Object Design Document

GottaBattleEmAll

[1.Introduzione 2](#_Toc56307982)

[1.1. Trade off 2](#_Toc1964345059)

[1.2. Linee Guida 2](#_Toc1864184444)

[1.3.Definizione,Acronimi,abbrevazioni 2](#_Toc268170316)

[1.4 Reference 2](#_Toc2028565037)

[1.5 Convenzioni di tecnologia( nome temporaneo) 2](#_Toc2124801262)

[2. Package 3](#_Toc1692695861)

[2.1 Package gottaBattleEmAll 3](#_Toc1631263723)

[2.1.1 Package config 3](#_Toc1218245035)

[2.1.2 Package controller 3](#_Toc253271512)

[2.1.3 Package entity 3](#_Toc480320579)

[2.1.4 Package repository 3](#_Toc1236876332)

[2.1.5 Package service 3](#_Toc1083654391)

[2.2 Package resources 3](#_Toc1805938631)

[2.2.1 Package fragment 3](#_Toc594643488)

[3.Interfacce delle classi 3](#_Toc776318748)

# 1.Introduzione

## 1.1. Trade off

* Performance vs Usabilità

Il sistema è progettato per privilegiare le performance, adottando il rendering lato server tramite pagine Thymeleaf. Questo approccio mira a migliorare tempi di risposta e carico del server, ottimizzando l'esecuzione delle operazioni sul lato server. Tuttavia, è importante tenere presente che, a differenza di altre tecnologie l'usabilità potrebbe risultare leggermente compromessa.

* Sicurezza vs Accessibilità

Il sistema è progettato per avere un giusto equilibrio tra il rischio di vulnerabilità e la complessità di accesso da parte dell’utente.

* Sviluppo rapido vs funzionalità

Il sistema è orientato a uno sviluppo rapido concentrandosi sulle funzionalità essenziali per garantire una rapida implementazione. Questo trade-off mira a fornire tempestivamente un prodotto funzionale, sacrificando funzionalità non strettamente necessarie. L'approccio si basa sulla priorità delle caratteristiche cruciali, consentendo una rapida consegna e successivi aggiornamenti incrementali per migliorare e arricchire le funzionalità.

## 1.2. Linee Guida

Per lo sviluppo saranno utilizzate le seguenti convenzioni:

* Gli oggetti e i metodo saranno nominati a seconda della convenzione CamelCase
* Gli oggetti entita saranno chiamati semplicemente con il nome dell'entita
* Gli oggetti saranno nominati a seconda dell' entita di cui si occupano e del loro ruolo nell' applicazione per esempio TorneoService, UtenteController ecc...
* le pagine html in thydeconposizionemeleaf saranno segnate completamente in minuscolo
* i nomi dei package sono in minuscolo

## 1.3.Definizione,Acronimi,abbrevazioni

Acronimi:

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

## 1.4 Reference

- R.A.D.

- S.D.D.

# 2. Package

La decomposizione in package è la seguente:

<eventuale disegno>

il package gottaBattleEmAll , è un package in cui sono contenuti altri package che riguardano le classi Service, Repository, Controller, Configuration(config), Entity e si trova anche un file di startup per lo start del sistema.

il package configuration (per convenzione si chiamerà config) contiene le configurazioni di sistema per operazioni che vengono fatte durante lo startup o la creazione di determinati Bean.

il package controller contiene tutti gli oggetti controller che si occupano delle richieste Http

da parte dell'utente.

il package entity conterrà le entità del sistema con eventuale mapping in sql tramite le annotazioni di Spring.

il package repository contiene tutte le interfacce per la creazione delle repository per le operazioni di CRUD per ogni singola entità.

Il package service contiene l’interfaccia e l’implementazione dei servizi.

il package resources è composto da: le pagine html , il package fragment e il package static. Rappresentano le view del sistema.

il package fragment contiene le sottopagine html che possibile ripetere su piu pagine

il package static contiene le risorse statiche per le pagine html

Tali package nascono dall’utilizzo della tecnologia Spring all’interno dell’architettura su 3 livelli:

1. Presentation Layer:
   * Controller: responsabile di gestire le richieste della view utilizzando i controller.
   * View: layer responsabile di visualizzare i dati forniti dal model, utilizzando componenti come Thymeleaf.
2. Application Layer:

* Model: contiene la logica di business con l’utilizzo di service e component, inoltre si occupa della gestione dei dati con l’ausilio degli entity bean e i repository.

1. Data Access Layer:  
    Comunica con il Model con Spring data JPA che facilita la gestione della persistenza e delle operazioni.

## 2.1 Package gottaBattleEmAll

### 2.1.1 Package config

### 2.1.2 Package controller

### 2.1.3 Package entity

### 2.1.4 Package repository

### 2.1.5 Package service

## 2.2 Package resources

### 2.2.1 Package fragment

2.2.2 Package static

# 3.Interfacce delle classi

## 3.1 GuestService

|  |  |
| --- | --- |
| **GuestService** | |
| **Metodo** | **Descrizione** |
| Public boolean registrazioneGiocatore(Giocatore giocatore) | Servizio che consente all’utente di registrarsi come giocatore con le credenziali fornite. |
| Public boolean registrazioneOrganizzatore(Organizzatore organizzatore) | Servizio che consente all’utente di registrarsi come organizzatore con le credenziali fornite. |

## 3.2 UtenteService

|  |  |
| --- | --- |
| UtenteService | |
| Metodo | Descrizione |
| Public boolean login(String email, String password) | Consente all’utente registrato di effettuare l’autenticazione |
| Public boolean modificaProfilo(Utente utente) | Consente all’utente registrato di modificare il proprio profilo utente. |
| Public void logout(UUID idUtente) | Consente all’utente autenticato di uscire dal sistema |

## 3.3 GiocatoreService

|  |  |
| --- | --- |
| GiocatoreService | |
| Metodo | Descrizione |
| Public void sostituireMembroTeam(int index,Pokemon: pokemon) | Consente al giocatore di sostituire un membro del suo team Pokemon |

## 3.4 TorneoService

|  |  |
| --- | --- |
| **TorneoService** | |
| **Metodo** | **Descrizione** |
| Public List<Torneo> cercareTorneo(String nome) | Consente al giocatore di cercare dei tornei dato un nome. |
| Public void iscrizioneTorneo(Giocatore giocatore, Torneo torneo) | Consente al giocatore di iscriversi ad un torneo |
| Public void seguireOrganizzatore(Organizzatore organizzatore, Giocatore giocatore) | Consente al giocatore di seguire un utente organizzatore |
| Public List<Torneo> getTorneoIscritto(Giocatore giocatore) | Consente al giocatore di ottenere la lista dei tornei a cui è iscritto |
| Public boolean creaTorneo(Torneo torneo) | Consente all’organizzatore di creare il proprio torneo |
| Public void iniziareTorneo(UUID idTorneo) | Consente all’organizzatore di far iniziare un proprio torneo |
| Public void terminareTorneo(UUID idTorneo) | Consente all’organizzatore di far terminare un proprio torneo |
| Public boolean toglierePartecipanti(UUID idTorneo , UUID idGiocatore) | Consente all’organizzatore di togliere un giocatore iscritto ad un suo torneo |
| Public Giocatore visualizzaProfiloUtente(UUID idGiocatore) | Consente all’organizzatore di visualizzare il profilo dei giocatori iscritti ad un suo torneo |

## 3.5 PartitaService

|  |  |
| --- | --- |
| PartitaService | |
| Metodo | Descrizione |
| Public void aggiungereRisultato(UUID idPartita, Integer risultato) | Consente all’organizzatore di poter inserire il risultato finale al termine di una partita |

## 3.6 ModeratoreService

|  |  |
| --- | --- |
| **ModeratoreService** |  |
| **Metodo** | **Descrizione** |
| Public boolean login(String email, String password) | Consente al moderatore di effettuare l’autenticazione |
| Public void logout (UUID idUtente) | Consente al moderatore di uscire dal sistema |
| Public void bannare (UUID idUtente) | Consente al moderatore di poter bannare un giocatore o un organizzatore |
| Public void sbannare (UUID idUtente) | Consente al moderatore di poter sbannare un giocatore o un organizzatore |
| Public void accettare(UUID idOrganizzatore) | Consente al moderatore di poter accettare una richiesta di creazione di un profilo organizzatore |
| Public void riufiutare (UUID idOrganizzatore) | Consente al moderatore di poter rifiutare una richiesta di creazione di un profilo organizzatore |

|  |  |
| --- | --- |
| GuestService | Questa classe raggruppa i servizi dedicati all'utente guest |
| Pre-Condizione | Post-Condizione |
| **context**  GuestService::registrazioneGiocatore(Giocatore giocatore)  **pre** : giocatore.username!=null and  UtenteService.findByUsername(giocatore.username,ruolo.GIOCATORE)==null  **pre :** giocatore.nome!=null  **pre:** giocatore.cognome!=null  **pre:** giocatore[.](http://giocatore.email/)email !=null and giocatore.email.re('^[\w-\.]+@([\w-]+\.)+[\w-]{2,4}$')  **pre:** giocatore.password!=null and giocatore.passwordmatch==giocatore.password | **post:** UtenteService.findByUsername(@pre.giocatore.username,ruolo.GIOCATORE)!=null  **post:** UtenteService.findByUsername(@pre.organizzatore.username,ruolo.GIOCATORE).stato==Stato.ATTIVO  **post:** result=true |
| **context** GuestService::registrazioneOrganizzatore(Organizzatore organizzatore)  **pre** : organizzatore.username!=null and  UtenteService.findByUsername(organizzatore.username,ruolo.ORGANIZZATORE)==null  **pre :** organizzatore.nome!=null  **pre:** organizzatore.cognome!=null  **pre:** organizzatore.email !=null and organizzatore,email.re('^[\w-\.]+@([\w-]+\.)+[\w-]{2,4}$')  **pre:** organizzatore.password!=null and organizzatore.passwordmatch==organizzatore.password | **post:** UtenteService.findByUsername(@pre.organizzatore.username,ruolo.ORGANIZZATORE)!=null  **post:** UtenteService.findByUsername(@pre.organizzatore.username,ruolo.ORGANIZZATORE).stato==Stato.INVERIFICA  //TODO gestore delle richieste  **post:** result=true |

|  |  |
| --- | --- |
| UtenteService | questo servizio fornisce i servizi che accumanano i servizi dei giocatori e organizzatori |
| Pre-Condizione | Post-Condizione |
| **context**  UtenteService::login(Utente utente,Ruolo ruolo)  **pre:** utente.username !=null  **pre:** utente.password!=null  **pre:** utente.ruolo!=null  **pre:** UtenteService.findByUsername(utente.username,ruolo)!=null  **pre:** utente.password ==  UtenteService.findByUsername(utente.username,ruolo).password  **pre:** not UtenteService.findByUsername(utente.username,ruolo).stato!=Stato.Attivo//OPTIMIZE bisognerebbe distinguere i vari casi(ban e in verifica) | **post:** sessions.get(utente.username)!=null (vabbe e presente in session) //FIXME la sintassi non e perfettamente corretta  **post:** result=true (se valgono le pre condizioni)  **post:** result = 'utente bannato' if UtenteService.findByUsername(utente.username,ruolo).stato== 'bannato'  **post:** result = 'utente in verifica' if UtenteService.findByUsername(utente.username,ruolo).stato== 'in verifica'  **post:** result = 'credenziali sbagliate' se non valgono le condizioni sulle variabili  //HACK non so se va bene scritto cosi |
| **context** UtenteService::modificaProfilo(Utente utente , ruolo)  **pre:** utente.username !=null  **pre:** utente.password!=null  **pre:** utente.email !=null and utente.email.re('^[\w-\.]+@([\w-]+\.)+[\w-]{2,4}$')  **pre:** utente.ruolo!=null  **pre :** organizzatore.nome!=null  **pre:** organizzatore.cognome!=null  **pre:** UtenteService.findByUsername(utente.username,ruolo)!=null  **pre:** utente.password == utente.repassword | **post:** @pre.utente == UtenteService.findByUsername(utente.username,@pre.ruolo)  **post**: result=true |
| **context** UtenteService::logout(Utente utente)  **pre:** utente.username!=null  **pre:** sessions.get(utente.username)!=null | **post :** sessions= @pre.sessions - sessions.get(utente.username)  //HACK una possibile soluzione |
| **context** UtenteService::findByUsername(String username,Ruolo ruolo)  **pre:** username!=null  **pre:** ruolo!=null | **post:** result= Utente.get(username) //FIXME da sistemare |

|  |  |
| --- | --- |
| TorneoService | questo servizio raggruppa tutti i servizi che riguardano la gestione dei tornei |
| Pre-Condizione | Post-Condizione |
| **context** TorneoService::findByName(String nome)  //NOTE questa funzione deve essere usata internamente e solo per la pagina torneo lato utente , lato organizzatore ci sara un'altra con il controllo dell'organizzatore  **pre:** nome!=null | **post:** result= Torneo.get(nome)//FIXME da sistemare |
| **context** TorneoService::cercareTorneo(String name) | **post:** result= Torneo.select(u | u.substring(0,len(name))==name) |
| **context** Torneo::iscrizioneTorneo(Giocatore giocatore,Torneo torneo)  **pre:** giocatore!=null  **pre:** torneo.stato==AttesaIscrizioni  **pre:** torneo !=null  **pre:** notgiocatore.tornei.include(torneo.nome)  **pre:** torneo.giocatori.len < torneo.capienza | **post:** torneo.giocatori=@pre.torneo.giocatori + giocatore  **post:** giocatore.tornei=@pre.giocatore.tornei + giocatore  **post :** result= true (se le precondizioni vanno bene)  //FIXME scritto poco formale  **post:** result= torneo full con il suo caso  **post:** result = sei stato rifiutato per la precondizione 4 |
| **context** TorneoService::seguireOrganizzatore(Giocatore giocatore, Organizzatore organizzatore)  **pre:** giocatore!=null  **pre:** organizzatore!=null | **post:** giocatore.follow=@pre.giocatore.follow + organizzatore  **post:** result =true |
| **context** TorneoService::getTorneoIscritto(Giocatore giocatore)  **pre:** giocatore!=null | **post :** result=giocatore.getTornei() |
| **context** TorneoService::creaTorneo(Torneo torneo,Organizzatore organizzatore)  **pre:** torneo.nomeTorneo!=null  **pre:** TorneoService.findByName(torneo.username)==null  **pre:** capienza !=null and capienza <=16 and capienza %2==0  **pre:** organizzatore !=null | **post:** TorneoService.findByName(torneo.username)!=null  **post:** TorneoService.findByName(torneo.username).stato==AttesaIscrizioni  **post:** result =true |
| **context** TorneoService::iniziareTorneo(Torneo torneo,Organizzatore organizzatore)  **pre:** torneo!= null  **pre:** torneo.stato==AttesaIscrizioni  **pre:** torneo.organizzatore== organizzatore  **pre:** torneo.giocatori.length== torneo.capienza | **post:** torneo.stato== Incorso  //TODO qua bisognerebbe mettere delle cose per fare creare la partita  **post:** result =true |
| **context** TorneoService::terminareTorneo(Torneo torneo,Organizzatore organizzatore)  **pre:** torneo!= null  **pre:** torneo.stato==InCorso  **pre:** torneo.organizzatore== organizzatore | **post:** torneo.stato== TorneoCompletato  **post:** result =true |
| **context** TorneoService::toglierePartecipanti(Torneo torneo,Giocatore giocatore, Organizzatore organizzatore)  **pre:** torneo.organizzatore== organizzatore  **pre:** torneo!= null  **pre:** torneo.stato==AttesaIscrizioni  **pre:** torneo.giocatori.include(giocatore) | **post:** torneo.giocatori=@pre.torneo.giocatori - giocatore  **post:** result =true |
| **context** TorneoService::visualizzaProfiloUtente(Torneo torneo,Giocatore giocatore, Organizzatore organizzatore)  **pre:** organizzatore !=null and torneo.organizzatore== organizzatore  **pre:** torneo!= null  **pre:** torneo.giocatori.include(giocatore) | **post:** result= UtenteService.findByUsername(giocatore.username,Ruolo.Giocatore) |

|  |  |
| --- | --- |
| PartitaService | Questo servizio riguarda tutti i servizi che servono per gestire la singola partita |
| Pre-Condizione | Post-Condizione |
| **context** PartitaService::aggiungereRisultato(String risultato,Partita partita,Torneo torneo, Organizzatore organizzatore)  **pre:** partita !=null  **pre:** organizzatore !=null and organizzatore= torneo.organizzatore  **pre:** torneo != null  **pre:** torneo.Partita.include(partita) | **post :** partita.winner=risultato |

|  |  |
| --- | --- |
| ModeratoreService | Questo servizio riguarda tutti i servizi che servono per gestire le operazioni del moderatore |
| Pre-Condizione | Post-Condizione |
| **context** ModeratoreService::login(Moderatore moderatore)  **pre:** moderatore.username !=null  **pre:** moderatore.password!=null  **pre:** ModeratoreService.findByEmail(moderatore.username)!=null  **pre:** moderatore.password ==  ModeratoreService.findByUsername(moderatore.username).password | **post:** sessions.get(moderatore.username)!=null (vabbe e presente in session) //FIXME la sintassi non e perfettamente corretta  **post:** result=true |
| **context** ModeratoreService::logout(Moderatore moderatore)  **pre:** moderatore.username!=null  **pre:** sessions.get(moderatore.username)!=null | **post :** sessions= @pre.sessions - sessions.get(moderatore.username)  //HACK una possibile soluzione |
| **context** ModeratoreService::bannare(Moderatore moderatore,Utente utente, Ruolo ruolo)  **pre:** ModeratoreService.findByUsername(moderatore.username)!=null  **pre:** UserService.findByUsername(utente.username,ruolo)!=null | **post:** utente.stato= utente.bannato  **post:** result= true |
| **context** ModeratoreService::sbannare(Moderatore moderatore,Utente utente, Ruolo ruolo)  **pre:** ModeratoreService.findByUsername(moderatore.username)!=null  **pre:** UserService.findByUsername(utente.username,ruolo)!=null | **post:** utente.stato= utente.attivo  **post:** result= true |
| **context context** ModeratoreService::accettare(Moderatore moderatore,Organizzatore organizzatore, Ruolo ruolo)  **pre:** ModeratoreService.findByUsername(moderatore.username)!=null  **pre:** UserService.findByUsername(organizzatore.username,Ruolo.Organizzatore).stato=InVerifica  **pre:** UserService.findByUsername(organizzatore.username,Ruolo.Organizzatore)!=null | **post:** organizzatore.stato= organizzatore.attivo  **post:** result= true |
| **context context** ModeratoreService::rifiutare(Moderatore moderatore,Organizzatore organizzatore, Ruolo ruolo)  **pre:** ModeratoreService.findByUsername(moderatore.username)!=null  **pre:** UserService.findByUsername(organizzatore.username,Ruolo.Organizzatore).stato=InVerifica  **pre:** UserService.findByUsername(organizzatore.username,Ruolo.Organizzatore)!=null | **post:** organizzatore.stato= organizzatore.rifiutato  **post:** result= true |

|  |  |
| --- | --- |
| GiocatoreService | questo servizio fornisce i servizi specifici per i giocatori |
| Pre-Condizione | Post-Condizione |
| **context** GiocatoreService::sostituireMembroTeam(Pokemon pokemon,int posizione, Giocatore giocatore )  **pre:** giocatore!=null and Giocatore.exists(giocatore) | **post :** UtenteService.findByUsername(giocatore.username,Ruolo.giocatore).pokemons[posizione]==pokemon  **post:** result=true |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Pre-Condizione | Post-Condizione |