UmmahSpace

Documentazione del Progetto

M. Marulli, M. Baka

Indice

1	\mathbf{Spe}	ecifiche dei requisiti software	2
	1.1	Introduzione	2
	1.2	Panoramica del sistema	2
	1.3	Requisiti hardware e software	2
	1.4	Sistemi Correlati, pro e contro	2
	1.5	Requisiti Funzionali	3
	1.6	Diagramma dei Casi d'Uso	4
	1.7	UC Internal Steps – Iscrizione evento	4
	1.8	UC Internal Steps – Gestione eventi	5
2	Sto	ryboards	6
3	Des	sign	8
3	Des 3.1	sign VOPC	
3			8
3	3.1	VOPC	8
3	3.1	VOPC	8 9 9
3	3.1	VOPC	8 9 9
3	3.1	VOPC	8 9 9 10
3	3.1	VOPC Design-level diagram 3.2.1 Singleton 3.2.2 Facade 3.2.3 Factory	8 9 9 10 10
3	3.1 3.2	VOPC Design-level diagram 3.2.1 Singleton 3.2.2 Facade 3.2.3 Factory 3.2.4 Adapter	8 9 10 10

1 Specifiche dei requisiti software

1.1 Introduzione

Questo documento ha lo scopo di fornire una descrizione dettagliata di **UmmahSpace**, delineando le funzionalità principali, l'architettura del sistema e i requisiti tecnici necessari per il suo sviluppo e utilizzo.

1.2 Panoramica del sistema

L'app è progettata per supportare la comunità musulmana nella crescita spirituale quotidiana. Gli utenti possono accedere agli orari di preghiera, monitorare i progressi spirituali e partecipare a eventi online offerti dagli organizzatori. Gli organizzatori, dal canto loro, possono creare eventi educativi, caricare contenuti aggiuntivi e gestire incontri online, offrendo risorse spirituali e di apprendimento per la community.

1.3 Requisiti hardware e software

- Software: Java SDK, IDE: IntelliJ IDEA, database (es. MySQL).
- Hardware: Computer con almeno 4GB di RAM, connessione a internet.

1.4 Sistemi Correlati, pro e contro

- OnePath Network. Si tratta di un'app che offre contenuti educativi e motivazionali per la crescita personale e spirituale, inclusi video, articoli e podcast creati da esperti religiosi. Fornisce video, podcast e articoli educativi da esperti, accessibili on-demand, che aiutano gli utenti a crescere spiritualmente; ma non offre un tracker spirituale per monitorare le pratiche religiose giornaliere né la possibilità di iscriversi a eventi o partecipare a incontri dal vivo.
- Pillars. Si tratta di un'app focalizzata sull'assistenza alla preghiera, con orari di preghiera precisi, direzione della Qibla, e contenuti educativi per supportare le pratiche religiose quotidiane. Fornisce orari di preghiera estremamente accurati grazie a dati aggiornati e basati sulla geolocalizzazione, molto utile per utenti che cercano una precisione assoluta, ma non include una community o gruppi tematici, limitando l'interazione sociale e il supporto tra gli utenti.

sectionUser Stories

• Utente:

- o Come utente, voglio utilizzare il tracker spirituale, per monitorare i miei progressi nella lettura del Corano, nel digiuno e nella preghiera.
- Come utente, voglio partecipare agli eventi, per accrescere le mie conoscenze sulla religione.
- o Come utente, voglio visualizzare gli orari della preghiera, per poter organizzare il mio tempo per pregare nei momenti corretti.

• Organizzatore:

o Come organizzatore, voglio gestire i miei eventi, per modificarli o eliminarli in caso di imprevisti.

- Come organizzatore, voglio stampare i report dei miei eventi, per visualizzarne le partecipazioni.
- Come organizzatore, voglio aggiungere il link per l'evento, così che gli utenti iscritti possano accedervi facilmente al momento opportuno.

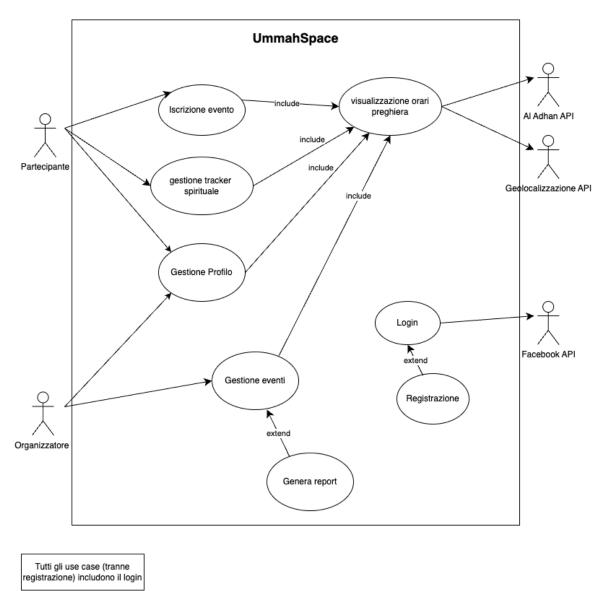
1.5 Requisiti Funzionali

Di seguito i principali requisiti funzionali offerti dal sistema:

- 1. Calcolo orari. Il sistema deve localizzare la posizione dell'utente a ogni accesso per poter calcolare e visualizzare gli orari delle preghiere.
- 2. Registrazione e Accesso. Il sistema deve permettere agli attori di registrarsi e accedere.
- 3. Organizzazione calendario. Il sistema deve visualizzare una lista personale con gli eventi a cui l'utente è iscritto.
- 4. **Aggiornamento del numero di iscritti.** Il sistema deve aggiornare il numero di iscritti all'evento quando l'utente conferma o annulla l'iscrizione.
- 5. Monitoraggio Progressi. Il sistema deve monitorare e registrare i progressi del tracker spirituale di ogni utente.
- 6. Validazione e salvataggio dati. Il sistema deve validare i dati inseriti dall'utente (ad esempio, l'e-mail deve avere un formato corretto e i campi obbligatori non possono essere vuoti) e salvare le modifiche solo se i dati sono validi.

1.6 Diagramma dei Casi d'Uso

Il diagramma rappresenta le funzionalità principali di UmmahSpace, evidenziando le interazioni tra partecipanti, organizzatori e il sistema.



1.7 UC Internal Steps – Iscrizione evento

- 1. L'utente effettua il login.
- 2. Il sistema apre la pagina home, visualizzando il calendario con celle colorate se ci sono eventi.
- 3. L'utente seleziona il giorno di interesse.
- 4. Il sistema apre una lista degli eventi presenti per il giorno selezionato.
- 5. L'utente seleziona l'evento a cui vuole partecipare.
- 6. L'utente si iscrive per confermare la partecipazione all'evento.
- 7. Il sistema verifica che non si sia raggiunto il limite massimo di partecipanti.

- 8. Il sistema verifica che l'evento non sia chiuso.
- 9. Il sistema aggiorna la lista dei partecipanti e la lista personale dell'utente aggiungendo l'evento.

Extensions:

- 6a. Evento duplicato: il sistema rileva che l'utente è già iscritto all'evento, mostra un messaggio "Sei già iscritto a questo evento". Il sistema rimanda l'utente al punto 2.
- 7a. Superamento del limite massimo di iscrizioni per l'evento: il sistema rileva che il numero massimo di partecipanti per l'evento è stato raggiunto e informa l'utente che non può più iscriversi. Il sistema rimanda l'utente al punto 2.
- 8a. Chiusura dell'evento: il sistema rileva che l'evento è stato chiuso e informa l'utente che non può più iscriversi. Il sistema rimanda l'utente al punto 2.

1.8 UC Internal Steps – Gestione eventi

- 1. L'organizzatore effettua il login.
- 2. Il sistema apre la pagina home, visualizzando il calendario.
- 3. L'organizzatore seleziona un giorno del calendario.
- 4. Il sistema salva la data selezionata e apre il modulo di creazione dell'evento.
- 5. L'organizzatore compila i campi richiesti (titolo, descrizione, orario inizio, orario fine, link, limite partecipante).
- 6. Il sistema valida i dati inseriti, verificando che tutti i campi obbligatori siano compilati e che i formati siano corretti.
- 7. L'organizzatore aggiunge l'evento.
- 8. Il sistema salva l'evento nel database.
- 9. Il sistema aggiorna la lista degli eventi dell'organizzatore.
- 10. Il sistema modifica il colore della cella del calendario per indicare la presenza di un evento in quella data.
- 11. Il sistema aggiorna la lista degli eventi del giorno selezionato per includere il nuovo evento.

Extensions:

- 4a. Validazione dei dati fallita: il sistema rileva che uno o più campi contengono errori (es. data in formato errato, campo vuoto), mostra un messaggio di errore e invita l'organizzatore a correggere i dati. All'inserimento dei nuovi dati si ritorna al punto 6 fino alla validazione dei dati.
- 6a. Annulla aggiunta evento: l'organizzatore annulla la creazione, ritorna al punto 2.
- 7a. Errore salvataggio nel DB: il sistema riscontra un problema nel salvataggio dell'evento, notifica l'organizzatore e ritorna al punto 2.

2 Storyboards

Questa sezione illustra, attraverso una serie di *storyboards*, il percorso dell'utente all'interno dell'app UmmahSpace, evidenziando le principali funzionalità e interazioni.



Figura 1: Vista sulla schermata di accesso

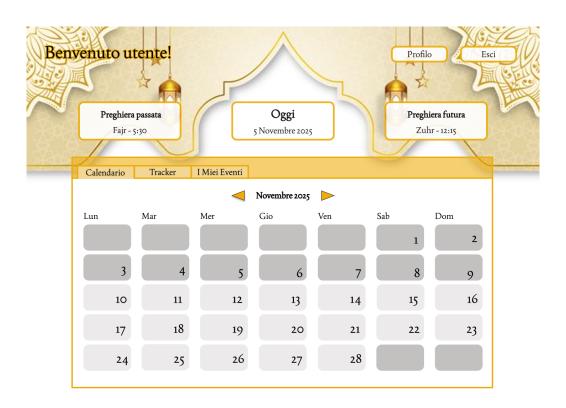


Figura 2: Vista sulla schermata principale

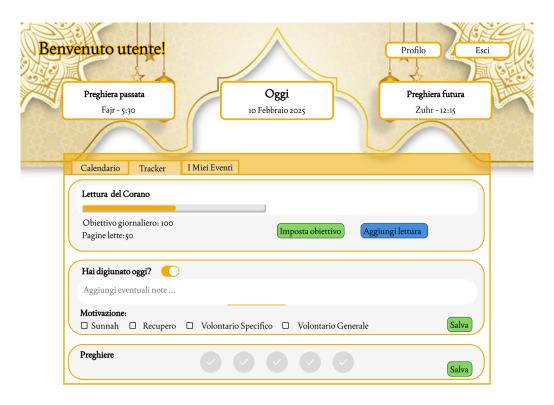


Figura 3: Vista sulla schermata del Tracker



Figura 4: Vista sulla schermata di gestione profilo

3 Design

I seguenti diagrammi sono disponibili, per una visualizzazione più approfondita, nella cartella /deliverables del progetto.

3.1 VOPC

Nel contesto del VOPC, adottiamo un'implementazione MVC focalizzata sui due principali attori del sistema: Organizzatore e Partecipante.

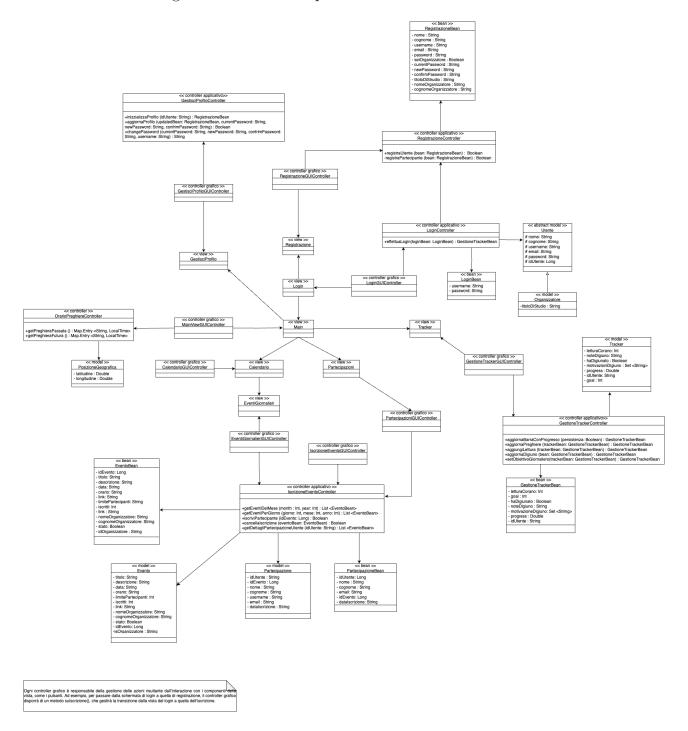


Figura 5: MVC Partecipante

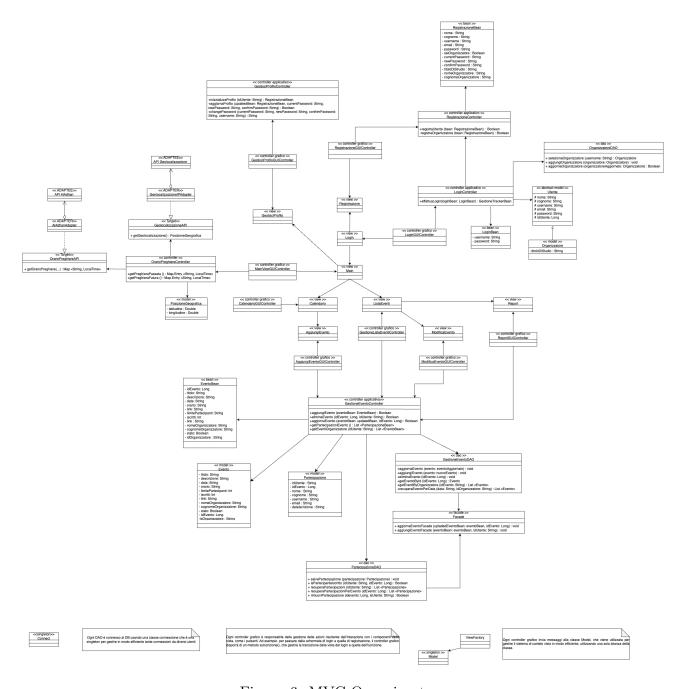


Figura 6: MVC Organizzatore

3.2 Design-level diagram

Questi diagrammi contengono un numero molto elevato di elementi e, per questo motivo, non possono essere visualizzati correttamente all'interno di questa documentazione. Per visionarli nel dettaglio, è sufficiente accedere al file /deliverables/Design_Level.pdf. Di seguito i pattern utilizzati nel progetto:

3.2.1 Singleton

Il pattern Singleton è stato implementato per garantire la gestione di istanze uniche in componenti critici del sistema, evitando duplicazioni e migliorando l'efficienza nell'accesso ai dati. Nello specifico, il Singleton è stato adottato nei seguenti contesti:

- Connessione al Database: Il Database Session Manager (DBSM) utilizza un'istanza Singleton per gestire in modo efficiente le connessioni al database, evitando la creazione ridondante di nuove connessioni e migliorando le prestazioni dell'applicazione.
- Model: La classe Model segue il pattern Singleton per mantenere un'unica istanza della ViewFactory, ottimizzando il caricamento delle schermate grafiche e centralizzando la gestione della UI. Questo approccio riduce il consumo di risorse, evitando istanze multiple della ViewFactory.
- Facade: Il pattern Singleton è stato applicato alla classe Facade, che funge da interfaccia di alto livello per nascondere la complessità dell'accesso ai dati e delle operazioni di aggiornamento. Grazie al Singleton, la Facade garantisce un punto di accesso unico e condiviso per la gestione degli eventi e delle iscrizioni, migliorando la coerenza delle operazioni nel sistema.

Per rendere il Singleton sicuro nei contesti multi-thread, è stato talvolta implementato il **Double-Checked Locking**, il quale impedisce che due thread creino più istanze concorrenti del Singleton.

3.2.2 Facade

Il pattern Facade nasconde la complessità della gestione dei **DAO** e della creazione dei modelli, fornendo un'interfaccia unica per eseguire operazioni sui dati. Consente di gestire eventi, partecipazioni e utenti senza interagire direttamente con il database, semplificando l'accesso ai dati. L'accesso alla **Facade** avviene tramite il metodo **getInstance()**, garantendo un'unica istanza centralizzata che gestisce tutte le operazioni principali dell'applicazione.

3.2.3 Factory

Nel nostro progetto, il pattern Factory è stato adottato principalmente nella classe ViewFactory per gestire la creazione delle viste grafiche dell'applicazione. Ogni metodo della ViewFactory è responsabile della creazione di una specifica vista, caricando il relativo file FXML, istanziando il corrispondente controller e iniettandolo nella scena grafica.

3.2.4 Adapter

Il pattern Adapter è stato adottato per consentire l'integrazione tra diverse API esterne senza modificare il codice applicativo principale. In particolare, sono stati sviluppati due adapter:

- GeolocalizzazioneIPAdapter: si interfaccia con l'API di ip-api.com per ottenere la posizione geografica dell'utente in base all'indirizzo IP.
- AlAdhanAdapter: utilizza l'API AlAdhan per calcolare gli orari delle preghiere giornaliere in base alla posizione geografica.

Grazie a questa implementazione, il controller applicativo funge da doppio client, interagendo con entrambe le API tramite le interfacce GeolocalizzazioneAPI e OrarioPreghiereAPI.

3.3 Activity Diagram

Gli Activity Diagram scelti illustrano i processi chiave della gestione degli eventi e del monitoraggio del tracker spirituale del partecipante.

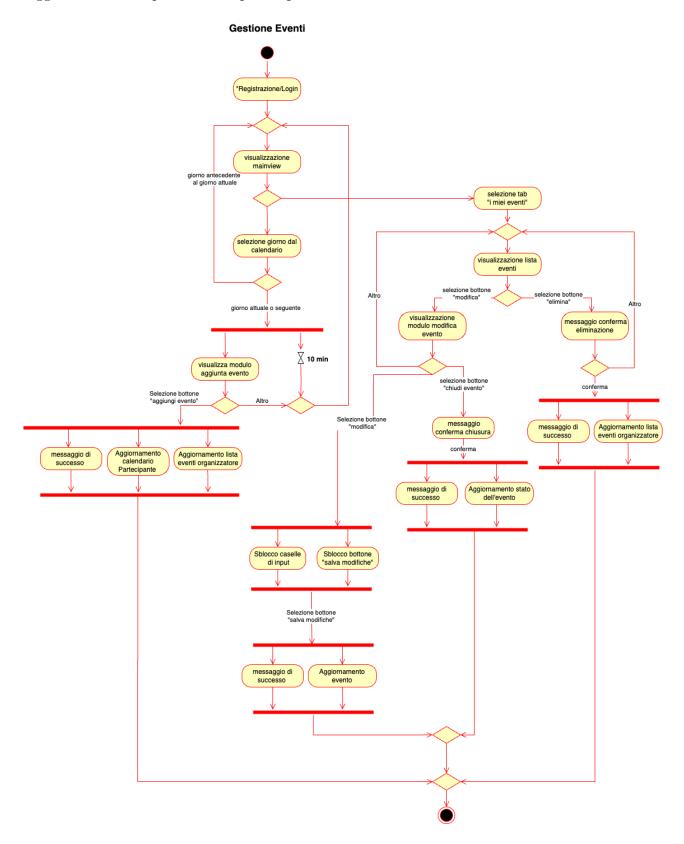


Figura 7: Activity Diagram per la gestione degli eventi

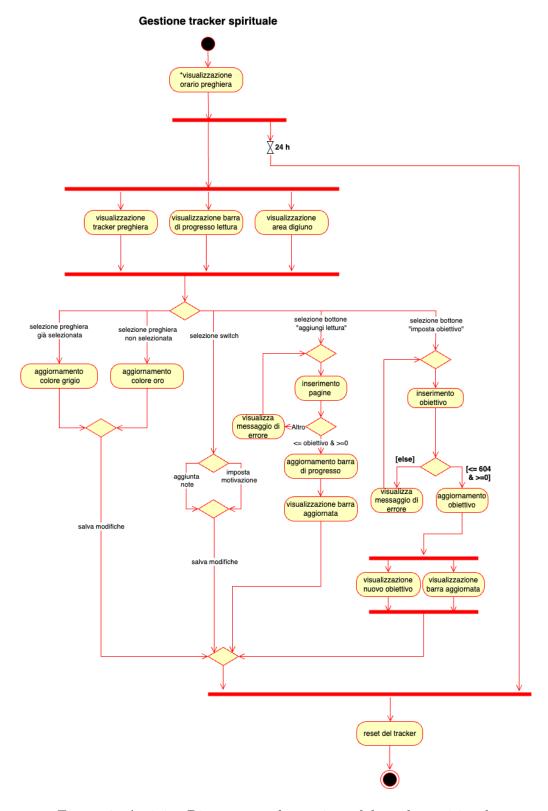


Figura 8: Activity Diagram per la gestione del tracker spirituale

3.4 Sequence Diagram

I Sequence Diagram selezionati approfondiscono il processo di iscrizione a un evento e la gestione del tracker spirituale del partecipante.

Iscrizione Evento

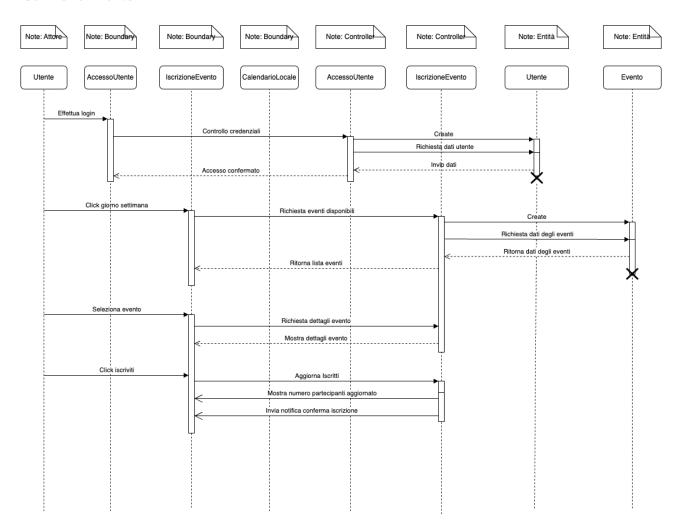


Figura 9: Sequence Diagram per l'iscrizione all'evento

Gestione Tracker Spirituale

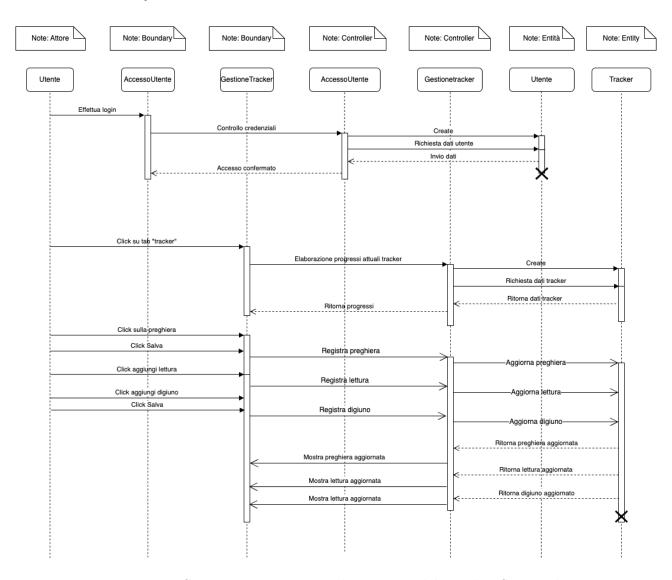


Figura 10: Sequence Diagram per la gestione del Tracker Spirituale

3.5 State Diagram

In conclusione, mostriamo gli State Diagram riguardanti il processo di iscrizione a un evento e la gestione degli eventi. Questi diagrammi rappresentano le transizioni di stato delle interfacce grafiche in risposta alle azioni dell'utente.

