ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧ. Η/Υ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ για το ακαδημαϊκο έτος 2020-2021

ΟΜΑΔΑ 4244-4245-4846

ΜΑΡΙΟΣ ΓΑΒΡΙΗΛ, ΑΜ:4244

ΜΗΝΑΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ, ΑΜ:4245

ΙΩΑΝΝΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΔΗς, ΑΜ:4846

ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2020

ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΑΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ημερομηνία | Έκδοση | Περιγραφή | Συγγραφείς |
| yyyy/mm/dd | v.01 | Οργάνωση απαιτήσεων σε use cases | ΧΧ,ΥΥ,ΖΖ |
| yyyy/mm/dd | v.02 | Αρχική σχεδίαση κλάσεων και ελέγχων | ΧΧ,ΥΥ,ΖΖ |
| yyyy/mm/dd | … | Διορθώσεις στις uses cases, επεκτάσεις στη σχεδίαση κλάσεων και ελέγχων | ΥΥ,ΖΖ (ο ΧΧ αποχώρησε) |
| yyyy/mm/dd | … | ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ | ΥΥ |

**Στην τρέχουσα σελίδα**, με **γκρι, αχνά γράμματα** παραθέτω οδηγίες, επεξηγήσεις και σχόλια. **Στη δική σας αναφορά, αυτό το κομμάτι προφανώς θα πρέπει να το σβήσετε.**

**Στο υπόλοιπο κείμενο,** για να μη περιπλέξω το στυλ περαιτέρω**, οι οδηγίες παρατίθενται σε απλό Βασικό/Normal στυλ. Εσείς εκεί πρέπει να βάλετε το δικό σας κείμενο στη θέση του δικού μου.**

ΟΔΗΓΙΕΣ

Αναμένεται να τηρήσετε το παρόν πρότυπο ΠΙΣΤΑ. Όχι επειδή είναι το απαύγασμα της καλαισθησίας ή της λειτουργικότητας, αλλά επειδή πρέπει να μάθετε να τηρείτε πρότυπα με πειθαρχία και συνέπεια. Για το λόγο αυτό, καλείσθε να ΜΕΙΝΕΤΕ ΠΙΣΤΑ ΣΤΟ ΣΤΥΛ ΤΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ! Είναι ευκαιρία επίσης, να μάθετε να χρησιμοποιείτε με ΕΥΧΕΡΕΙΑ επεξ. κειμένου.

Κατά τα λοιπά:

1. Συμπληρώστε με τα σωστά στοιχεία το εξώφυλλο και το header, όπου υπάρχουν κόκκινα γράμματα. Αν δεν σας έχει δοθεί α/α ομάδας, είναι το concatenation των ΑΜ σας, με παύλες ανάμεσα, ταξινομημένα με αύξουσα σειρά.
2. Ο παραπάνω πίνακας «Ιστορικό Εκδόσεων» συμπληρώνεται κάθε φορά που αλλάζετε κάτι στην αναφορά σας. Οι καταχωρήσεις που υπάρχουν ήδη είναι απλά ενδεικτικές.
3. Στις Use Cases συμπληρώνετε ΟΛΕΣ τις Use Cases που έχετε εξάγει (εδώ παρατίθεται μόνο μία, ενδεικτικά). Το στυλ είναι από το υπόδειγμα για use cases που χρησιμοποιείται στο μάθημα.
4. Δώστε ιδιαίτερη σημασία στους ελέγχους, καθώς είναι από τις λίγες φορές στην εκπαίδευσή σας που εξετάζεστε για την απάντηση που δώσατε στο ερώτημα «Πώς θα επιβεβαιώσω ότι ο κώδικάς μου κάνει αυτό που πρέπει?» (θυμηθείτε ότι στις συνεντεύξεις για δουλειά, ερωτήσεις επί του testing είναι από τις πιο κλασικές επιλογές των interviewers).
5. Συμπληρώστε τα διαγράμματα με τις σχετικές εικόνες. Προσοχή: τα σχήματα πρέπει να είναι ΕΥΔΙΑΚΡΙΤΑ. Ο σκοπός των διαγραμμάτων είναι να μπορούν να μεταδώσουν ΣΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ τις σχεδιαστικές σας αποφάσεις.

# Ανάλυση Απαιτήσεων – Use Cases

Στην παρούσα ενότητα, παρατίθενται οι περιγραφές των use cases με βάση τις καταγεγραμμένες απαιτήσεις.

LoadFile

ID: UC 1

Description and Goal

Η use case «LoadFile» φορτώνει το αρχείο που επιλέγει ο χρήστης και το αναπαρήστα ως μια λίστα με προκαθωρισμένες ιδιότητες.

Actors (esp. primary actor)

Ο στοιχιοθέτης.

Preconditions

Για την φόρτωση του αρχείου πρέπει να δίνονται ως πληροφορίες το path στο οποίο βρίσκεται, ο τύπος (πρωτογενές ή επισημειωμένο), και ένα φιλικό όνομα (alias) για να μπορούμε στη συνέχεια να αναφερόμαστε σ’ αυτό.

Basic Flow

1. To use case ξεκινάει όταν ο πελάτης επιλέξει από μενού την επιλογή «LoadFile» και δώσει το path τον τύπο και το όνομα του αρχείου.
2. Το σύστημα επεξεργάζετε το κείμενο και το αναπαριστά σε μια λίστα παραγράφων.

Extensions / Variations

-

Post conditions

-

RegisterRules

ID: UC 2

Description and Goal

Η use case «RegisterRules» καταγράφει απο τον στοιχειοθέτη γενικούς κανόνες για ένα κείμενο.

Actors (esp. primary actor)

Ο στοιχιοθέτης.

Preconditions

Πρέπει να υπάρχει μια λίστα από αύξοντες αριθμούς των παραγράφων με όλα τα γράμματα της παραγράφου να είναι κεφαλαία και η παράγραφος θα πρέπει να ξεκινά με ένα συγκεκριμένο prefix.

Basic Flow

1. To use case ξεκινάει όταν ο πελάτης επιλέξει από μενού την επιλογή «RegisterRules» και δώσει τους κανόνες που θέλει.
2. Το σύστημα καταγράφει τους κανόνες σε ενα rule set.

Extensions / Variations

Εάν δεν έχουν ορίστει κανόνες όλες οι παραγράφοι χαρακτηρίζοντε ως normal και regular

Post conditions

-

CreateReport

ID: UC 3

Description and Goal

Η use case «CreateReport» φτιαχνεί μια αναφορα με στατιστικά στοιχεία για το κείμενο.

Actors (esp. primary actor)

Ο στοιχιοθέτης.

Preconditions

Πρέπει να υπάρχει φορτωμένο ένα κείμενο.

Basic Flow

1. To use case ξεκινάει όταν ο πελάτης επιλέξει από μενού την επιλογή «CreateReport».
2. Το σύστημα παραγεί και επιστρέφει μια αναφορά με τα στατιστικά στοιχεία του κειμένου.

Extensions / Variations

-

Post conditions

-

ExportFile

ID: UC 4

Description and Goal

Η use case «ExportFile» μετρέπει το κείμενο στο αναλόγο φορμάτ που ζητήτε.

Actors (esp. primary actor)

Ο στοιχιοθέτης.

Preconditions

Πρέπει να υπάρχει φορτωμένο ένα κείμενο.

Basic Flow

1. To use case ξεκινάει όταν ο πελάτης επιλέξει από μενού την επιλογή «ExportFile» και επιλέξει την μορφή εξαγωγής.

2. Το σύστημα μετατρέπει το κείμενο στο συγκεκρίμενο φόρματ.

Extensions / Variations

-

Post conditions

-

# Σχεδίαση Ελέγχων

Οι έλεγχοι που σχεδιάσθηκαν και εντάχθηκαν στην υλοποίηση περιγράφονται παρακάτω. Εδώ, ως υπόδειγμα: το project με την διάσπαση χρονοσειράς σε φάσεις.

## Ελεγχος use cases via system tests

Στην αρχική σχεδιαστική φάση, αρκεί να συμπληρώσετε την λεκτική περιγραφή με τις OREOS προδιαγραφές. Στην τελική φάση, συμπληρώστε και τις λεπτομέρειες σε σχέση με τις εμπλεκόμενες μεθόδους και το setup input, output, pre-post conditions, ...

### **Use case UC1: load data**

**Test cases**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Description* | *ON* | *any context* |
|  | *RECEIVING* | *Request to upload a specific file with a valid type and parameters* |
|  | *ENSURE* | *That the System* |
|  | *OUTPUTS* | *A List of paragraphs* |
|  | *SUCH THAT* | *state is intact* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | T1\_V0\_01 | HappyDayScenario for SimpleTextParser.parse() |
| Pre-cond. |  | No specific precond constructed |
| Input |  | input\_test.txt, a small file with less than 10 entries, all valid |
| Output |  | a timeline with the same #entries as the contexts of input\_test.txt and no offending values |
| Post-cond. |  | No state properties tested |
| Method To test |  | SimpleTextParser.parse(filename) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | T1\_V0\_02 | HappyDayScenario for MainEngine.setTimeLine() |
|  |  | …identical setup with T1\_V0\_01 |
| Method To test |  | MainEngine.setTimeLine(filename) |

**Involved methods**

MainEngine.setTimeLine(),

IParser.parse --> SimpleTextParser.parse(filename)

**Not designed yet**: T1\_V1: missing file, T1\_V2: invalid values in input file

### **Use case UC2: analyze timeline (and produce phases)**

**Test cases**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Description* | *ON* | *A list of paragraphs having being loaded* |
|  | *RECEIVING* | *Request to make rules* |
|  | *ENSURE* | *That the System* |
|  | *OUTPUTS* | *a set of ruleset* |
|  | *SUCH THAT* | *state is intact* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | T2\_V0\_01 | HappyDayScenario for NaiveAnalyser.producePhases() |
| Pre-cond. |  | Load input\_test.txt, a small file with less than 10 entries, all valid, for o(5) phases, and produce timeline |
| Input |  | the abovementioned timeline |
| Output |  | A correct #phases, with the correct points inside |
| Post-cond. |  | No state properties tested |
| Method To test |  | NaiveAnalyser.producePhasesFromTimeLine (TimeLine) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | T2\_V0\_02 | HappyDayScenario for MainEngine.producePhases() |
|  |  | …identical setup with T2\_V0\_01 |
| Method To test |  | MainEngine.producePhases() |

**Involved methods**

MainEngine.producePhases()

AnalyserFactory.createAnalyzer()

IAnalyzer --> NaiveAnalyser.producePhasesFromTimeLine (TimeLine)

**Not designed yet**: T2\_V1: null time line, T2\_V2: timeline with only one phase

### **Use case UC3: Visualize timeline**

**Test cases**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Description* | *ON* | *A list of paragraphs having being loaded* |
|  | *RECEIVING* | *Request to create a report for the list* |
|  | *ENSURE* | *That the System* |
|  | *OUTPUTS* | *An appropriate report* |
|  | *SUCH THAT* | *state is intact* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | T3\_V0\_01 | HappyDayScenario for MainEngine.visualize() |
| Pre-cond. |  | Load input\_test.txt, a small file with less than 10 entries, all valid, for o(5) phases, and produce timeline |
| Input |  | the abovementioned timeline, “HtmlVisualizer” as the tested visualizer |
| Output |  | A correct visualization, expressed as a 2D raster of chars |
| Post-cond. |  | No state properties tested |
| Method To test |  | MainEngine.setVisualizer(String)  MainEngine.visualize() |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | T3\_V0\_02 | HappyDayScenario for MainEngine.visualize() |
|  |  | …identical setup with T2\_V0\_01 |
| Input |  | “ConsoleVisualizer” as the tested visualizer |

**Involved methods**

MainEngine.visualize()

### **Use case UC4: Visualize PHASES (TO CONSOLE)**

**Test cases**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Description* | *ON* | *A list of paragraphs having being loaded* |
|  | *RECEIVING* | *Request to export the edited list to specific file types* |
|  | *ENSURE* | *That the System* |
|  | *OUTPUTS* | *An appropriate output file* |
|  | *SUCH THAT* | *state is intact* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | T4\_V0 | HappyDayScenario for MainEngine.reportPhases() |
| Pre-cond. |  | Load input\_test.txt, a small file with less than 10 entries, all valid, for o(5) phases, produce timeline and analyze it to phases |
| Input |  | the abovementioned timeline and its phases |
| Output |  | A correct visualization (approximation: the size of the descriptions produced is the same with the number of phases) |
| Post-cond. |  | No state properties tested |
| Method To test |  | MainEngine. reportPhases() |

**Involved methods**

MainEngine.reportPhases()

NaiveAnalyser.reportToConsole()

Phase.consoleVerticalReport()

## Traceability Matrix

Η αντιστοίχιση use cases σε id’s φαίνεται στον Πίνακα 1:

|  |  |
| --- | --- |
| UC1 | Load Data |
| UC2 | Analyze TimeLine |
| UC3 | Present TimeLine |
| UC4 | Present Phases |

Πίνακας 1 Σύνοψη use cases και των id’s τους

Ο Πίνακας 2 είναι ο traceability matrix για τους ελέγχους μας. Στη συνέχεια, οι έλεγχοι επεξηγούνται πιο αναλυτικά.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | UC1 | UC2 | UC3 | UC4 |
| T1\_V0\_01 | X |  |  |  |
| T1\_V0\_02 | X |  |  |  |
| T2\_V0\_01 |  | X |  |  |
| T2\_V0\_02 |  | X |  |  |
| T3\_V0\_01 |  |  | X |  |
| T3\_V0\_02 |  |  | X |  |
| T4\_V0 |  |  |  | X |

Πίνακας 2 Traceability matrix between use cases and tests

## ΕΚΚΡΕΜΟΤΗΤΕΣ (ToDo)

Εκκρεμούν μη υλοποιημένοι έλεγχοι ως ακολούθως *(αν υπάρχουν εκκρεμότητες, παραθέστε την TODO λίστα ελέγχων που πρέπει να ετοιμαστούν)*

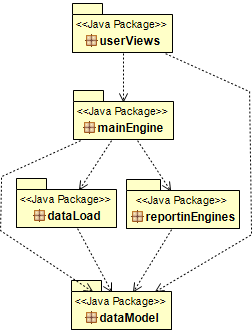
1. Unit tests are missing for several classes, both at the model and at the business logic level, specifically, class XXX, YYY, ZZZ

# Σχεδίαση Λογισμικού

## Διαγράμματα ΠΑΚΕΤΩΝ / υποσυστημάτων

Η ανάλυση του κώδικα σε υποσυστήματα και πακέτα έχει νόημα μόνο όταν το μέγεθος και η πολυπλοκότητα του κώδικα επιτάσσουν την εν λόγω διαίρεση.

To διάγραμμα των πακέτων του συστήματος ακολουθεί στο Σχ. 1.



Σχήμα 1. Διάγραμμα πακέτων (εδώ: από την αξιολόγηση εστιατορίου)

Ακολουθεί μια συνοπτική περιγραφή των πακέτων του συστήματος.

ΠΑΚΕΤΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

|  |  |
| --- | --- |
| userViews | Περιέχει τις boundary classes που είναι υπεύθυνες για την αλληλεπίδραση με το χρήστη |
| mainEngine | Κεντρική business logic engine, along with the necessary interface to export to the boundary classes |
| dataLoad | Υποσύστημα αλληλεπίδρασης με τα αρχεία δεδομένων, για την ανάκτησή τους από το σύστημα |
| reportEngines | Υποσύστημα παραγωγής αναφορών |
| dataModel | Domain classes of the system |

Πίνακας 3. Συνοπτική περιγραφή πακέτων συστήματος (εδώ: από την αξιολόγηση εστιατορίου)

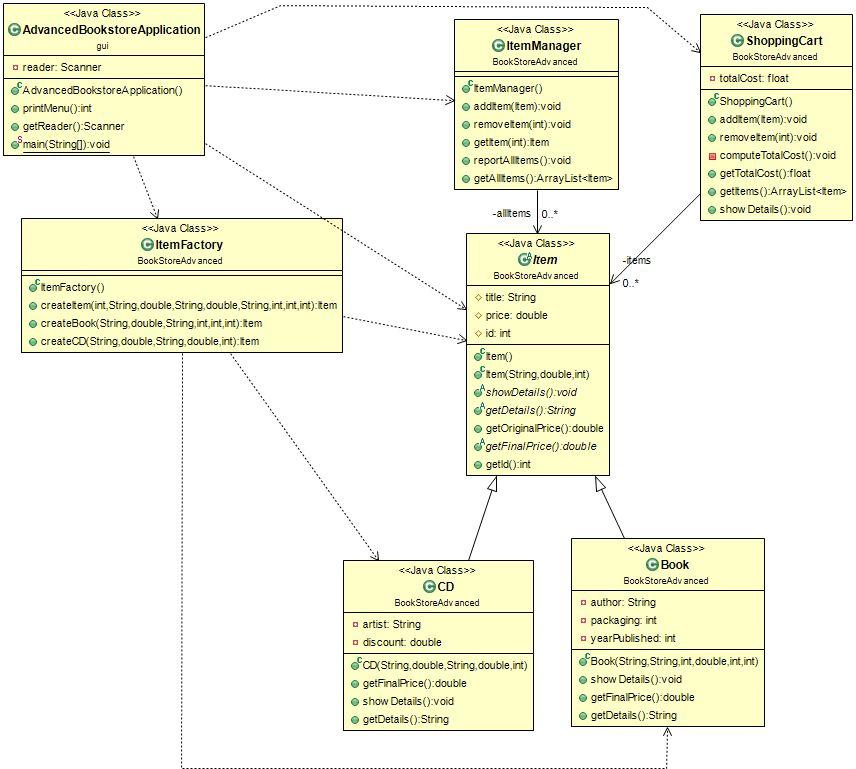
## Διαγράμματα Κλάσεων

Στην παρούσα υποενότητα, παρατίθενται τα διαγράμματα κλάσεων και ακολουθιών.

Π.χ., για το παράδειγμα με τον έλεγχο του βιβλιοπωλείου έχουμε περισσότερα του ενός διαγράμματα.

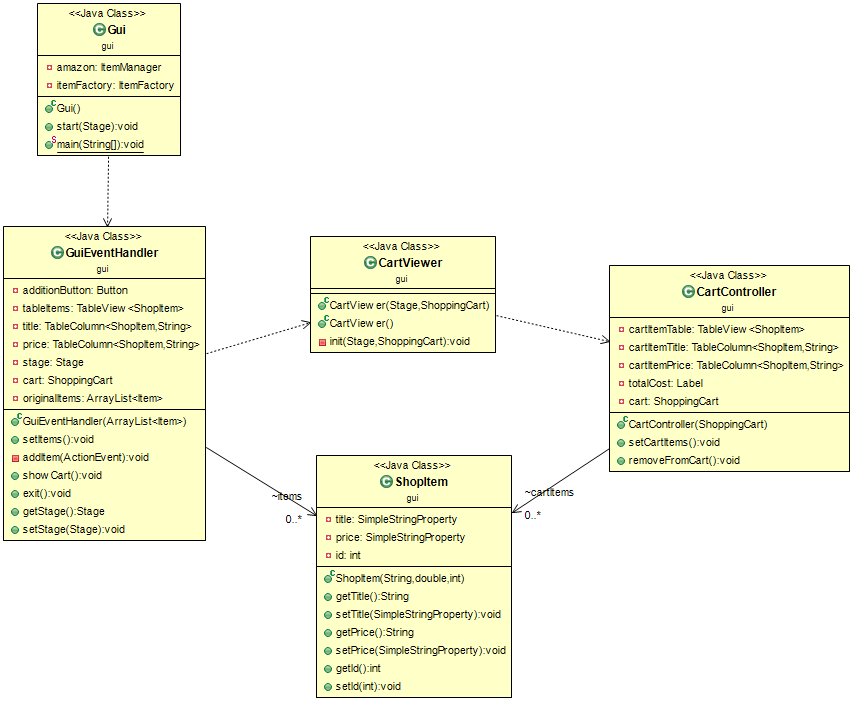
(ΠΡΟΣΟΧΗ: μόλις αλλάξαμε project απ’ όπου δανειζόμαστε παραδείγματα!)

**package** booskstoreAdvanced;



Σχήμα 2. Διάγραμμα κλάσεων για το πακέτο booskstoreAdvanced

**package** gui;

****

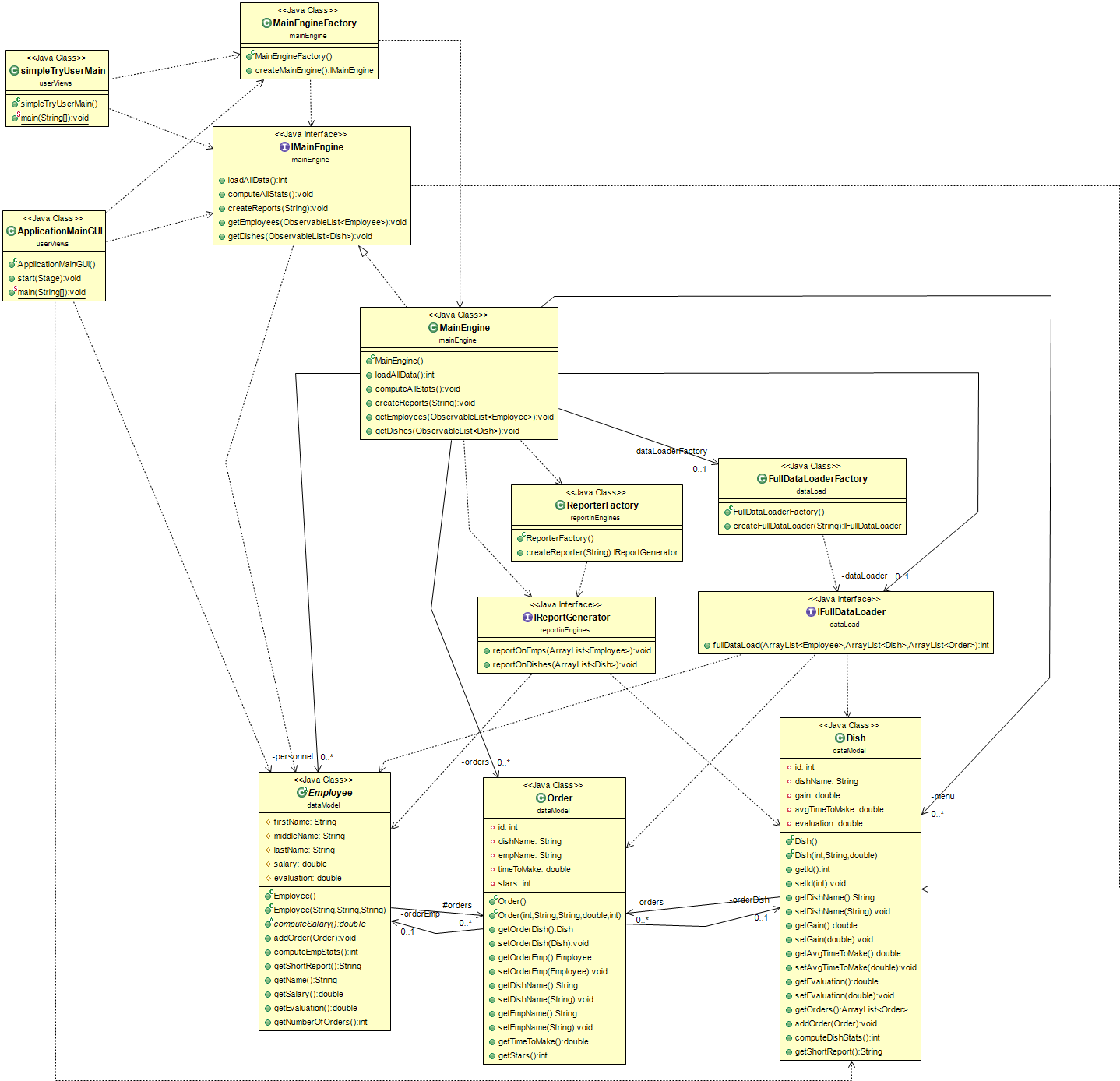
Σχήμα 3. Διάγραμμα κλάσεων για το πακέτο gui

Μπορείτε, επίσης, στα διαγράμματα που δίνετε, να βάζετε και συνεργαζόμενες κλάσεις από άλλα πακέτα. Το διάγραμμα κλάσεων του Σχ. 4 παρουσιάζει τις κεντρικές κλάσεις της εφαρμογής αξιολόγησης εστιατορίου, μαζί με τις συνεργαζόμενες κλάσεις.

* Πλεονεκτήματα: συνολική εποπτεία του συστήματος σε μία (1) απεικόνιση.
* Μειονεκτήματα: η απεικόνιση είναι στα όρια του οπτικά διακριτού. Από ένα σημείο κι έπειτα, είναι αδύνατο να διακρίνει κανείς τι είναι στο διάγραμμα (ακόμα κι αν έχει ακολουθήσει μια προσεγμένη διάταξη στο χώρο), οπότε το διάγραμμα γίνεται πρακτικά άχρηστο. (θυμηθείτε: το διάγραμμά σας, εγώ θα το δω σε χαρτί – θα έχουμε μπροστά μας μόνο ό,τι τυπώσετε)

Παρατηρήστε επίσης, ότι αν τυχόν χρειάζεται να τεκμηριώσουμε / εξηγήσουμε / ανακτήσουμε την συνεργασία ενός υποσυνόλου κλάσεων, είναι απολύτως νόμιμο να κατασκευάζουμε διαγράμματα με κλάσεις από διαφορετικά πακέτα -- δεν μας περιορίζουν τα όρια των πακέτων, δλδ. Τα διαγράμματα πρέπει να εξυπηρετούν μια ομάδα ανάπτυξης λογισμικού και όχι οι άνθρωποι τα διαγράμματα.

(Εννοείται πως αυτό δεν είναι δικαιολογία για να τα ισοπεδώσουμε όλα…)



Σχήμα 4. Διάγραμμα κλάσεων επεξήγησης ενός πακέτου με συνεργαζόμενες κλάσεις

## αναλυση κλασεων και συνεπεια προς τις απαιτησεισ

Στην παρούσα ενότητα παραθέτουμε μια ανάλυση των κλάσεων και μια τεκμηρίωση της κάλυψης των βασικών use cases του συστήματος .

**Πρέπει ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΑ να μου εξηγήσετε:**

**(α) Την ταξινόμηση των κλάσεων σε Domain/Business Logic/Boundary classes**

**(β) Τα interfaces between subsystems (emph., for Business Logic classes)**

**(γ) Την απεικόνιση των use cases σε μεθόδους (όχι σε κλάσεις, σε *μεθόδους*)**

Αυτού του είδους η τεκμηρίωση δεν θα υπήρχε σε μια επαγγελματική αναφορά – όμως, επαληθεύει την οργάνωση και την πληρότητα της σχεδίασής σας.

### Domain Classes

|  |  |
| --- | --- |
| Package booskstoreAdvanced | CD, Book, μια αφηρημένη κλάση Item (A) για αυτές τα δύο, και ένα factory, το ItemFactory, για την κατασκευή στιγμιοτύπων. ShoppingCart. |

### Business Logic Classes

|  |  |
| --- | --- |
| Package booskstoreAdvanced | ItemManager, για την υλοποίηση όλων των use cases στο back-end. ItemManager:   * Interfaces with domain classes via Item + Factory. * Has no interface to boundary classes (!!!) |

### Boundary classes

|  |  |
| --- | --- |
| Package gui | AdvancedBookstoreApplication, μια client class για την αλληλεπίδραση με το χρήστη μέσω κονσόλας.  Gui, GuiEventHandler, CartViewer, CartController, ShoppingItem, για το graphical user interface με το χρήστη (οι handler/controller classes χειρίζονται τα events από τη γραφική διαπροσωπεία). |

### Απεικόνιση απαιτήσεων σε μεθόδους

Υπάρχουν 4 use cases για το ηλ. βιβλιοπωλείο: εμφάνισε προϊόντα καταστήματος, πρόσθεσε προϊόν στο καλάθι, διέγραψε προϊόν από το καλάθι, εμφάνισε προϊόντα του καλαθιού.

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ USE CASES ΣΕ ΜΕΘΟΔΟΥΣ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Use case | Back-end methods | Front-end methods |
| εμφάνισε προϊόντα καταστήματος | ItemManager.reportAllItems() | Gui.start()  GuiEventHandler.setItems() |
| πρόσθεσε προϊόν στο καλάθι | ShoppingCart.addItem() | GuiEventHandler.addItem() |
| διέγραψε προϊόν από το καλάθι | ShoppingCart.removeItem() | CartController.removeFromCart() |
| εμφάνισε προϊόντα του καλαθιού | ShoppingCart.showDetails() | GuiEventHandler.showCart() |

Πίνακας 4 Επαλήθευση απεικόνισης use cases σε μεθόδους

## Διαγράμματα ακολουθιών

Αν ζητούνται / υπάρχουν

# λοιπά σχόλια

Εδώ προστίθενται όποια σχόλια μπορεί να υπάρχουν (αν υπάρχουν) για σχεδιαστικές υποθέσεις, αποφάσεις, ελλείψεις και σημεία κινδύνου, ή για οτιδήποτε άλλο κρίνετε σημαντικό να καταγραφεί για τη μελλοντική συντήρηση του κώδικα.

## ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

Αν υπάρχει λόγος να καταγραφούν εναλλακτικές σχεδιάσεις και γιατί αποφασίσθηκε να προκριθεί κάποια από αυτές.

## ΣΗΜΕΙΑ ΚΙΝΔΥΝΟΥ

Αν υπάρχουν.

## ΕΚΚΡΕΜΟΤΗΤΕΣ (ToDo)

Αν υπάρχουν. Π.χ., εδώ:

* Missing interface(s) between ItemManager and boundary classes