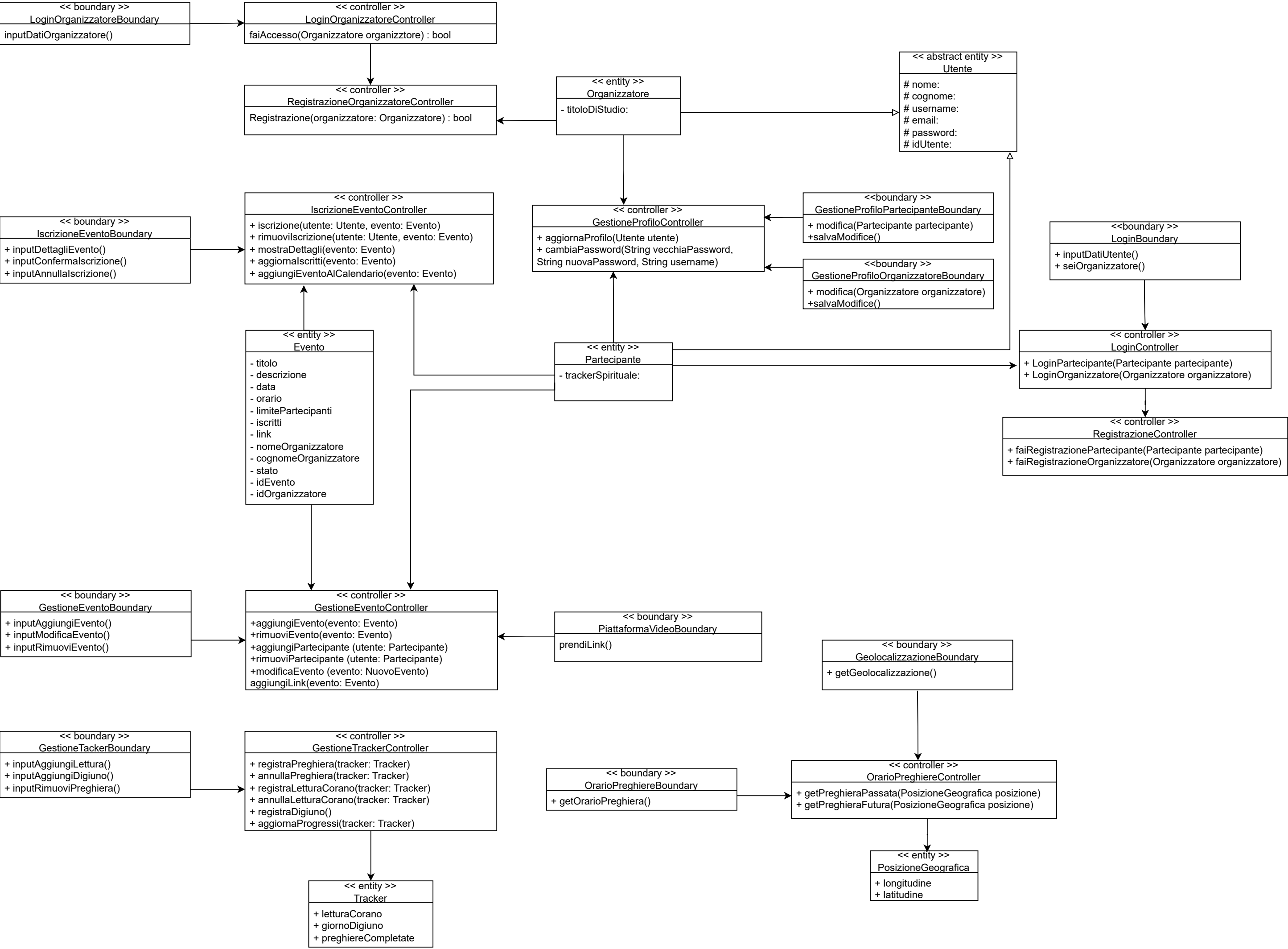
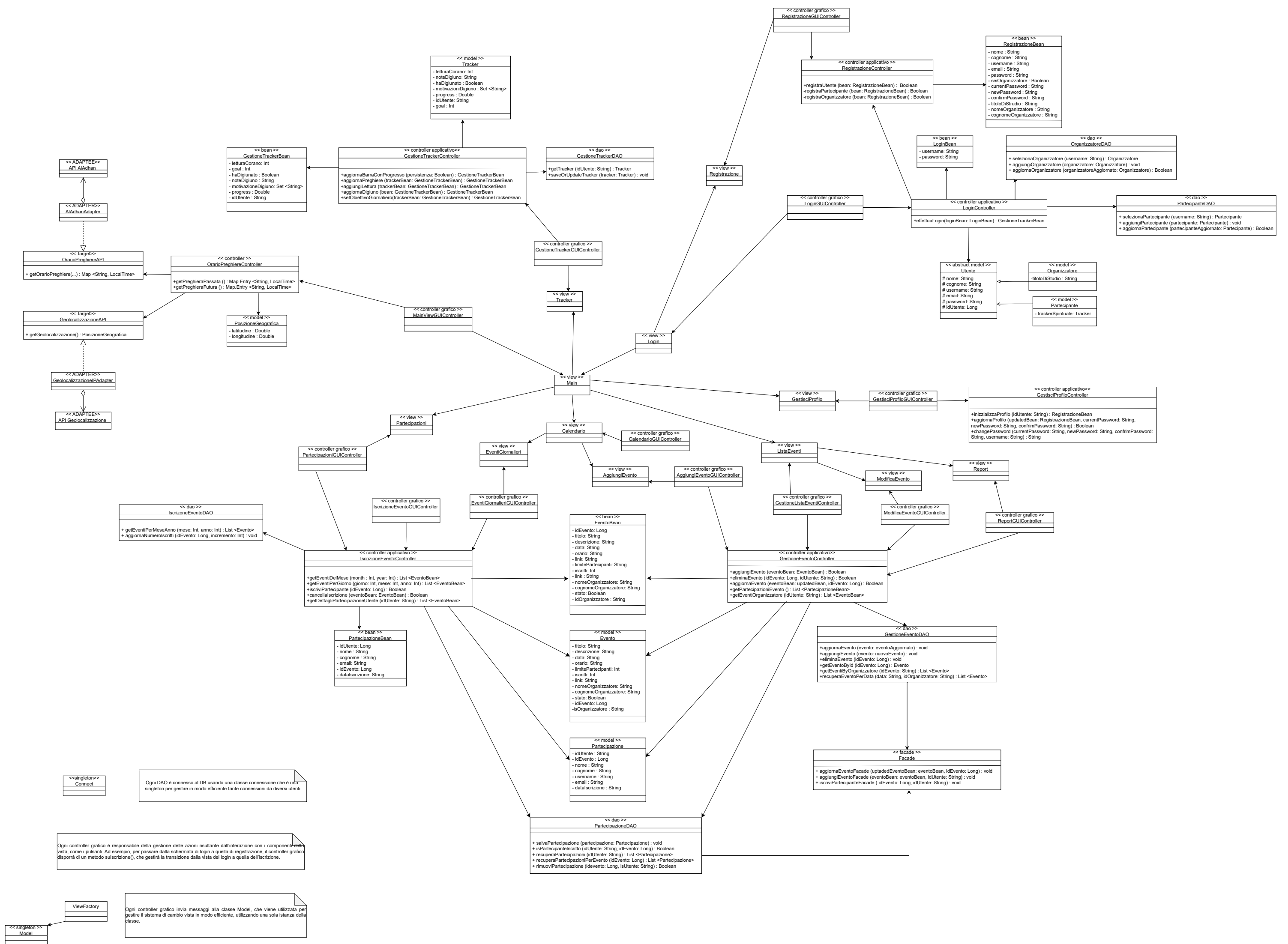
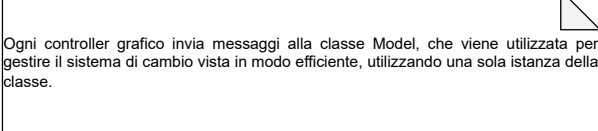
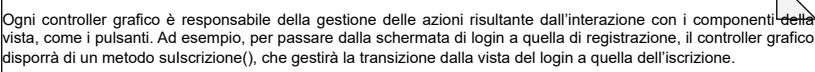


Tutti gli use case (tranne registrazione) includono il login

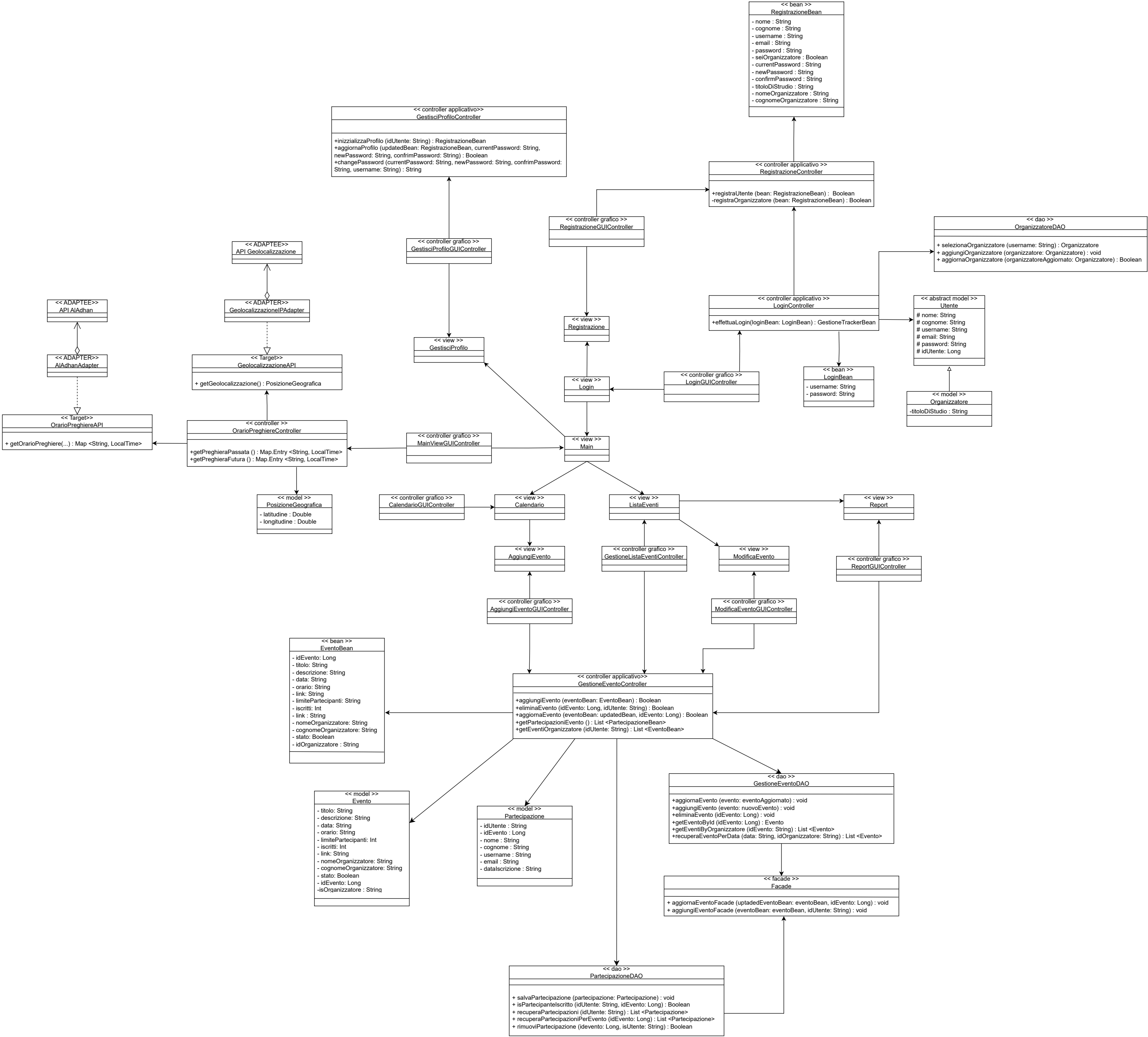








Ogni controller grafico è responsabile della gestione delle azioni risultante dall'interazione con i componenti della vista, come i pulsanti. Ad esempio, per passare dalla schermata di login a quella di registrazione, il controller grafico disporrà di un metodo `sulscrizione()`, che gestirà la transizione dalla vista del login a quella dell'iscrizione.



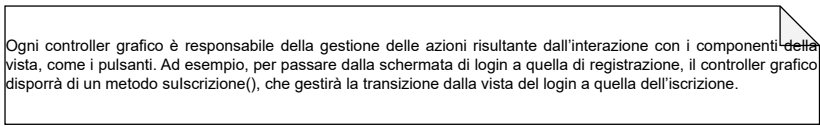
<<singleton>>
Connect

Ogni DAO è connesso al DB usando una classe connessione che è un singleton per gestire in modo efficiente tante connessioni da diversi utenti

Ogni controller grafico è responsabile della gestione delle azioni risultante dall'interazione con i componenti della vista, come i pulsanti. Ad esempio, per passare dalla schermata di login a quella di registrazione, il controller grafico disporrà di un metodo sulscrivine(), che gestirà la transizione dalla vista del login a quella dell'iscrizione.

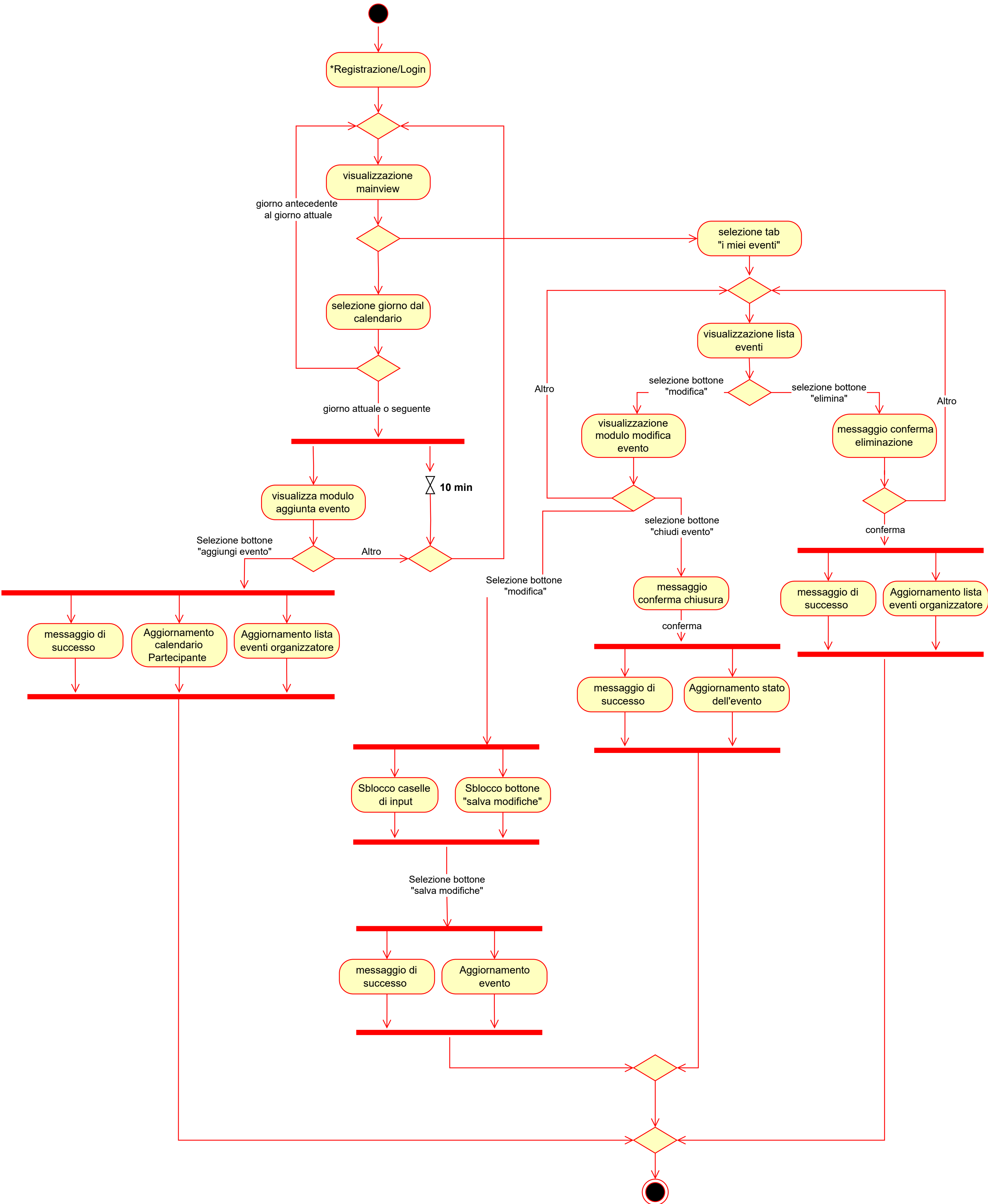
ViewFactory
<< singleton >>
Model

Ogni controller grafico invia messaggi alla classe Model, che viene utilizzata per gestire il sistema di cambio vista in modo efficiente, utilizzando una sola istanza della classe.

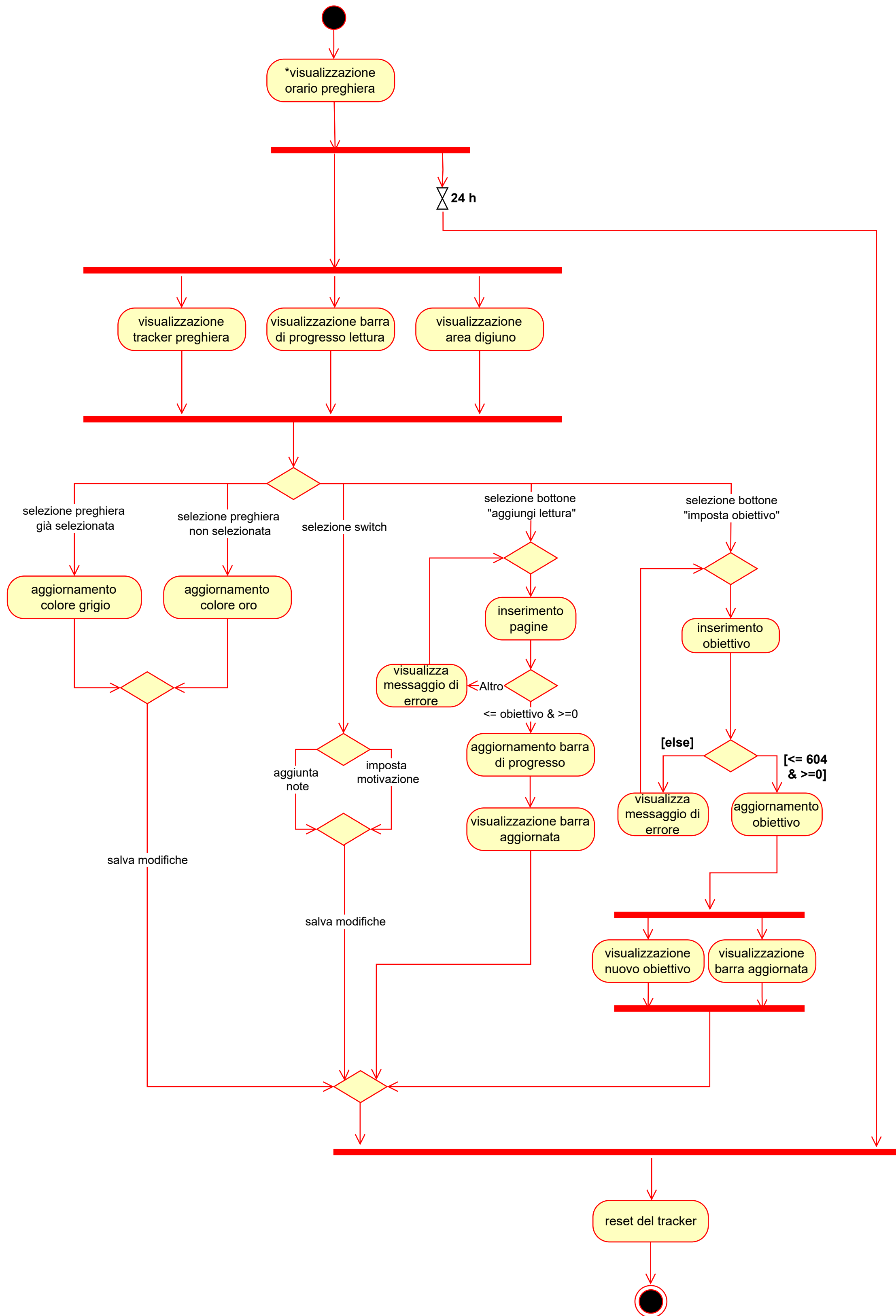


Ogni controller grafico è responsabile della gestione delle azioni risultante dall'interazione con i componenti della vista, come i pulsanti. Ad esempio, per passare dalla schermata di login a quella di registrazione, il controller grafico disporrà di un metodo `sulscrivizione()`, che gestirà la transizione dalla vista del login a quella dell'iscrizione.

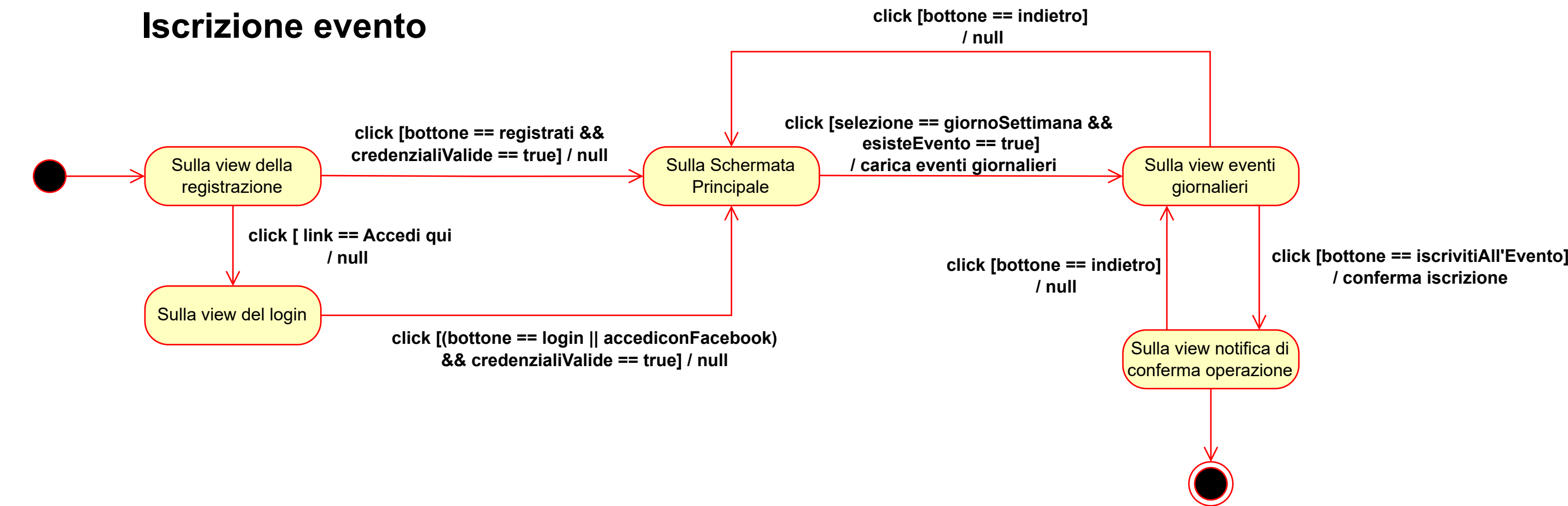
Gestione Eventi



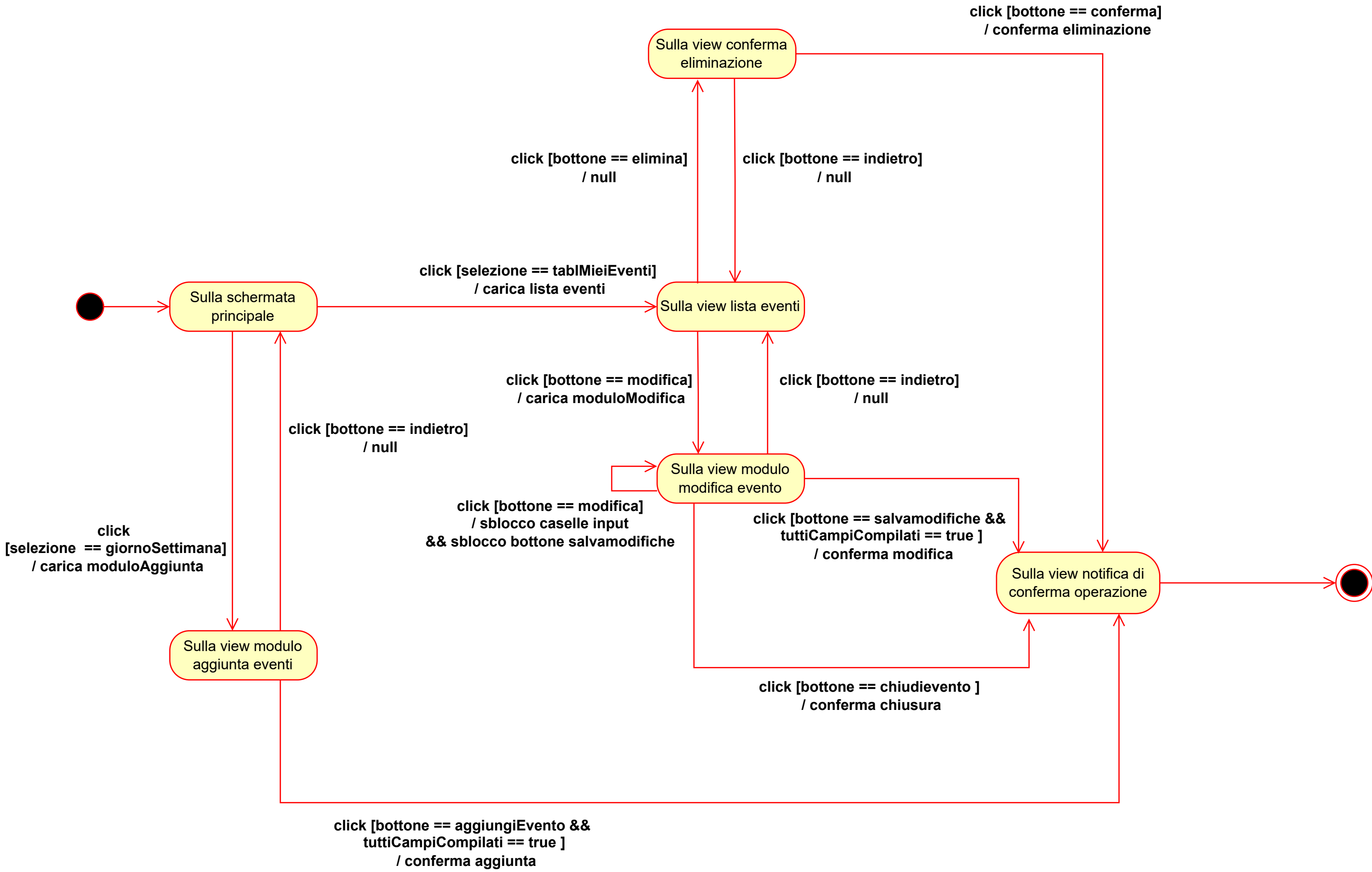
Gestione tracker spirituale



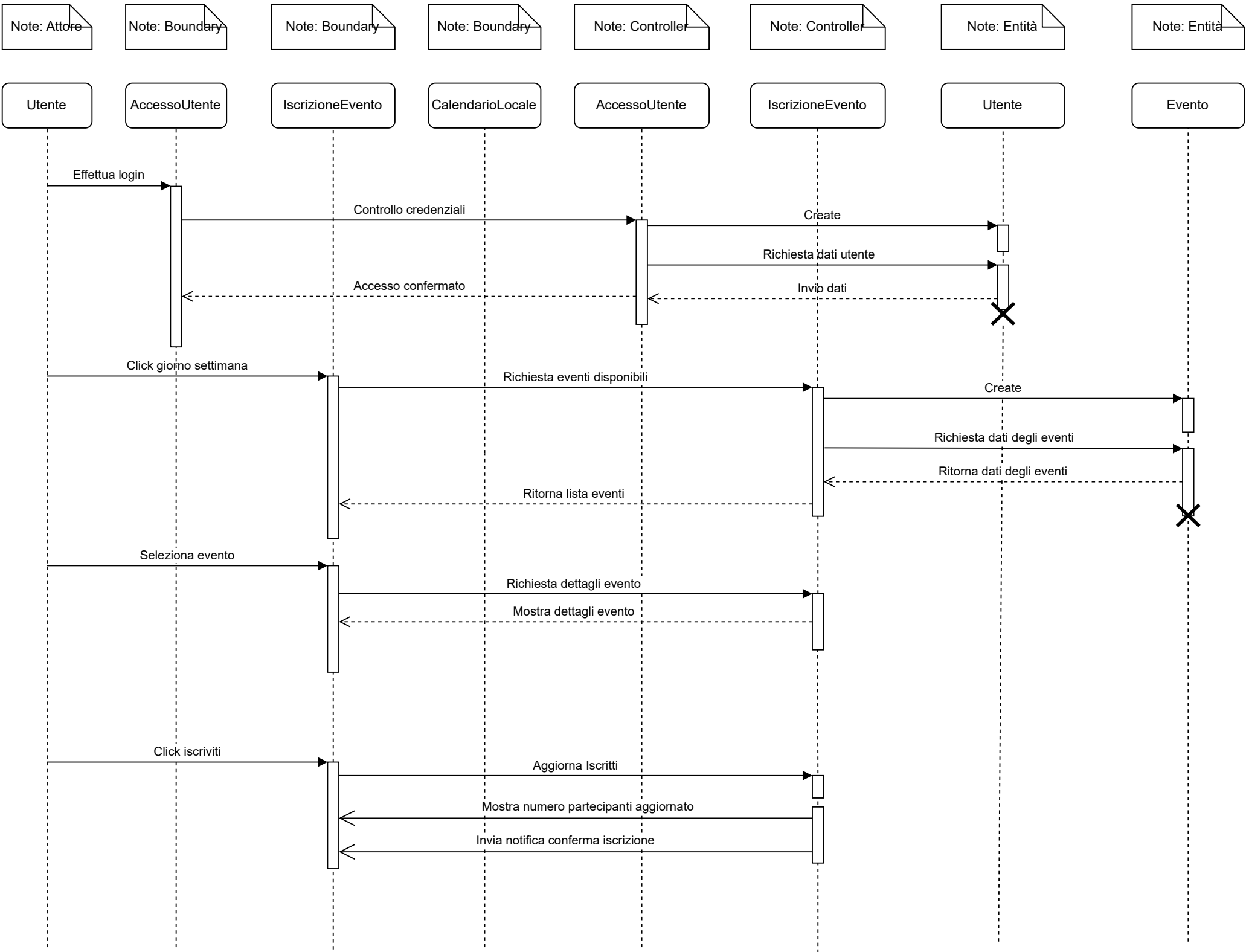
Iscrizione evento



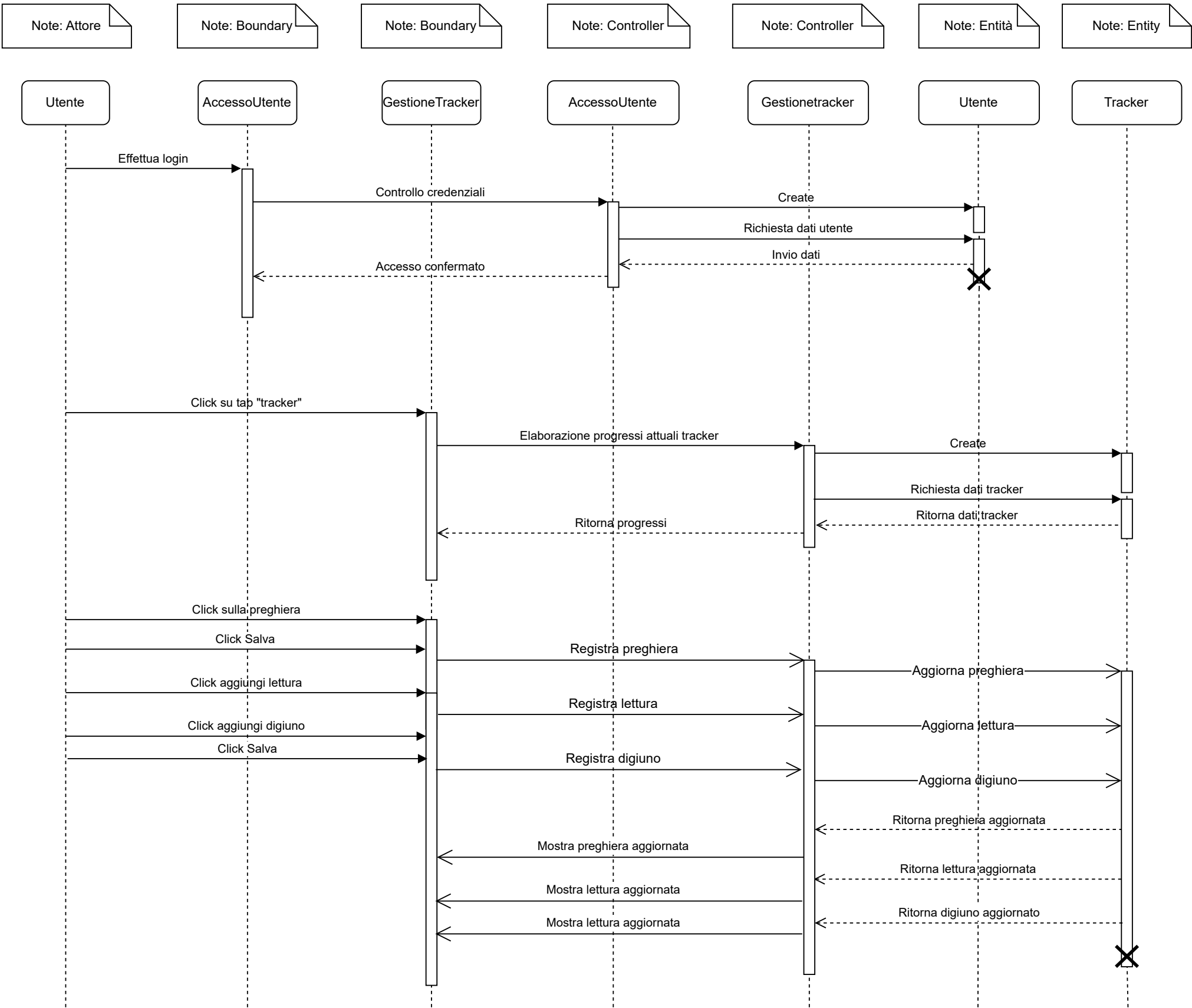
Gestione evento



Iscrizione Evento



Gestione Tracker Spirituale



Gestione Tracker Spirituale

Note: Attore

Note: Boundary

Note: Boundary

Note: Controller

Note: Contr

Utente

AccessoUtente

GestioneTracker

AccessoUtente

Gestionetra

oller

Note: Entità

Note: Entity

icker

Utente

Tracker

