

**Progettazione object oriented
di un'interfaccia grafica JavaFX
per il simulatore Alchemist**

Tesi in Programmazione ad Oggetti

Relatore:
Prof. Mirko Viroli

Correlatore:
Ing. Danilo Pianini

Presentata da:
Niccolò Maltoni

Sommario

Lo scopo di questa tesi verte intorno allo studio del simulatore Alchemist e al fine di progettare un'interfaccia 2D potenziata per l'ambiente grafico relativo alla simulazione. La nuova interfaccia permette di interagire con la simulazione a tempo di esecuzione e di vedere chiaramente rappresentate informazioni su di essa; in particolare, è supportata una struttura modulare di effetti che per rendere ancora più facilmente osservabili determinate entità del sistema ed eventuali loro proprietà. Si è scelto di mantenere un'interfaccia il più possibile *user-friendly*, mantenendo un design più simile ai simulatori a scopo videoludico per favorire l'utilizzo da parte di utenti inesperti.

La seguente trattazione è strutturata su tre capitoli: nel capitolo 1 viene introdotto il contesto nel quale il lavoro descritto nella tesi ha preso parte, introducendo il simulatore Alchemist, la sua interfaccia grafica classica e il framework JavaFX; nel capitolo 2 si espone l'intero contributo fornito al progetto, analizzando singolarmente le fasi di analisi dei requisiti, design e progettazione e in ultimo implementazione della nuova interfaccia; infine, il capitolo 3 analizza i risultati ottenuti, interpretandoli anche in ottica di miglioramenti futuri.

Indice

Sommario	i
1 Introduzione	1
1.1 Alchemist	1
1.1.1 Introduzione ad Alchemist	1
1.1.2 Architettura di Alchemist	2
1.1.3 Astrazioni e modello di Alchemist	2
1.1.4 Interfaccia utente classica	4
Esperienza utente	5
Swing	6
Gli effetti e l'interfaccia Effect	7
1.2 JavaFX	8
1.2.1 Introduzione a JavaFX	8
1.2.2 Il framework JavaFX	8
1.2.3 Struttura di una Applicazione JavaFX	8
1.2.4 Vantaggi di JavaFX su Swing	8
1.3 Interfaccia JavaFX per Alchemist: motivazioni	8
2 Contributo	9
2.1 Analisi dei requisiti	10
2.1.1 Requisiti funzionali	10
2.1.2 Requisiti non funzionali	10
2.2 Fonti d'ispirazione	10
2.2.1 Simulatori a scopo videoludico	10
Universe Sandbox	10
Universe Sandbox 2	10

<i>INDICE</i>	iii
SimCity	10
2.2.2 Material Design	10
2.3 Design dell'interfaccia	10
2.4 Progettazione	10
2.4.1 La barra inferiore	10
2.4.2 La struttura a drawer	10
2.4.3 L'architettura degli effetti	10
2.5 Dettagli implementativi	10
3 Conclusioni	11
3.1 Risultati	11
3.2 Lavori futuri	11
Bibliografia	12
Ringraziamenti	14

Capitolo 1

Introduzione

1.1 Alchemist

Alchemist [1, 16] è un meta-simulatore estendibile completamente *open-source* che esegue su Java Virtual Machine (JVM), nato all'interno dell'Università di Bologna e distribuito su licenza GNU GPLv3+ con *linking exception*; il codice è reperibile su GitHub¹, dove chiunque fosse interessato può collaborare sviluppando nuove estensioni, migliorando funzionalità esistenti e risolvendo possibili bug.

1.1.1 Introduzione ad Alchemist

In generale, una *simulazione* [3] è una riproduzione del modo di operare di un sistema o un processo del mondo reale nel tempo. L'imitazione del processo del mondo reale è detta *modello*; esso risulta essere una riproduzione più o meno semplificata del mondo reale, che viene aggiornata ad ogni passo di esecuzione della simulazione.

Alchemist rientra nell'archetipo dei simulatori ad eventi discreti (DES) [2, 6]: gli eventi sono strettamente ordinati e vengono eseguiti uno alla volta, mentre il tempo viene fatto avanzare parallelamente ad ogni passo (detto *tick*). L'idea dietro al progetto è quello di riuscire ad avere un framework di simulazione il più possibile generico, in grado di simulare sistemi di tipologia e complessità diverse, mantenendo le prestazioni dei simulatori non generici (come ad esempio quelli impiegati in ambito chimico [9]).

Per perseguire questo obiettivo, la progettazione dell'algoritmo è partita dallo studio del lavoro di Gillespie del 1977 [10] e di altri scienziati nell'ambito della simulazione chimica.

¹<https://github.com/AlchemistSimulator/Alchemist>

Nonostante siano presenti algoritmi in grado di eseguire un numero di reazioni addirittura in tempo costante, la scelta dell'algoritmo è infine ricaduta su una versione migliorata dell'algoritmo SSA di Gillespie, il Next Reaction Method [8] di Gibson e Bruck: ad ogni passo di simulazione, esso è in grado di selezionare la reazione successiva in tempo costante e richiede un tempo logaritmico per aggiornare le strutture dati interne al termine dell'esecuzione dell'evento.

1.1.2 Architettura di Alchemist

1.1.3 Astrazioni e modello di Alchemist

Il modello di astrazione di Alchemist è ispirato dal lavoro della comunità scientifica nell'ambito dei simulatori a scopo di ricerca chimica e, dunque, ne riprende la nomenclatura, seppur con alcune libertà per favorire le entità (visibile in Figura 1.1.3 a pagina 4) su cui lavora sono le seguenti:

Molecule Una *Molecola* rappresenta il nome dato ad un particolare dato all'interno di un *Nodo*, del quale ne astrae parte dello stato.

Un parallelismo con la programmazione imperativa vedrebbe la *Molecola* come un'astrazione del nome di una variabile.

Concentration La *Concentrazione* di una *Molecola* è il valore associato alla proprietà rappresentata dalla *Molecola*.

Mantenendo il parallelismo con la programmazione imperativa, la *Concentrazione* rappresenterebbe il valore della variabile.

Node Il *Nodo* è un contenitore di *Molecole* e *Reazioni* che risiede all'interno di un *Ambiente* e che astrae una singola entità.

Environment L'*Ambiente* è l'astrazione che rappresenta lo spazio nella simulazione ed è l'entità che contiene i nodi.

Esso è in grado di fornire informazioni in merito alla posizione dei *Nodi* nello spazio, alla distanza tra loro e al loro vicinato; opzionalmente, l'*Ambiente* può offrire il supporto allo spostamento dei *Nodi*.

Linking rule La *Regola di collegamento* è la funzione dello stato corrente dell'*Ambiente* che associa ad ogni *Nodo* un *Vicinato*.

Vicinato Un *Vicinato* è un'entità costituita da un *Nodo* detto “centro” e da un insieme di altri *Nodi* (i “vicini”).

L'astrazione dovrebbe avere un'accezione il più possibile generale e flessibile, in modo da poter modellare qualsiasi tipo di legame di vicinato, non solo spaziale.

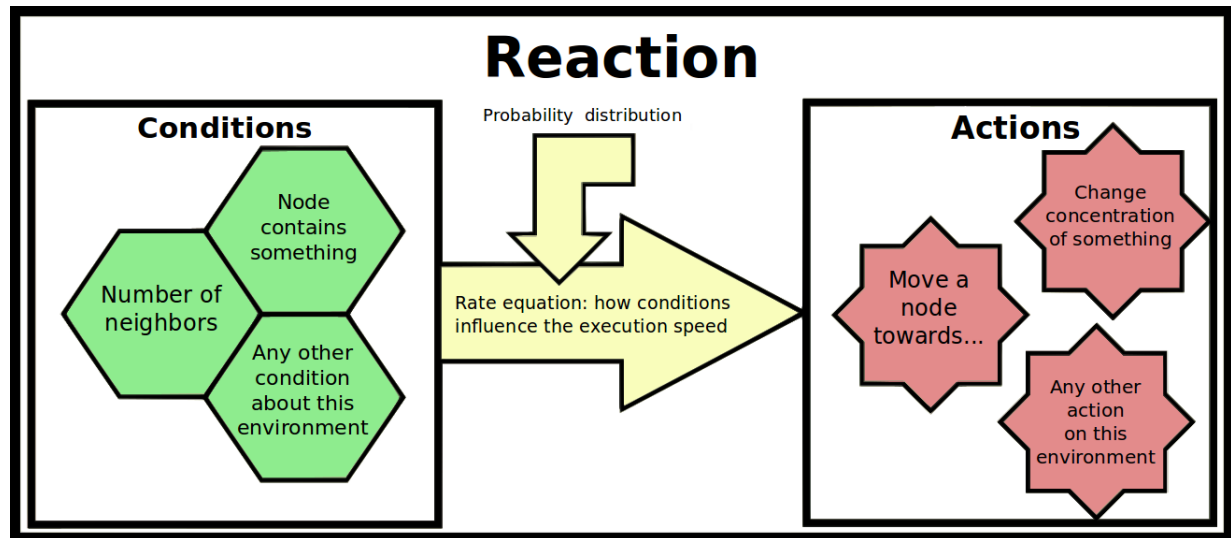


Figura 1.1: La figura, rivisitata da quella disponibile sul sito ufficiale [1], offre una rappresentazione grafica della *Reazione*.

Reaction Il concetto di *Reazione* è da considerarsi molto più elaborato di quello utilizzato in chimica: in questo caso, si può considerare come un insieme di *Condizioni* sullo stato del sistema, che qualora dovessero risultare vere innescerebbero l'esecuzione di un insieme di *Azioni*.

Una *Reazione* (di cui è possibile vederne una rappresentazione grafica in Figura 1.1.3) è dunque un qualsiasi evento che può cambiare lo stato dell'*Ambiente* e si compone di un insieme di condizioni, una o più azioni e una distribuzione temporale.

La frequenza di accadimento può dipendere da:

- Un tasso statico;
- Il valore di ciascuna *Condizione*;
- Una equazione che combina il tasso statico e il valore delle *Condizioni*, restituendo un “tasso istantaneo”;
- Una distribuzione temporale.

Ogni *Nodo* è costituito da un insieme (anche vuoto) di *Reazioni*.

Condition Una *Condizione* è una funzione che associa un valore numerico e un valore booleano allo stato corrente di un *Ambiente*.

Action Un'Azione è una procedura che provoca una modifica allo stato dell'*Ambiente*.

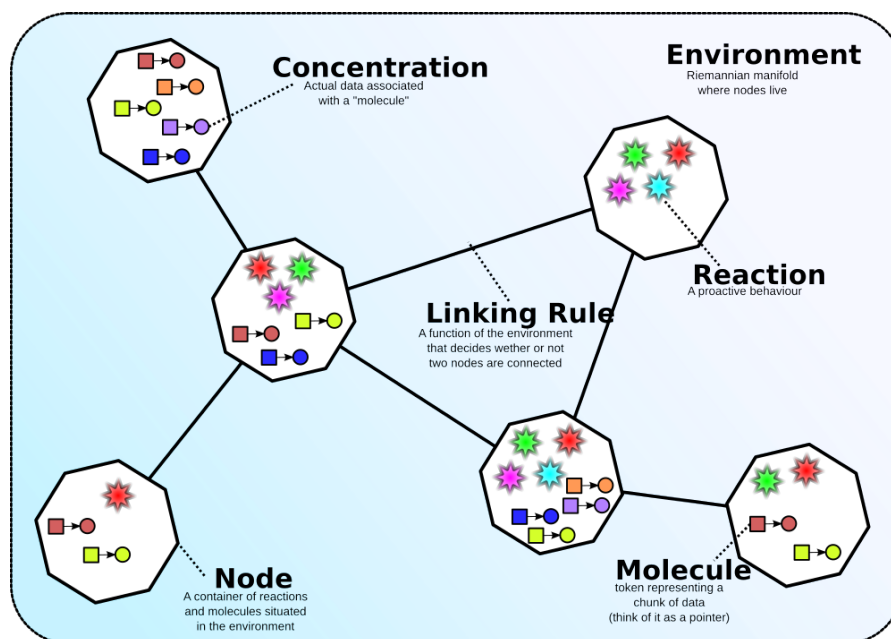


Figura 1.2: La figura, presa dal sito ufficiale [1], offre una rappresentazione grafica delle diverse entità. All'interno di un ambiente, che modella il sistema, si trovano i nodi connessi tra loro attraverso dei collegamenti; ogni nodo è composto da reazioni e molecole, ognuna delle quali ha associata una concentrazione.

1.1.4 Interfaccia utente classica

L'architettura di Alchemist è progettata con paradigma *Model-View-Controller* (MVC) [12], di conseguenza la suddivisione tra componente grafica (*View*) e il blocco “logico” composto da *Model* e *Controller* è netta. Questa distinzione è evidente anche per quanto riguarda l'utilizzo pratico del software: una simulazione su Alchemist può venire lanciata da terminale, senza che alcuna interfaccia grafica sia necessaria per tutta la durata del periodo di esecuzione, oppure essere inizializzata, lanciata e controllata in tempo reale dalla sua interfaccia grafica.

Per lo scopo di questa tesi, tratteremo esclusivamente della GUI.

Esperienza utente

Un'interfaccia grafica (detta anche GUI, *graphical user interface* [15]) è l'insieme dei componenti grafici con i quali l'utente può interagire per impartire comandi ad un programma del computer, che si contrappone ad un altro metodo di interazione, l'interfaccia a riga di comando (o CLI, *Command Line Interface*).

L'interfaccia grafica è stata ideata negli anni '80 a partire da un'esigenza di maggiore usabilità rispetto dalla riga di comando, derivante soprattutto dall'affermarsi degli studi di usabilità [14] e di ergonomia cognitiva di quel periodo.

Più ampio e moderno è invece il concetto di esperienza utente [11] (spesso abbreviata in UX, *User eXperience*): l'ISO 9241-210 [5] al definisce come “le percezioni e le reazioni di un utente che derivano dall'uso o dall'aspettativa d'uso di un prodotto, sistema o servizio”. Di fatto, essa descrive la reazione dell'utente di fronte all'interazione con il programma o lo strumento in base a tre dimensioni:

- *Dimensione pragmatica*: funzionalità e usabilità del sistema;
- *Dimensione estetica/edonistica*: piacevolezza estetica, emotiva e ludica del sistema;
- *Dimensione simbolica*: attributi sociali, forza del brand, identificazione.

L'usabilità, invece, fa riferimento unicamente ai soli aspetti pragmatici (la capacità di svolgere un compito con efficienza ed efficacia).

L'interfaccia utente classica di Alchemist può essere definita come di usabilità appena sufficiente, funzionale alle necessità di un utilizzatore esperto, ma non adeguato a fornire un'esperienza completa e *user-friendly* ad un utente “standard”.

Grazie a contributi recenti [4], la GUI ha subito un parziale rinnovamento, limitati alla parte di ambiente integrato che accoglie l'utilizzatore che stia lanciando il simulatore senza una simulazione specificata; questa parte non è oggetto del lavoro illustrato in questa tesi. Al contrario, è interessante analizzare lo stato dell'interfaccia relativa all'ambiente di esecuzione della simulazione.

La criticità principale, che va a minare non solo il livello di esperienza utente, ma anche il concetto di usabilità “classico”, è evidente nella non intuitività dei controlli: come è possibile vedere in Figura 1.1.4 nella pagina seguente, non sono presenti bottoni di interazione per, ad esempio, avviare o fermare la simulazione o per cambiare la modalità di interazione con la zone in cui viene rappresentato l'environment; questo perché molte possibilità di

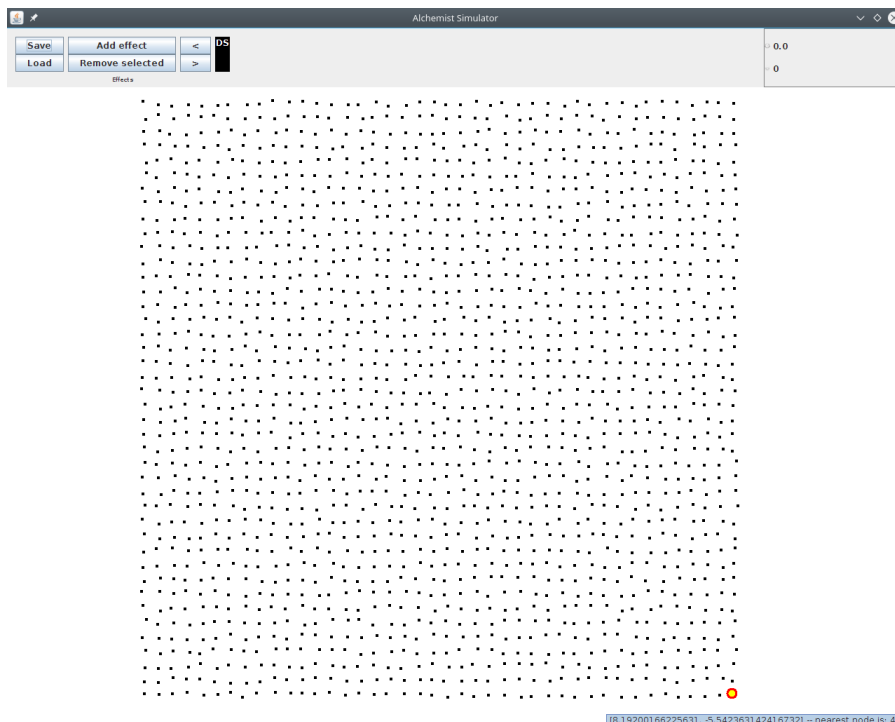


Figura 1.3: Vista principale di una simulazione con l'interfaccia classica

controllo sono limitate a scorciatoie da tastiera non modificabili e non esplicate altrove se non nella documentazione.

Un'ultima criticità che esula dal contesto pratico, ma che rientra appieno nel contesto estetico/edonistico importante per una buona UX è, appunto l'aspetto grafico: l'intera interfaccia di simulazione è implementata sfruttando le impostazioni di base del framework Swing, senza alcun tipo di personalizzazione estetica che rispettasse le direttive di un design grafico ben definito (come il Material Design [13] di Google o Modern UI e Fluent Design System [7] di Microsoft) o che mantenesse il design fornito dal sistema operativo.

Swing

Come detto, Alchemist utilizzava Swing come strumento per implementare l'interfaccia grafica. Java Swing è un framework per lo sviluppo di GUI in Java, parte delle *Java Foundation Classes* (JFC) insieme ad AWT (*Abstract Window Toolkit*) e *Java 2D*.

Come è possibile vedere in Figura 1.1.4 nella pagina successiva, la libreria sfrutta i componenti forniti da AWT, mettendo a disposizione nuovi componenti in grado di risolvere diverse debolezze del precedente standard grafico per il linguaggio di Oracle:

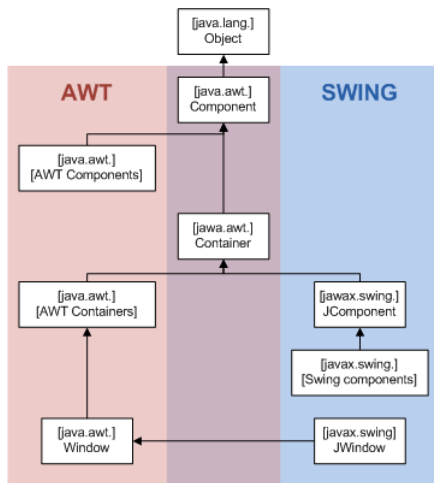


Figura 1.4: Struttura delle classi di Swing e AWT, by Jakub Závěrka (Jakub Závěrka - own work) [Public domain], via Wikimedia Commons

- Swing è molto più facilmente estendibile e rende possibile un controllo della presentazione grafica dei componenti (il *look'n'feel*) trasparente, non necessitando più di classi specifiche per ogni aspetto grafico.
- I componenti forniti da Swing permettono inoltre di realizzare un'interfaccia più leggera di quella di AWT: essa sfrutta infatti le API fornite da Java 2D, anziché chiamare il *toolkit* di interfacce native del sistema operativo; nel contempo, appoggiandosi al container di AWT, sfrutta l'accesso al framework di gestione delle GUI fornito dall'OS, traducendo gli eventi specifici dell'OS in eventi Java disaccoppiati dalla piattaforma su cui gira la JVM, semplificando la gestione da parte dello sviluppatore.
- Swing rende più semplice appoggiarsi al pattern MVC per implementare software con GUI, separando le classi di modello da quelle grafiche e di controllo.

Gli effetti e l'interfaccia Effect

Una parte consistente della visualizzazione di una simulazione di Alchemist, nell'interfaccia classica come in quella attuale, è costituita dagli effetti.

Un *effetto* in Alchemist è una rappresentazione grafica di “qualcosa” nell'ambiente; costituisce di fatto una modalità semplificata per l'utente di cogliere quanto accade nella simulazione.

L'interfaccia Java che implementa questo tipo di astrazione prima del lavoro svolto con questa tesi è la classe **Effect**. L'effetto è in grado di rappresentare qualsiasi proprietà di un nodo dato; è concepito come un oggetto serializzabile, in modo da semplificare il salvataggio e il caricamento di intere rappresentazioni tramite la serializzazione di collezioni di essi.

1.2 JavaFX

1.2.1 Introduzione a JavaFX

1.2.2 Il framework JavaFX

1.2.3 Struttura di una Applicazione JavaFX

1.2.4 Vantaggi di JavaFX su Swing

1.3 Interfaccia JavaFX per Alchemist: motivazioni

Capitolo 2

Contributo

2.1 Analisi dei requisiti

2.1.1 Requisiti funzionali

2.1.2 Requisiti non funzionali

2.2 Fonti d'ispirazione

2.2.1 Simulatori a scopo videoludico

Universe Sandbox

Universe Sandbox 2

SimCity

2.2.2 Material Design

2.3 Design dell'interfaccia

2.4 Progettazione

2.4.1 La barra inferiore

2.4.2 La struttura a drawer

2.4.3 L'architettura degli effetti

2.5 Dettagli implementativi

Capitolo 3

Conclusioni

3.1 Risultati

3.2 Lavori futuri

Bibliografia

- [1] *Alchemist*. URL: <http://alchemistsimulator.github.io/>.
- [2] E. Babulak e M. Wang. «Discrete event simulation: State of the art». In: *International Journal of Online Engineering (iJOE)* 4.2 (2007), pp. 60–63.
- [3] J. Banks et al. *Discrete-Event System Simulation: Pearson New International Edition*. Pearson Higher Ed, 2013.
- [4] E. Casadio. «Revisione e refactoring dell’interfaccia utente del simulatore Alchemist». Tesi di dott. URL: <http://amslaurea.unibo.it/12310/>.
- [5] I. DIS. «9241-210: 2010. Ergonomics of human system interaction-Part 210: Human-centred design for interactive systems». In: *International Standardization Organization (ISO). Switzerland* (2009).
- [6] G. S. Fishman. «Principles of discrete event simulation.[book review]». In: (1978).
- [7] *Fluent Design System by Microsoft*. URL: <https://fluent.microsoft.com/>.
- [8] M. A. Gibson e J. Bruck. «Efficient Exact Stochastic Simulation of Chemical Systems with Many Species and Many Channels». In: *The Journal of Physical Chemistry A* 104.9 (2000), pp. 1876–1889. DOI: 10.1021/jp993732q. eprint: <http://dx.doi.org/10.1021/jp993732q>. URL: <http://dx.doi.org/10.1021/jp993732q>.
- [9] D. T. Gillespie. «A general method for numerically simulating the stochastic time evolution of coupled chemical reactions». In: *Journal of computational physics* 22.4 (1976), pp. 403–434.
- [10] D. T. Gillespie. «Exact stochastic simulation of coupled chemical reactions». In: *The journal of physical chemistry* 81.25 (1977), pp. 2340–2361.
- [11] M. Hassenzahl. «User experience (UX): towards an experiential perspective on product quality». In: *Proceedings of the 20th Conference on l’Interaction Homme-Machine*. ACM. 2008, pp. 11–15.

- [12] G. E. Krasner, S. T. Pope et al. «A description of the model-view-controller user interface paradigm in the smalltalk-80 system». In: *Journal of object oriented programming* 1.3 (1988), pp. 26–49.
- [13] *Material Design by Google*. URL: <https://material.io/>.
- [14] D. A. Norman. *La caffettiera del masochista (The psychology of everyday things)*. Inglese. 1988.
- [15] T. C. O’rourke et al. *Graphical user interface*. US Patent 5,349,658. Set. 1994.
- [16] D. Pianini, S. Montagna e M. Viroli. «Chemical-oriented simulation of computational systems with ALCHEMIST». In: *Journal of Simulation* 7.3 (ago. 2013), pp. 202–215. ISSN: 1747-7786. DOI: 10.1057/jos.2012.27. URL: <https://doi.org/10.1057/jos.2012.27>.

Ringraziamenti