SAILING CLUB

AUTORI:

Nicolò Thei

Marco Calvi

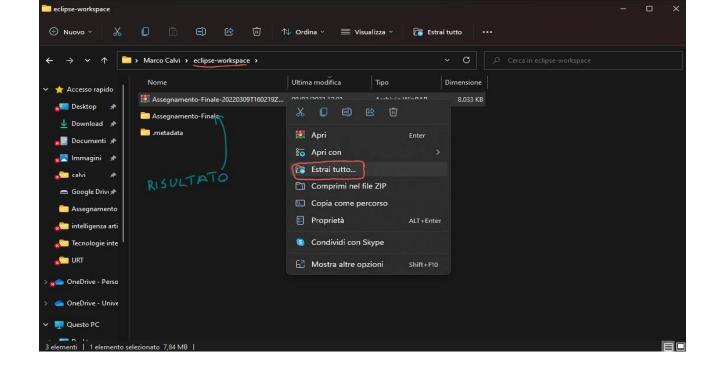
REQUISITI

- Eclipse
- Librerie JavaFX
- XAMPP

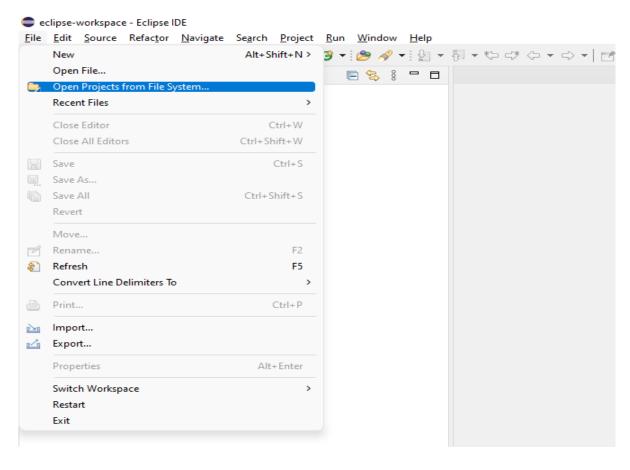
• Scaricare il file zip della cartella contenente il codice del progetto.

• Estrarre il contenuto della cartella in un'apposita directory (preferibilmente nella cartella eclipse-workspace resa disponibile dal

programma)

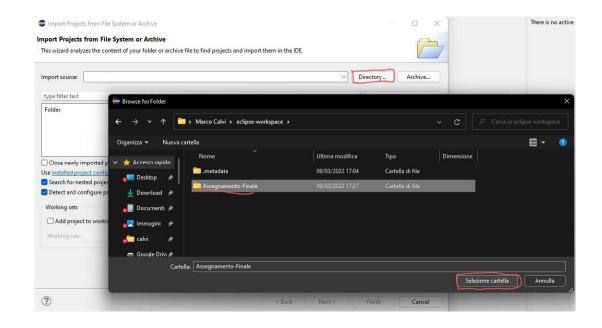


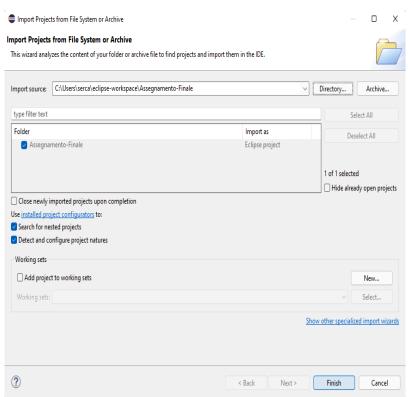
• Aprire Eclipse, cliccare su file e poi su "Open Project from File System"



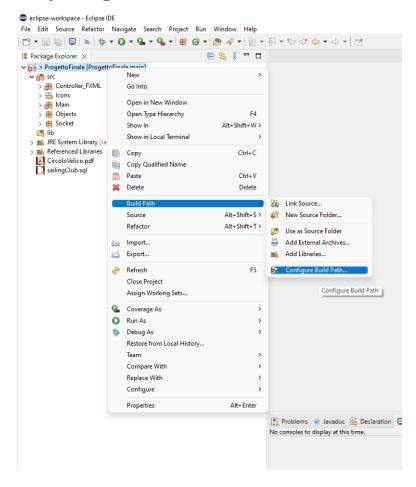
• Cliccare su directory e poi cercare e selezionare la cartella che è stata estratta.

- Cliccare su 'Selezione cartella'.
- E infine cliccare su 'Finish'.

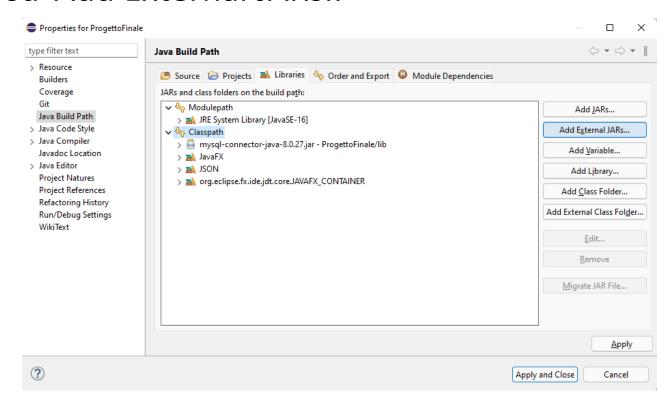




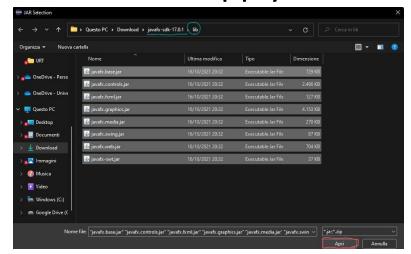
- Premere con il tasto destro sopra il nome del progetto.
- Andare su 'Build Path'
- Cliccare su 'Configure Build Path...'

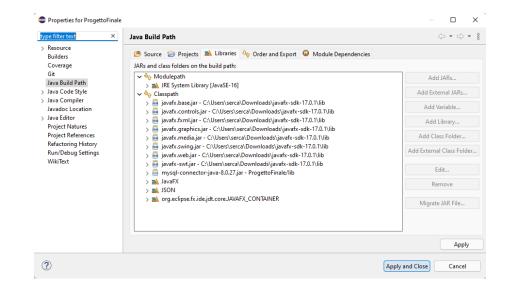


- Cliccare su 'Classpath'
- Cliccare su 'Add External JARs..'

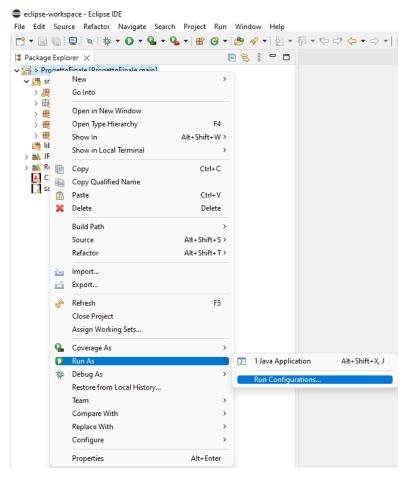


- Entrare nella cartella 'lib' che si trova all'interno della cartella della libreria JavaFX
- Selezionare tutti i file
- Cliccare su apri
- Cliccare su 'Apply end Close'





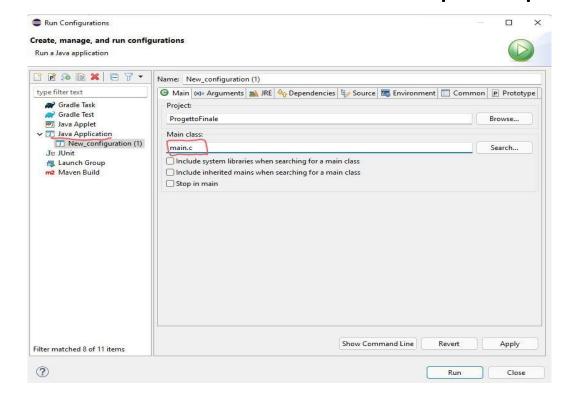
- Cliccare con il tasto destro sul nome del progetto
- Andare su 'Run As'
- Cliccare su 'Run Configuration...'



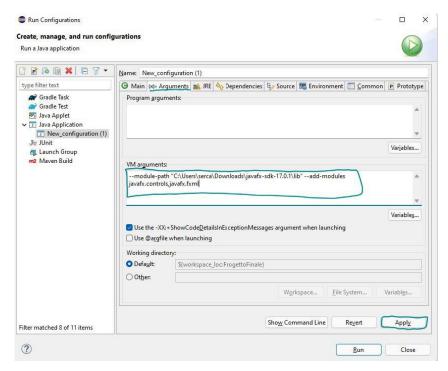
• Cliccare 2 volte su 'Java Application'

• E scrivere nel campo 'Main class' il nome della classe principale

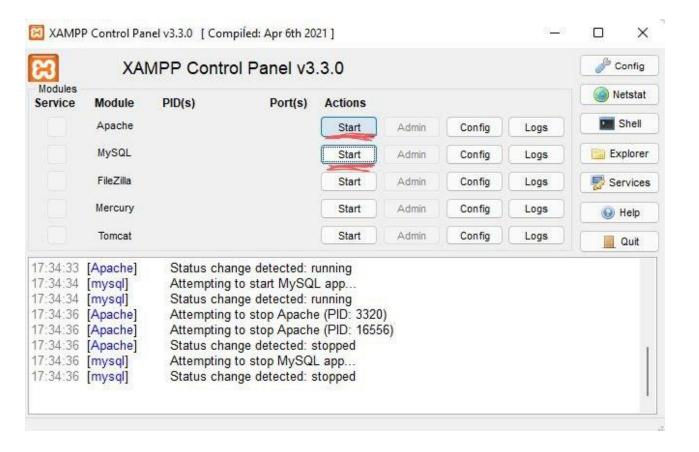
'main.c'



- Andare in 'Arguments'
- In 'VM arguments:' inserire:
- --module-path "Indirizzo della cartella lib nella libreria JavaFX" --add-modules
- javafx.controls,javafx.fxml
- Cliccare su 'Apply' e poi 'Close'



Aprire XAMPP e cliccare start su Apache e MySQL



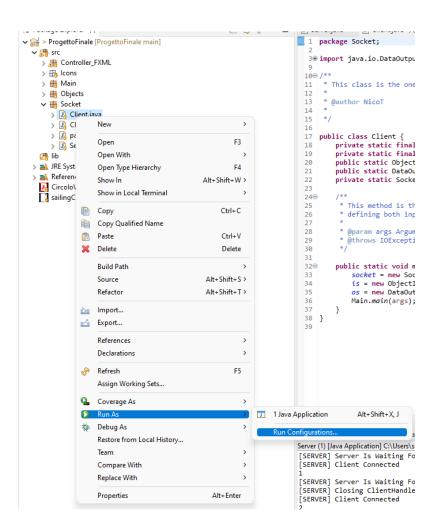
 Aprire il codice del client e del server cliccando due volte su 'Client.java' e 'Server.java' contenuti nel package 'Socket' dentro 'src'

```
eclipse-workspace - ProgettoFinale/src/Socket/Client.java - Eclipse IDE
 File Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Halp
E 💲 🖁 🗖 🗍 Server.java 📝 Client.java 🗴
                                                                1 package Socket;
> ProgettoFinale [ProgettoFinale main]
  3⊕ import java.io.DataOutputStream;[
    > A Controller_FXML
     > 🖶 Icons
     > III Main
                                                                11 * This class is the one which is started in order to open a client instance.
    > # Objects
                                                                13 * @author NicoT

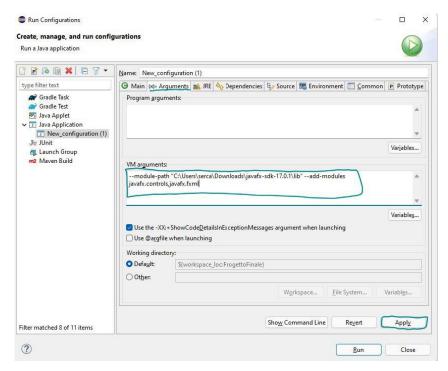
→ B Socket

                                                                14
       > D. Client.java
                                                                15 */
       > // ClientHandler.java
                                                                16
       > A package-info.java
                                                                17 public class Client {
       > Server.java
                                                                       private static final String SERVER IP = "127.0.0.1";
                                                                       private static final int SERVER PORT = 9090;
                                                                       public static ObjectInputStream is;
  > M JRE System Library [JavaSE-16]
                                                                       public static DataOutputStream os;
  > Referenced Libraries
                                                                22
                                                                        private static Socket socket;
    A CircoloVelico.pdf
                                                                23
     sailincClub.sql
                                                                24⊖
                                                                        * This method is the one which is firstly started, it initialize the connection to the server
                                                                        * defining both input and output communication channels.
                                                                27
                                                                        * @param args Argument passed as input
                                                                29
                                                                        * @throws IOException Handles Input/Output Exception
                                                                30
                                                                       public static void main(String[] args) throws IOException{
                                                                            socket = new Socket (SERVER IP, SERVER PORT);
                                                                            is = new ObjectInputStream(socket.getInputStream());
                                                                35
                                                                           os = new DataOutputStream(socket.getOutputStream());
                                                                36
37
                                                                            Main.main(args);
                                                               38 }
```

- Cliccare con il tasto destro su 'Client.java'
- Andare su 'Run As'
- Cliccare su 'Run Configuration...'



- Andare in 'Arguments'
- In 'VM arguments:' inserire:
- --module-path "Indirizzo della cartella lib nella libreria JavaFX" --add-modules
- javafx.controls,javafx.fxml
- Cliccare su 'Apply' e poi 'Close'



• Ripetere le operazioni delle ultime due slide con 'Server.java'

AVVIO

• Visualizzare il codice del server e cliccare sul tasto verde con la freccia bianca per eseguirlo

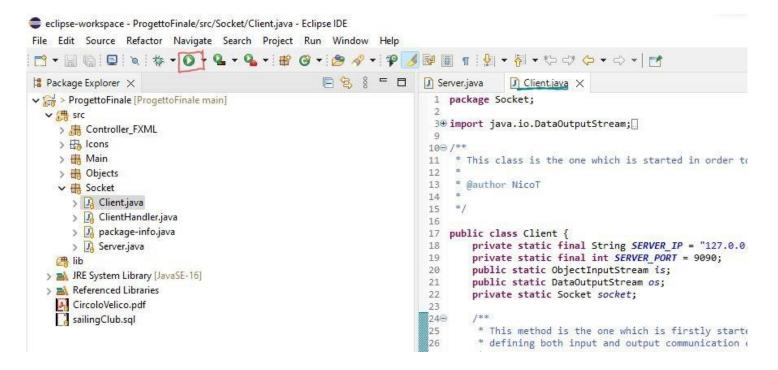
```
eclipse-workspace - ProgettoFinale/src/Socket/Server.java - Eclipse IDE
File Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Help
                                                                Package Explorer X

∨ □ > ProgettoFinale [ProgettoFinale main]

                                                                      1 package Socket;
  ✓ # src
                                                                      3⊕ import java.io.IOException; ...
    > A Controller_FXML
    > 🔠 Icons
                                                                     269 /**
     > III Main
                                                                         * This class represents the server which contains all the meth
     > 🖶 Objects
                                                                          * @author NicoT
    ∨ # Socket
      > [] Client.java
                                                                     31
      > A ClientHandler.java
       > D package-info.java
                                                                        public class Server {
       > A Server.java
                                                                            private static final int PORT = 9090;
                                                                     35
                                                                            private static Connection connection;
  > N JRE System Library [JavaSE-16]
                                                                             private static Statement statement;
  > Referenced Libraries
    A CircoloVelico.pdf
                                                                     39⊕
    sailingClub.sql
                                                                     40
                                                                              * This method is called when we want to establish a connec
                                                                    41
                                                                     42
                                                                              * Othrows SOLException Handles SOL Errors
                                                                              * @throws ClassNotFoundException Handles The Non-Existence
```

AVVIO

 Visualizzare il codice del client e cliccare sul tasto verde con la freccia bianca per eseguirlo



LOGIN

• Vi troverete davanti alla schermata di login e bisogna inserire le credenziali: username e password e cliccare



• Se non si è ancora registrati cliccare su 'Not already registered? Sign..'



- Inserire tutti i dati richiesti facendo attenzione all'username e password perché diventeranno le credenziali per accedere al software
- Poi cliccare su 'signUp'



 Pagare l'iscrizione inserire il metodo di pagamento cliccando su 'Choose Method' e poi su '+Add Method'



- Scegliere il metodo di pagamento e inserire le specifiche richieste.
- Cliccare su 'submit'



ADD BOAT

- Cliccare il bottone 'Add boat'
- Inserire nome e lunghezza negli appositi spazi e cliccare 'ADD boat'





ADD BOAT

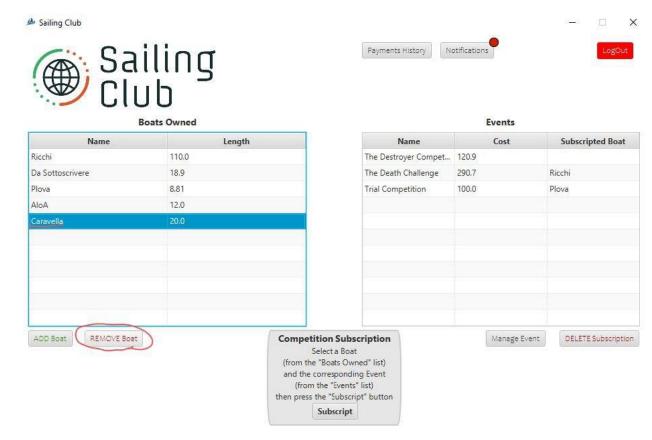
• Scegliere il metodo di pagamento, disponibili anche i metodi passati e cliccare su 'submit'



REMOVE BOAT

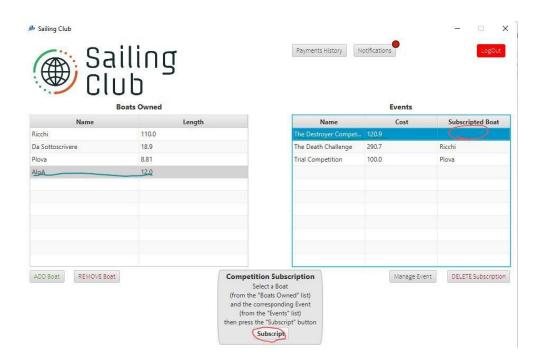
• Selezionare un elemento della tabella delle barche e cliccare su

'remove boat'



ISCRIZIONE A UNA COMPETIZIONE

• Selezionare un elemento all'interno della tabella delle barche e un elemento nella tabella competizione, fare attenzione a selezionare un evento alla quale non si sta già partecipando.



ISCRIZIONE A UNA COMPETIZIONE

 Scegliere il metodo di pagamento, disponibili anche i metodi passati e cliccare su 'submit'



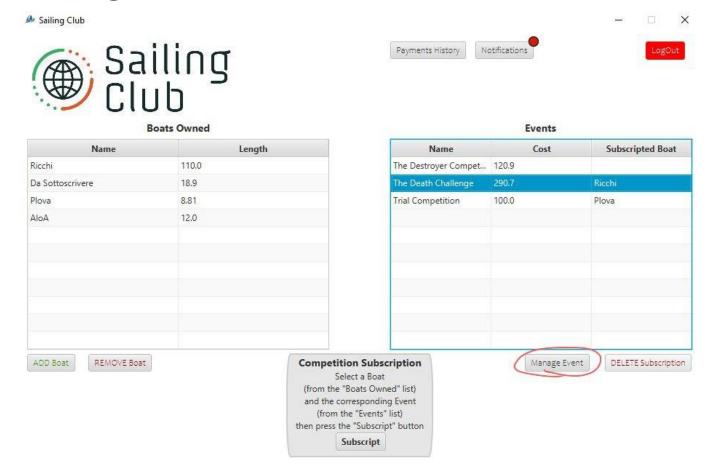
CANCELLARE ISCRIZIONE COMPETIZIONE

 Selezionare la competizione alla quale ci si vuole disiscrivere e cliccare su 'DELEDE subscription'



CONTROLLARE LE PROPRIE COMPETIZIONI

Cliccare su 'Manage Event'



CONTROLLARE HISTORY PAGAMENTI

• Per visualizzare pagamenti fatti in altre sessioni cliccare su 'Payments History'



NOTIFICHE

• A volte compare un pallino rosso sul bottone delle notifiche.

• In questo caso è bene cliccare sul bottone delle notifiche per

visualizzarle.



NOTIFICHE

• Selezionare la notifica che descrive il pagamento da effettuare e cliccare su pay.





PAGAMENTO DA NOTIFICA

 Scegliere il metodo di pagamento, disponibili anche i metodi passati e cliccare su 'submit'



LOGOUT

• Per uscire o cambiare utente premere pulsante 'logout'



MANAGER

- Un particolare utente è il manager (username: Carlo, password: prova)
- Il login è analogo agli altri partecipanti del club ma ha compiti diversi.

CREARE EVENTO

 Può creare un evento inserendo le specifiche negli apposti spazi sulla destra e cliccando il tasto 'New Event'



RIMUOVERE EVENTO

- Selezionare evento all'interno della tabella
- Cliccare sul bottone 'Remove'



BOTTONE BACK

• Spesso è presente un bottone 'BACK' in basso a sinistra che serve per tornare alla schermata precedente



Name	Subscripted Boat	Event Date	Win Prize €	Final Position
The Destroyer Competit		2022-02-14	480.0	
The Death Challenge		2022-02-10	890.9	
Trial Competition	Plova	2022-08-08	1870.88	

