**Documentazione UninaSwap**

**Cos’è UninaSwap?**

UninaSwap è una piattaforma per la compravendita, lo scambio e il regalo di oggetti tra studenti universitari. Gli utenti possono creare un account, autenticarsi e pubblicare annunci relativi a oggetti personali, specificando una descrizione, una categoria (es. libri di testo, materiale informatico, abbigliamento, strumenti musicali), e la tipologia dell’annuncio (vendita, scambio, regalo) e, se necessario, il prezzo richiesto. Inoltre, è possibile indicare testualmente le modalità di consegna e la fascia oraria desiderata.

**Com’è stata realizzata UninaSwap?**

L’applicativo è stato realizzato in linguaggio Java (con JRE 23) utilizzando il framework JavaFX, inoltre, è stato utilizzato un foglio di stile CSS (Cascading Style Sheets) per stilizzare i vari componenti dell’interfaccia grafica. Inoltre, è stata utilizzata l’euristica BCE (Boundary-Control-Entity) quindi vi è una separazione tra l’interfaccia grafica e la logica di business e le classi dell’applicativo sono organizzate in appositi package in base al layer BCE di appartenenza

La persistenza utilizzata è un database relazionale e nell’applicativo sono state create, oltre alle classi di domino (Entity), le rispettive classi DAO che permettono di eseguire operazioni come ottenimento, creazione, modifica ed eliminazione dei dati all’interno del database. La classe che permette la connessione al DBMS (PostgreSQL) è ConnessioneDB, in quest’ultima come anche nel Controller è stato utilizzato un design pattern singleton in modo da creare una singola istanza di quella classe che dura per tutta l’esecuzione del programma. Un’altra classe che è stata realizzata con design pattern singleton è lo SceneManager che permette di cambiare scena da una classe boundary all’altra

**Schermata di Login (LoginBoundary)**

Questa schermata consente all’utente di autenticarsi mediante username e password, in alternativa, se l’utente non ha ancora un account può cliccare la label “Registrazione” per essere reindirizzato alla schermata di Registrazione