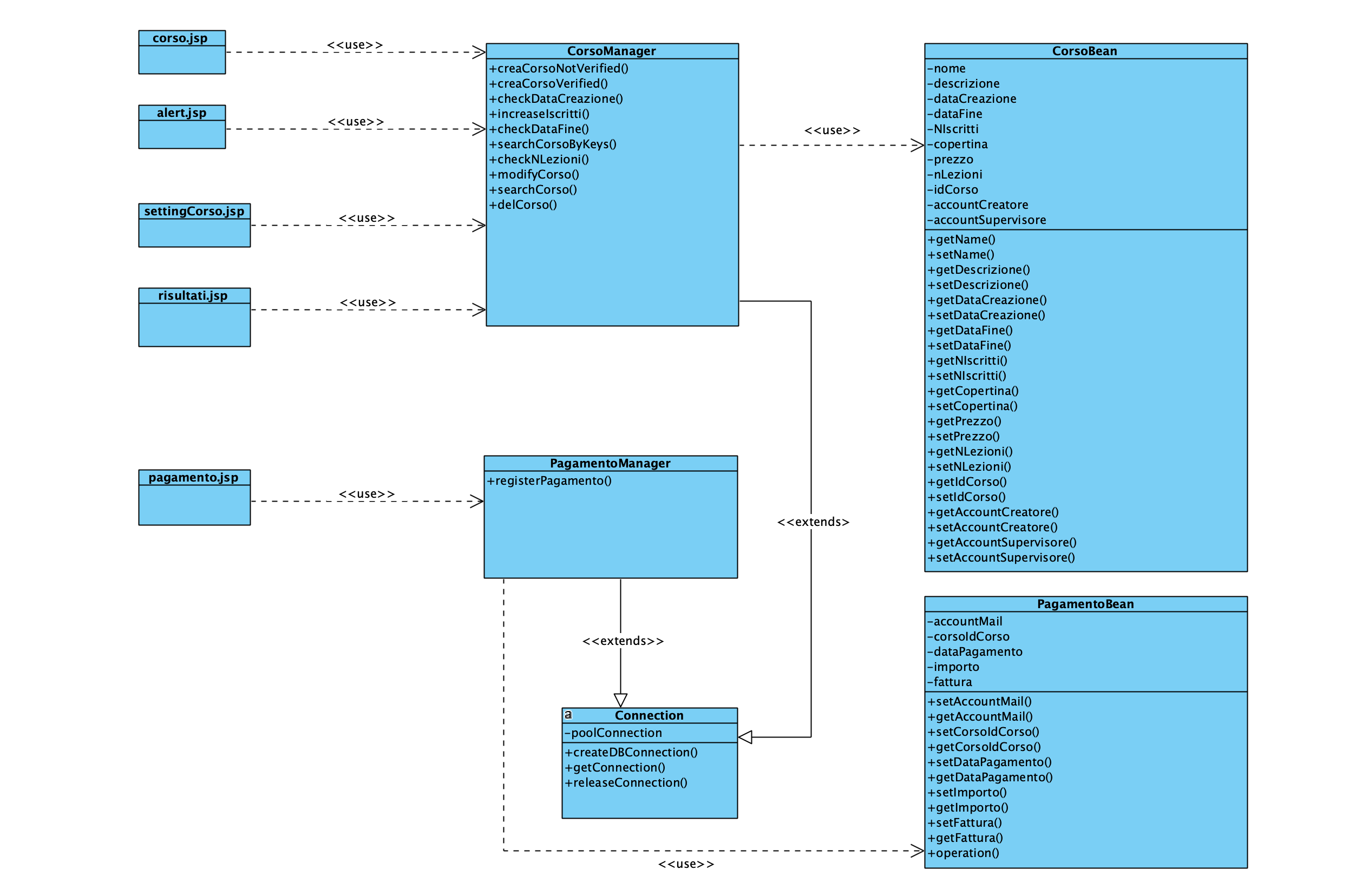
1. Class interfaces

Verranno escluse le analisi dei sottosistemi di gestione mail e dei pagamenti che, durante tale versione, non verranno implementate.

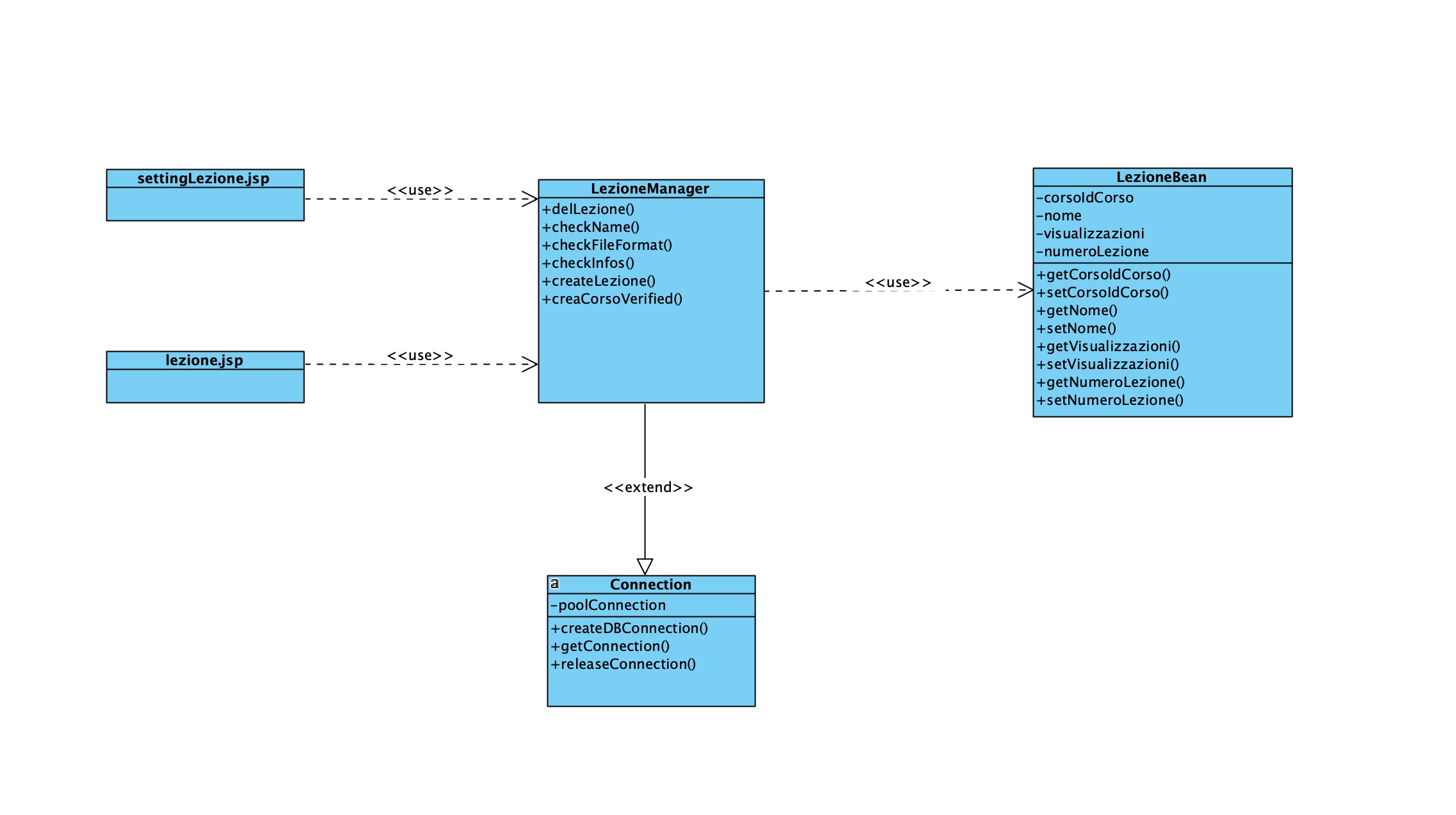
* 1. **Sottosistema di gestione utente**

****

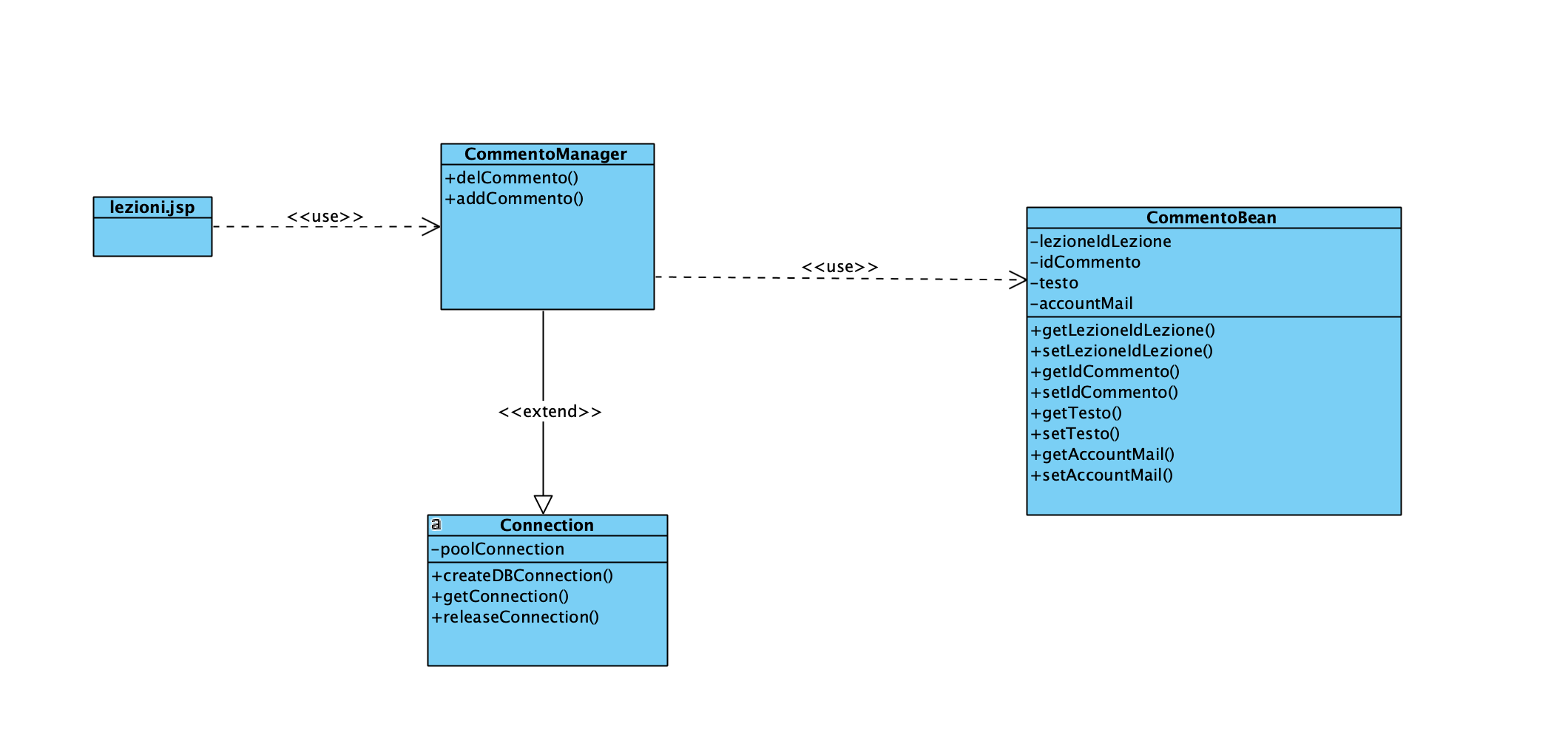
* 1. **Sottosistema di gestione corso**

****

* 1. **Sottosistema di gestione lezioni**

****

* 1. **Sottosistema di gestione commenti**

****

1. Glossario

**Astrazioni:** Concetto che, in informatica, astrae l’implementazione per concentrarsi sulla progettazione strutturale di un oggetto.

**Modularità:** Progettazione di un sistema basato sullo sviluppo delle sue attività in componenti indipendenti collegate tra di loro.

**Java Bean:** Classi Java che hanno il compito di incapsulare altri oggetti in modo da facilitare la gestione del trasferimento dei dati del sistema.

**Java Control:** Classi Java che hanno il compito di gestire la logica applicativa del sistema

**Java Manager:** Classi Java che hanno il compito di gestire l’accesso e le modifiche ai dati persistenti del sistema.

**JSP:** Java Servlet Page, hanno il compito di gestire l’interfacciamento dell’utente con il sistema

**Package:** Insieme di classi, pagine o altri tipi di elementi che vengono raggruppati secondo una particolare logica.

**Filter:** Componenti in grado di filtrare i dati e gestirli secondo alcune condizioni specifiche implementate.