

19-08-2015



## Specifica Tecnica

## Informazioni sul documento

<b>Nome Documento</b>	Specifica Tecnica
<b>Versione</b>	2.4.0
<b>Stato</b>	<i>Formale</i>
<b>Uso</b>	<i>Esterno</i>
<b>Data Creazione</b>	18-05-2015
<b>Data Ultima Modifica</b>	19-08-2015
<b>Redazione</b>	Fossa Manuel, Petrucci Mauro
<b>Approvazione</b>	Tollot Pietro
<b>Verifica</b>	Gabelli Pietro
<b>Lista distribuzione</b>	<i>LateButSafe</i>
	Prof. Tullio Vardanega
	Prof. Riccardo Cardin
	Proponente Zucchetti S.p.a.

## Registro delle modifiche

Tab 1: Versionamento del documento

Versione	Autore	Data	Descrizione
2.5.0	Gabelli Pietro	19-08-2015	Rimozione componenti di ApacheServer
2.4.0	Tollot Pietro	02-07-2015	Modifica schema backEndProgettazione
2.3.0	Tollot Pietro	27-06-2015	Aggiornamento schemi di Authenitcation, Loader, Register, accessControll, fileServerRelation, mongoRelation, nodeAPI, serverRelation; modifica capitolo Model::MongoRelations
2.2.0	Fossa Manuel	22-06-2015	Aggiornamento schema View; aggiornamento capitolo View::Pages
2.1.0	Gabelli Pietro	17-06-2015	Aggiornamento contenuti: architettura da MVP a MVC e Controller
2.0.0	Venturelli Giovanni	16-06-2015	Approvazione Documento
1.3.0	Gabelli Pietro	16-06-2015	Eseguite correzioni automatiche
1.2.0	Busetto Matteo	10-06-2015	Aggionamento capitolo Stime di fattibilità e di bisogno risorse
1.1.0	Fossa Manuel	09-06-2015	Aggiornamento capitolo Premi::View
1.0.0	Petrucci Mauro	27-05-2015	Approvazione del documento
0.7.0	Venturelli Giovanni	26-05-2015	Apportata correzioni segnalate dal verificatore Gabelli Pietro
0.5.0	Venturelli Giovanni	23-05-2015	Aggiunta dei contenuti: server Node e View
0.3.0	Petrucci Mauro	14-05-2015	Aggiunta dei contenuti: Slideshowelements e InsertEditRemove
0.2.0	Fossa Manuel	12-05-2015	Aggiunta dei contenuti: Stumenti e Design Pattern

Versione	Autore	Data	Descrizione
0.1.0	Busetto Matteo	10-05-2015	Stesura dello scheletro del documento


$$\mathbf{RR} \rightarrow \mathbf{RP}$$

Tab 2: Storico ruoli RR  $\rightarrow$  RP

Tab 3: Storico ruoli RP  $\rightarrow$  RQ

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>9</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	9
1.2	Scopo del Prodotto . . . . .	9
1.3	Glossario . . . . .	9
1.4	Riferimenti . . . . .	9
1.4.1	Normativi . . . . .	9
1.4.2	Informativi . . . . .	9
<b>2</b>	<b>Strumenti</b>	<b>11</b>
2.1	HTML . . . . .	11
2.2	JavaScript . . . . .	11
2.3	jQuery . . . . .	11
2.4	MEAN . . . . .	12
2.4.1	MongoDB . . . . .	12
2.4.2	Express.js . . . . .	12
2.4.3	AngularJS . . . . .	12
2.4.4	Node.js . . . . .	12
2.5	Impress.js . . . . .	12
<b>3</b>	<b>Design Pattern e Pattern Architeturali</b>	<b>13</b>
3.1	MVC . . . . .	13
3.2	Command . . . . .	14
3.2.1	Premi::Model::SlideShow::SlideShowActions::Command . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Descrizione architettuale</b>	<b>17</b>
4.1	Metodo e formalismi . . . . .	17
4.2	Architettura generale . . . . .	17
4.2.1	Model . . . . .	18
4.2.2	View . . . . .	18
4.2.3	Controller . . . . .	18
4.3	Servizi Api nodeAPI . . . . .	18
<b>5</b>	<b>Descrizione dei singoli componenti</b>	<b>23</b>
5.1	Model . . . . .	23
5.1.1	Model::SlideShow . . . . .	23
5.1.2	Model::SlideShow::SlideShowActions . . . . .	23
5.1.3	Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove . . . . .	23
5.1.3.1	Editor . . . . .	24
5.1.3.2	Inserter . . . . .	26
5.1.3.3	Remover . . . . .	27
5.1.4	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command . . . . .	27
5.1.4.1	Invoker . . . . .	28
5.1.4.2	AbstractCommand . . . . .	29
5.1.4.3	ConcreteTextInsertCommand . . . . .	30



Questo documento è distribuito sotto licenza [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).



5.3.2	Controller::ExecutionController . . . . .	55
5.3.3	Controller::HeaderController . . . . .	55
5.3.4	Controller::AuthenticationController . . . . .	56
5.3.5	Controller::ProfileController . . . . .	56
5.3.6	Controller::HomeController . . . . .	56
5.3.7	Controller::Services . . . . .	56
5.3.7.1	Services::toPages . . . . .	57
5.3.7.2	Services::Upload . . . . .	57
5.3.7.3	Services::Main . . . . .	57
5.3.7.4	Services::SharedData . . . . .	58
5.3.7.5	Services::Utils . . . . .	58
<b>6</b>	<b>Diagrammi di attività</b>	<b>59</b>
6.1	Attività Principali . . . . .	59
6.1.1	Gestione presentazioni . . . . .	59
6.1.2	Caricare File . . . . .	60
6.1.3	Modificare Presentazione da Desktop . . . . .	61
6.1.4	Modificare Presentazione da Mobile . . . . .	61
6.1.5	Gestire Sfondo . . . . .	62
6.1.6	Inserire Elemento . . . . .	62
6.1.7	Modificare Elemento . . . . .	63
6.1.8	Modificare Frame . . . . .	63
6.1.9	Modificare SVG . . . . .	64
6.1.10	Modificare Testo . . . . .	65
<b>7</b>	<b>Stime di fattibilità e di bisogno di risorse</b>	<b>66</b>
<b>8</b>	<b>Tracciamento dei Componenti coi Requisiti</b>	<b>67</b>
8.1	Tracciamento Componenti-Requisiti . . . . .	67
8.2	Tracciamento Requisiti-Componenti . . . . .	71



1	Model View Controller . . . . .	13
2	Diagramma delle classi del package Command . . . . .	14
3	diagramma di sequenza del Pattern Command . . . . .	15
4	Architettura generale del sistema . . . . .	17
5	Servizio Api nodeApi . . . . .	19
6	InsertEditRemove . . . . .	24
7	Command Package . . . . .	28
8	SlideShowElements . . . . .	40
9	diagramma package Model::serverRelations . . . . .	46
10	accessControl . . . . .	47
11	serverRelation::Loader . . . . .	48
12	View . . . . .	50
13	Attività Principali . . . . .	59
14	Gestione Presentazioni . . . . .	60
15	Caricare File . . . . .	60
16	Modificare Presentazione da Desktop . . . . .	61
17	Modificare Presentazione da Mobile . . . . .	61
18	Gestire Sfondo . . . . .	62
19	Inserire Elemento . . . . .	63
20	Modificare Elemento . . . . .	63
21	Modificare Frame . . . . .	64
22	Modificare SVG . . . . .	64
23	Modificare Testo . . . . .	65

1	Versionamento del documento . . . . .	1
2	Storico ruoli RR -> RP . . . . .	3
3	Storico ruoli RP -> RQ . . . . .	3
4	Tracciamento Componenti-Requisiti . . . . .	67
5	Tracciamento Requisiti-Componenti . . . . .	71



# Sommario

Il presente documento contiene la specifica tecnica delle componenti che costituiscono il prodotto software Premi.



## 1.1 Scopo del documento

## 1.2 Scopo del Prodotto

### 1.3 Glossario

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Normativi

- ### 1.4.2 Informativi

- **Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software**, Addison Wesley, 1995;
- Descrizione dei Design Pattern  
[http://sourcemaking.com/design\\_patterns](http://sourcemaking.com/design_patterns);
- Ingegneria del software<sub>g</sub> - Ian Sommerville - 9a Edizione (2010):
- Slide del docente per l'anno accademico 2014/2015 reperibili al sito  
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/>;
- MEAN: <http://www.mean.io/>; **MEAN Web Development**, Amos Q. Haviv, 2014;

- MongoDB: <http://docs.mongodb.org/manual/>;
- Angular.js: <https://docs.angularjs.org/tutorial>;
- Express.js: <http://expressjs.com/>;
- Node.js: <https://nodejs.org/documentation/>;
- jQuery: <http://api.jquery.com/> ;
- Impress.js: <https://github.com/bartaz/impress.js/>.



## 2.1 HTML

- **Vantaggi:**

- **Svantaggi:**

- ## 2.2 JavaScript

## 2.3 jQuery

Il nucleo di jQuery è una libreria di manipolazione DOM (Document Object Model). DOM è una struttura ad albero che rappresenta tutti gli elementi di una pagina web e jQuery rende la ricerca, selezione e manipolazione di questi elementi DOM semplice e conveniente. I vantaggi nell'uso di jQuery sono l'incoraggiamento alla separazione di Javascript ed HTML, la brevità e la chiarezza, l'eliminazione di incompatibilità cross-browser, l'estendibilità.



## 2.4 MEAN

MEAN è uno stack di software Javascript, libero ed open source per costruire siti web dinamici ed applicazioni web. È una combinazione di MongoDB, Express.js ed Angular.js, eseguita su Node.js.

### 2.4.1 MongoDB

MongoDB è un database NoSQL open source orientato ai documenti, facilmente scalabile e ad alte prestazioni. Si allontana dalla struttura tradizionale basata su tabelle dei database relazionali, in favore di documenti in stile JSON con schema dinamico; questo rende l'integrazione di dati più semplice e facile in alcuni tipi d'applicazioni.

### 2.4.2 Express.js

Express.js è un framework per applicazioni web Node.js, disegnato per costruire applicazioni web single-page, multi-page o ibride. È costruito sopra il modulo Connect di Node.js e fa uso della sua architettura middleware; nel nostro sistema è utilizzato in particolar modo per la gestione dei path da cui sono offerti i servizi per l'interfacciamento con il database Mongo.

### 2.4.3 AngularJS

AngularJS, è un framework per applicazioni web, open-source, mantenuto da Google e da una comunità di sviluppatori e corporations. Mira a semplificare lo sviluppo ed il test di applicazioni single-page fornendo un framework per l'architettura model-view-whatever lato-client.

Il framework AngularJS come prima cosa legge la pagina HTML, che ha al suo interno degli attributi Tag personalizzati; Angular interpreta questi attributi come direttive per legare parti di input o di output della pagina ad un modello che è rappresentato da variabili Javascript standard. Il valore di queste variabili Javascript può essere impostato manualmente all'interno del codice, oppure ricavato da risorse JSON statiche o dinamiche.

### 2.4.4 Node.js

Node.js è un ambiente di esecuzione open source e cross-platform per applicazioni lato server; le applicazioni Node.js sono scritte in linguaggio Javascript. Node.js fornisce un'architettura scalabile orientata agli eventi grazie alla sua natura asincrona. Node.js usa il motore Javascript V8 di Google per eseguire codice, ed una larga percentuale dei moduli base è scritta in Javascript.

## 2.5 Impress.js

Impress.js è un framework open source che permette di visualizzare i Tag div di una pagina HTML come passi di una presentazione. Si è deciso di affidare la visualizzazione della presentazione a questa libreria in quanto permette di conseguire quasi tutti i requisiti obbligatori relativi all'esecuzione senza dover scrivere ingenti quantità di codice aggiuntivo. Si è deciso inoltre di integrare nel framework alcune funzioni in modo da rispondere a tutti i requisiti obbligatori relativi all'esecuzione.

### 3 Design Pattern e Pattern Architeturali

### 3.1 MVC

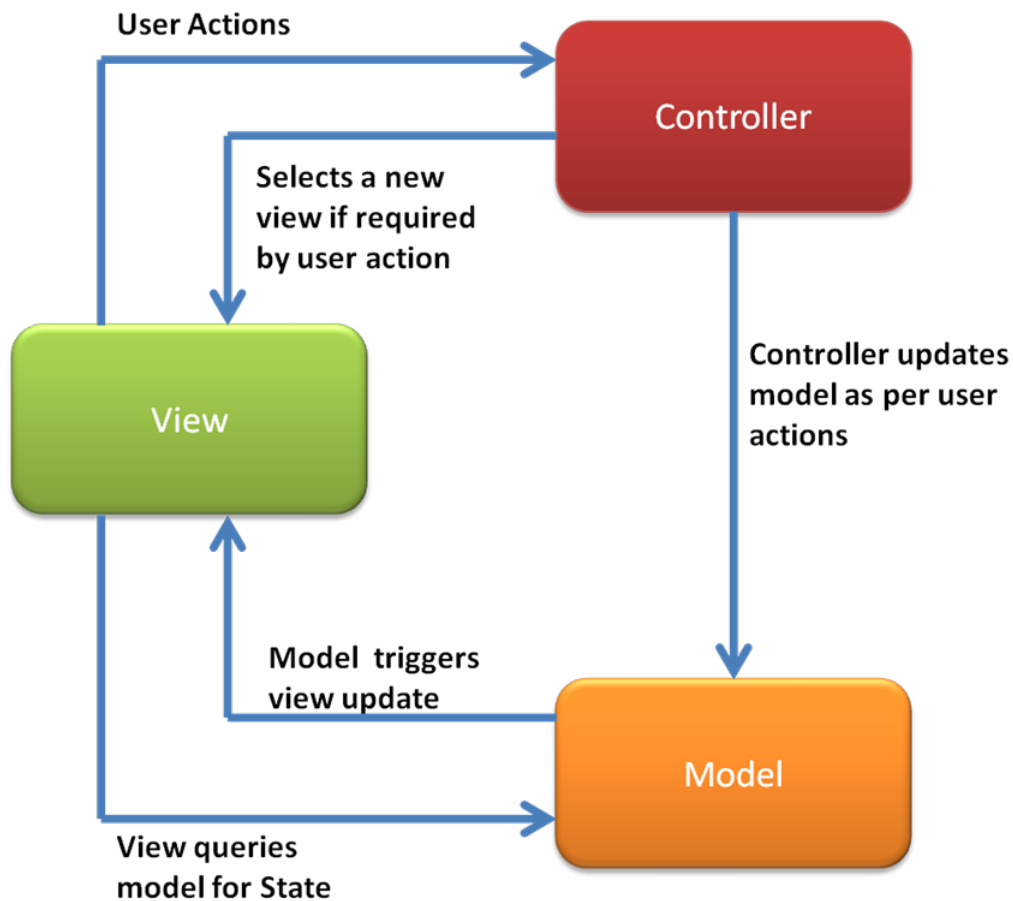


Fig 1: Model View Controller

- **Scopo dell'utilizzo:** è stato scelto il pattern MVC per separare la logica dell'applicazione dalla rappresentazione grafica;
- **Contesto d'utilizzo:** Il pattern MVC viene utilizzato per l'architettura generale dell'applicazione. Ogni modifica effettuata dall'utente sulla View viene inviata al Model tramite il Controller e viceversa.

## 3.2 Command

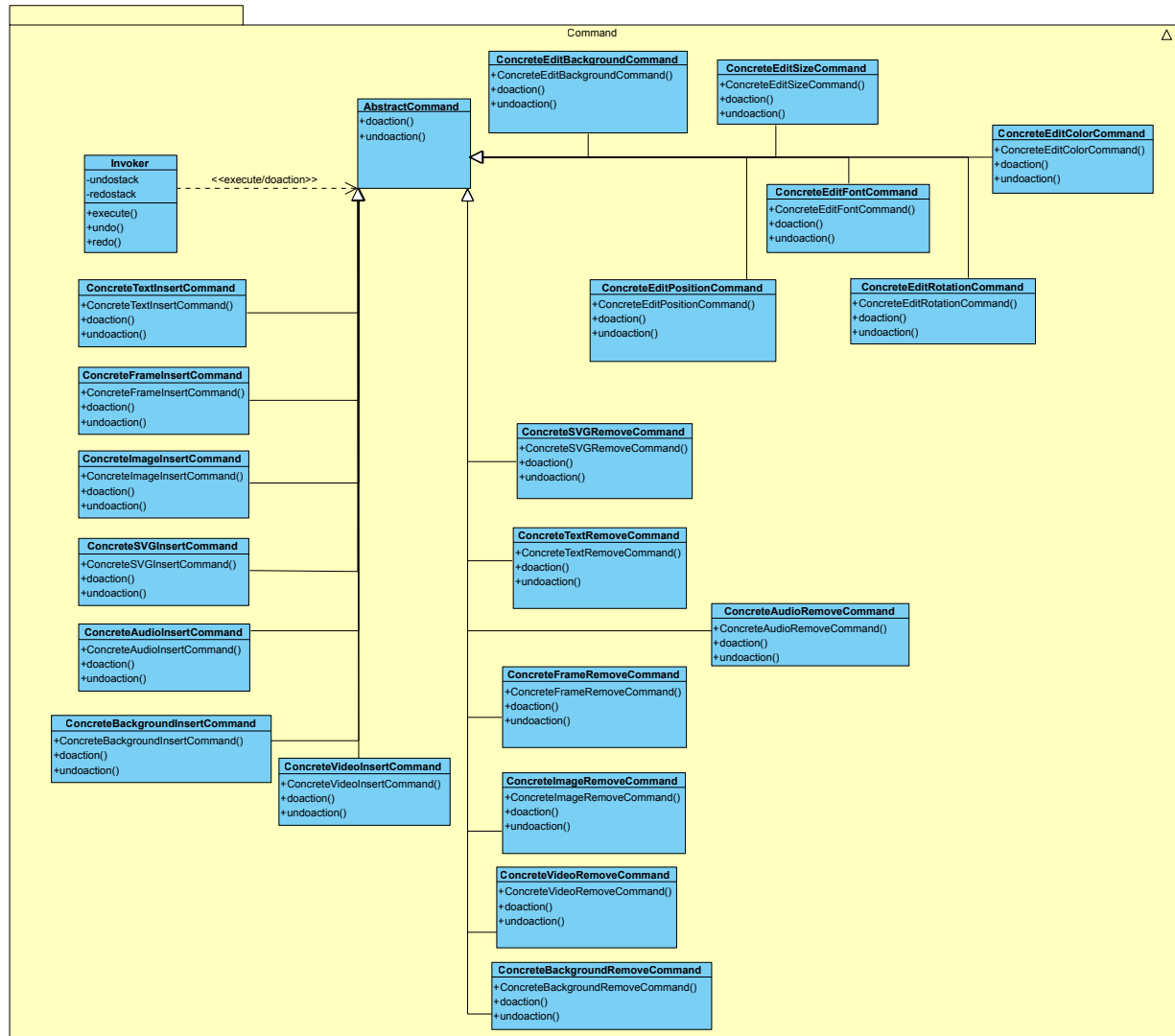


Fig 2: Diagramma delle classi del package Command



- **Scopo dell'utilizzo:** si è scelto di utilizzare il pattern Command perché poter accodare o mantenere uno storico delle operazioni e gestire operazioni cancellabili;
- **Contesto d'utilizzo:** viene utilizzato in fase di modifica delle presentazioni.

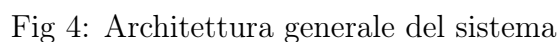
### 3.2.1 Premi::Model::SlideShow::SlideShowActions::Command

Premi::Controller::Presentazione::Edit può invocare il metodo `unexecute()` di `Invoker` che a sua volta invoca il metodo `AbstractCommand::undoCommand()` nell'ultimo oggetto inserito nel membro contenitore `undo`. Questo metodo esegue le operazioni necessarie per annullare tutte le modifiche apportate dal comando. Quindi `Invoker` toglie il comando dal contenitore `undo` e lo inserisce nel contenitore `redo`. Quando `Premi::Controller::Presentazione::Edit` invoca il metodo





Invoker::execute(), l'oggetto Invoker esegue il comando e lo sposta nuovamente dal membro contenitore redo e lo mette nel membro undo.



## 4.1 Metodo e formalismi

- Tipo;
- Funzione;
- Classi o interfacce estese;
- Interfacce implementate;
- Relazioni con altre classi.

Per i diagrammi di Package, classi e attività verrà usata la notazione UML 2.0.

Il prodotto si presenta suddiviso in tre parti distinte: Model, View e Controller. Si è quindi cercato di implementare il design pattern architetturale MVC in modo da garantire un basso livello di accoppiamento. In figura 1 viene riportato il diagramma dei package, in seguito vengono elencate le componenti dell'applicativo con le relative caratteristiche e funzionalità generali, per una trattazione più approfondita si rimanda alle sezioni specifiche dei componenti.



### 4.2.1 Model

Contiene la rappresentazione dei dati, l'implementazione dei metodi da applicare ad essi e lo stato di questi ultimi; costituisce il cuore del software e risulta di fatto totalmente indipendente dagli altri due strati.

### 4.2.2 View

Contiene tutti gli elementi della GUI, comprese le interfacce di comunicazione con le librerie grafiche esterne. Si limita a passare gli input inviati dall'utente allo strato che sta sotto di lei, il Controller, demandandone a quest'ultimo la gestione.

### 4.2.3 Controller

E' il punto di incontro tra la View e il Model: i dati ricevuti da quest'ultimo sono elaborati per essere presentati alla View.

## 4.3 Servizi Api nodeAPI

Il seguente diagramma delle classi è stato esteso con le primitive:

- «**Resource**» : rappresenta una risorsa associata ad un certo url a cui sono disponibili dei servizi
- «**Node**» : rappresenta una parte di url a cui non sono disponibili servizi ma è utile per suddividere quest'ultimi
- «**Server**» : rappresenta la radice dei servizi offerti dal server
- «**Path**» : indica una aggiunta in coda all' url attuale per raggiungere una nuova risorsa o nodo
- «**Middleware**» : indica un middleware, un insieme di funzionalità chiamate ogni qualvolta si accede a risorse attraversando questo elemento

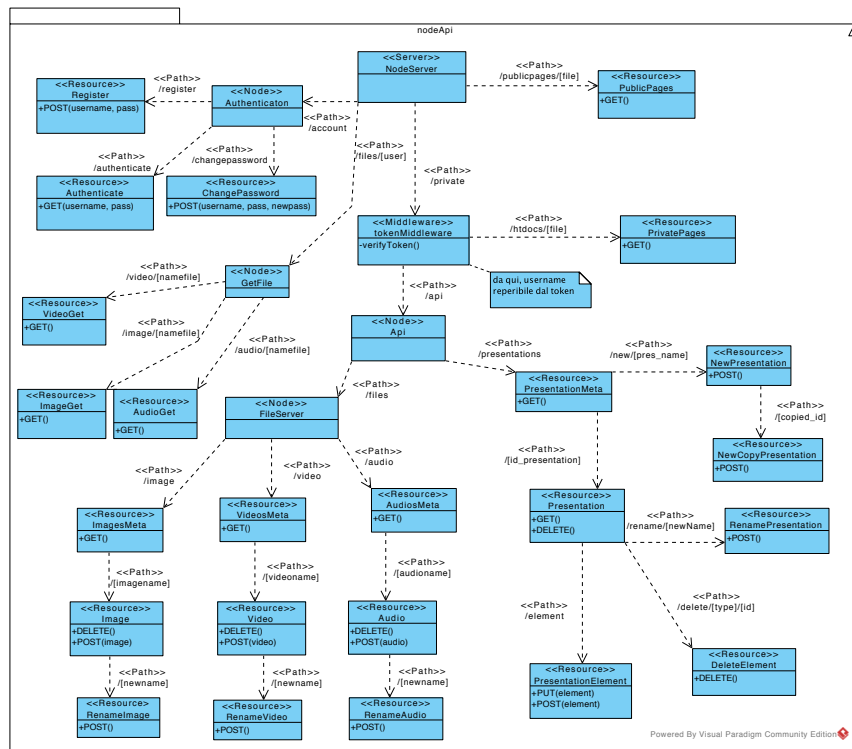


Fig 5: Servizio Api nodeApiI

- **NodeServer:** radice dei servizi offerti dal server:
  1. server per pagine html e file statici associati
  2. servizi di autenticazione stateless
  3. servizi di upload e reperimento file statici multimediali per utente
  4. servizi di interazione con MongoDB per salvataggio persistente delle presentazioni
- **Register:**
  - **POST** /account/register
    - \* **descrizione:** inserisce nuovo utente in MongoDB, crea una nuova collezione 'presentations'+username, crea le cartelle per i file utente
- **Authenticate:**
  - **GET** /account/authenticate
    - \* **descrizione:** verifica se username e password sono corretti e ritorna un token per l'accesso ai servizi protetti
- **ChangePassword:**
  - **POST** /account/changepassword
    - \* **descrizione:** verifica la correttezza di username e password e modifica questa ultima con la nuova

- **PublicPages:**

- **GET** /publicpages/[file]
  - \* **descrizione:** se presente [file] nella cartella /public\_html del server ritorna il file stesso

- **tokenMiddleware:** verifica che il token passato nel campo Authorization dell' Header sia valido, dal token ricava lo username dell'utente

- PrivatePages:

- **GET** /private/htdocs/[file]
  - \* **descrizione:** se presente [file] nella cartella /private\_html del server ritorna il file stesso

- PresentationMeta:

- **GET** /private/api/presentations
  - \* **descrizione:** cerca in mongoDB nella collezione associata alle presentazioni dell'utente, ritorna un array i cui elementi sono i campi meta delle presentazioni dell'utente

- **NewPresentation:**

- **POST** /private/api/presentations/new/[presentationName]
  - \* **descrizione:** se non esiste già crea una nuova presentazione con il nome [presentationName]

- **NewCopyPresentation:**

- **POST** /private/api/presentations/new/[newPresentationName]/[oldPresentationName]
  - \* **descrizione:** crea una nuova presentazione con nome [newPresentationName] dalla presentazione con titolo [oldPresentationName]

- Presentation:

- **GET** /private/api/presentations/[presentationName]
  - \* **descrizione:** recupera se presente la presentazione dell'utente associata al titolo passato nell'url
- **DELETE** /private/api/presentations/[presentationName]
  - \* **descrizione:** elimina se presente la presentazione dell'utente associata al titolo passato nell'url

- **RenamePresentation:**

- **POST** /private/api/presentations/[presentationName]/rename/[newname]
  - \* **descrizione:** rinomina se presente la presentazione dell'utente associata al titolo passato nell'url con il nome [newname]



- **PresentationElement:**

- **POST** /private/api/presentations/[presentationName]/element
  - \* **descrizione:** inserisce nella presentazione dell’utente individuata da [presentationName] l’oggetto element passato nel body della richiesta
- **PUT** /private/api/presentations/[presentationName]/element
  - \* **descrizione:** sostituisce nella presentazione dell’utente l’elemento passato nel body della richiesta

- **DeleteElement:**

- **DELETE** /private/api/presentations/[presentationName]/delete/[type/[id\_element]]
  - \* **descrizione:** elimina dalla presentazione con il titolo [presentationName] l'elemento con identificativo [idElement]

- **GetImage:**

- **GET** /files/[user]/image/[imagename]  
\* **descrizione:** ritorna il file [imagename] nella cartella /users/[username]/image

- **GetAudio:**

- **GET** /files/[user]/audio/[audioname]  
\* **descrizione:** ritorna il file [audioname] nella cartella /users/[username]/audios

- **GetVideo:**

- **GET** /files/[user]/video/[videoname]  
\* **descrizione:** ritorna il file [videoname] nella cartella /users/[username]/videos

- ImagesMeta:

- **GET** /private/api/files/image
  - \* **descrizione:** ritorna un array con i nomi dei file immagine dell’utente

- Image:

- **POST** /private/api/files/image/[imagename]
  - \* **descrizione:** caricare da locale un nuovo file immagine nella cartella /users/[username]/images
- **DELETE** /private/api/files/image/[imagename]
  - \* **descrizione:** elimina il file immagine [imagename] dalla cartella /users/[username]/images

- **RenameImage:**

- **POST** /private/api/files/image/[imagename]/[newname]
  - \* **descrizione:** rinomina il file immagine [imagename] con [newname] nella cartella /users/[username]/images

- **AudiosMeta:**

- **GET** /private/api/files/audio
  - \* **descrizione:** ritorna un array con i nomi dei file audio dell'utente

- *Audio:*

- **POST** /private/api/files/audio/[audio name]
  - \* **descrizione:** caricare da locale un nuovo file immagine nella cartella /users/[username]/audios
- **DELETE** /private/api/files/audio/[audio name]
  - \* **descrizione:** elimina il file audio [audio name] dalla cartella /users/[username]/audios

- **RenameAudio:**

- **POST** /private/api/files/audio/[audioname]/[newname]
  - \* **descrizione:** rinomina il file audio [audioname] con [newname] nella cartella /users/[username]/audios

- VideosMeta:

- **GET** /private/api/files/video
  - \* **descrizione:** ritorna un array con i nomi dei file video dell'utente

- **Video:**

- **POST** /private/api/files/video/[videoname]
  - \* **descrizione:** caricare da locale un nuovo file immagine nella cartella /users/[username]/videos
- **DELETE** /private/api/files/video/[videoname]
  - \* **descrizione:** elimina il file video [videoname] dalla cartella /users/[username]/videos

- **RenameVideo:**

- **POST** /private/api/files/video/[videoname]/[newname]
  - \* **descrizione:** rinomina il file video [videoname] con [newname] nella cartella /users/[username]/videos



## 5 Descrizione dei singoli componenti

Ogni componente appartiene al package Premi, quindi lo scope sarà Premi::<componente>.

### 5.1 Model

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Questo Package è la parte Model dell'architettura MVC.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** è in relazione con il package Controller e con NodeAPI.

**Package contenuti:**

- Model::SlideShow;
- Model::serverRelation;

#### 5.1.1 Model::SlideShow

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** All'interno di questo Package si trovano le classi che si riferiscono alla costruzione, alla distruzione e alla modifica degli elementi della presentazione oltre alle classi che rappresentano gli elementi stessi della presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** il package è in relazione con Controller da cui riceve le chiamate relative a inserimento, eliminazione e modifica degli elementi.

#### 5.1.2 Model::SlideShow::SlideShowActions

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** All'interno di questo Package si trovano le classi che si occupano della costruzione, dell'inserimento, della rimozione e della modifica degli elementi della presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** il package è in relazione con Model::SlideShow::SlideShowActions::Command che ne invoca le funzioni passando i relativi parametri per l'inserimento, la rimozione e la modifica degli elementi.

#### 5.1.3 Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove

Tutti i componenti seguenti appartengono al package InsertEditRemove, quindi lo scope sarà Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::<componente>.





**Relazioni d'uso di altre componenti:** il package è in relazione con Model::SlideShow::SlideShowActions::Command che invoca i metodi delle classi del package. Inoltre Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Insert si occupa di costruire gli oggetti presenti nelle classi del package Model::SlideShow::SlideShowElements.

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Classe statica che offre i metodi destinati all'eliminazione degli elementi all'interno di una presentazione.  
È il componente receiver del Design Pattern Command.

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditSizeCommand` -> invoca il metodo `editSize()` messo a disposizione da `Editor`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditPositionCommand` -> invoca il metodo `editPosition()` messo a disposizione da `Editor`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditRotationCommand` -> invoca il metodo `editRotation()` messo a disposizione da `Editor`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditColorCommand` -> invoca il metodo `editColor()` messo a disposizione da `Editor`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditFontCommand` -> invoca il metodo `editFont()` messo a disposizione da `Editor`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditBackgroundCommand` -> invoca il metodo `editBackground()` messo a disposizione da `Editor`;



- Questo documento è distribuito sotto licenza [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).



### 5.1.3.2 Insertter

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Classe statica che offre dei metodi per l'inserimento di elementi all'interno di una presentazione.

È il componente receiver del Design Pattern Command.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteTextInsertCommand` -> invoca il metodo `insertText()` messo a disposizione da `Insertter`;
- `ConcreteFrameInsertCommand` -> invoca il metodo `insertFrame()` messo a disposizione da `Insertter`;
- `ConcreteImageInsertCommand` -> invoca il metodo `insertImage()` messo a disposizione da `Insertter`;
- `ConcreteSVGInsertCommand` -> invoca il metodo `insertSVG()` messo a disposizione da `Insertter`;
- `ConcreteAudioInsertCommand` -> invoca il metodo `insertAudio()` messo a disposizione da `Insertter`;
- `ConcreteVideoInsertCommand` -> invoca il metodo `insertVideo()` messo a disposizione da `Insertter`;
- `ConcreteBackgroundInsertCommand` -> invoca il metodo `insertBackground()` messo a disposizione da `Insertter`;
- `Model::SlideShow::SlideShowElements::Text` <- `Insertter` costruisce gli oggetti di classe `Text`;
- `Model::SlideShow::SlideShowElements::Frame` <- `Insertter` costruisce gli oggetti di classe `Frame`;
- `Model::SlideShow::SlideShowElements::Image` <- `Insertter` costruisce gli oggetti di classe `Image`;
- `Model::SlideShow::SlideShowElements::SVG` <- `Insertter` costruisce gli oggetti di classe `SVG`;
- `Model::SlideShow::SlideShowElements::Audio` <- `Insertter` costruisce gli oggetti di classe `Audio`;
- `Model::SlideShow::SlideShowElements::Video` <- `Insertter` costruisce gli oggetti di classe `Video`;
- `Background` <- `Insertter` costruisce gli oggetti di classe `Background`;



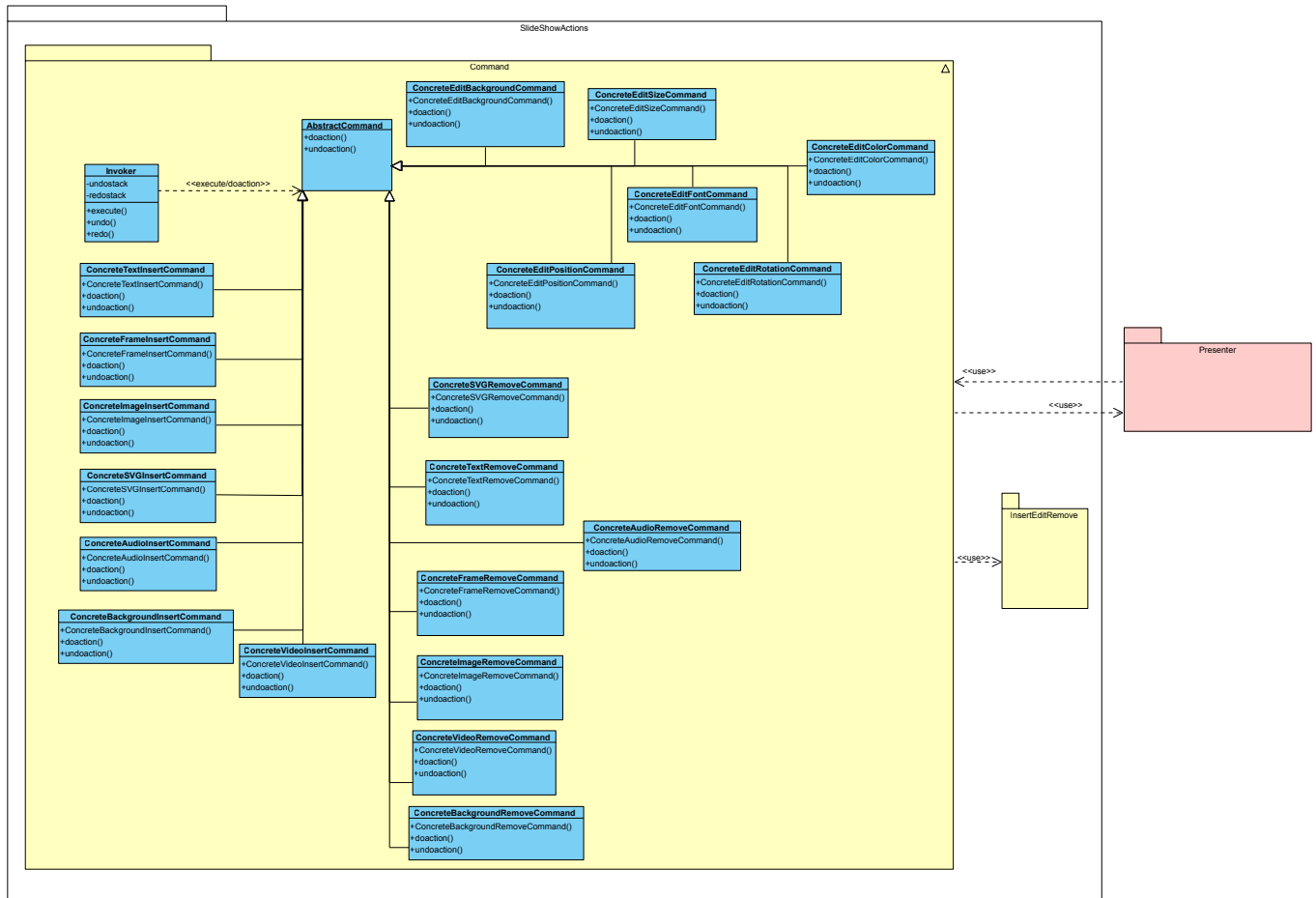


Fig 7: Command Package

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:**All'interno di questo Package viene implementato il Design Pattern command, utile per la gestione di funzioni di annullamento e ripristino.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** All'interno del Model, il package è in relazione con

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove;

Controller::EditController costruisce gli oggetti delle sottoclassi di AbstractCommand, inoltre quando viene invocato il metodo "undo()" di un comando concreto, questo invoca il metodo appropriato di EditController.

#### 5.1.4.1 Invoker

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È componente invoker del Design Pattern Command, il suo scopo è tenere traccia delle modifiche atomiche apportate alla presentazione (modifica di elemento, eliminazione di elemento e inserimento di elemento) per poter implementare le funzioni di annulla/ripristina.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**



- Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Viene invocato per effettuare le operazioni di modifica alla presentazione, a sua volta invoca i metodi `doaction()` o `undoaction()` di una classe derivata da `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand` per eseguire materialmente il comando. Quando un comando viene eseguito, `Invoker` lo salva in un array `$undostack[]`.

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È interfaccia astratta del Design Pattern Command, è classe base per i comandi di modifica, inserimento ed eliminazione.

- `Model::Invoker` -> esegue materialmente il comando, richiamandone il metodo `doaction()`; inoltre provvede ad annullare l'ultima operazione invocandone il metodo `undoaction()`.

**Sottoclassi:**

- 
- Università degli studi di Padova - 2014/2015



- ConcreteFrameRemoveCommand;
- ConcreteImageRemoveCommand;
- ConcreteSVGRemoveCommand;
- ConcreteAudioRemoveCommand;
- ConcreteVideoRemoveCommand;
- ConcreteEditSizeCommand;
- ConcreteEditPositionCommand;
- ConcreteEditRotationCommand;
- ConcreteEditColorCommand;
- ConcreteEditBackgroundCommand;
- ConcreteEditFontCommand;
- ConcreteEditContentCommand;
- ConcreteEditBookmarkCommand;
- ConcretePortaAvantiCommand;
- ConcretePortaDietroCommand;
- ConcreteAddToMainPathCommand;
- ConcreteRemoveFromMainPathCommand;
- ConcreteNewChoicePathCommand;
- ConcreteDeleteChoicePathCommand;
- ConcreteAddToChoicePathCommand;
- ConcreteRemoveFromChoicePathCommand.

#### 5.1.4.3 ConcreteTextInsertCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo elemento testuale nella presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- Controller::EditController -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker -> invoca il metodo doaction() del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento undoaction() e lo inserisce nel campo dati "redostack";



- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` <- invoca il metodo `insertText(...)` della classe statica per l'inserimento di un elemento;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

#### Classi ereditate:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.4 ConcreteFrameInsertCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo elemento frame nella presentazione.

#### Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` <- invoca il metodo `insertFrame(...)` della classe statica per l'inserimento di un elemento frame nella presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

#### Classi ereditate:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.5 ConcreteImageInsertCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo elemento immagine nella presentazione.

#### Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";





- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` <- invoca il metodo `insertImage(...)` della classe statica per l'inserimento di un elemento immagine nella presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

**Classi ereditate:**

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

#### 5.1.4.6 ConcreteSVGInsertCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo elemento SVG nella presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Controller::EditController -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker -> invoca il metodo doaction() del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento undoaction() e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter <- invoca il metodo insertSVG(...) della classe statica per l'inserimento di un elemento SVG nella presentazione;
- Premi::Controller::EditController <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di EditController quando viene invocato il metodo doaction() e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo undoaction().

Classi ereditate:

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

#### 5.1.4.7 ConcreteAudioInsertCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo elemento audio nella presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Controller::EditController -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker -> invoca il metodo doaction() del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento undoaction() e lo inserisce nel campo dati "redostack";



- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` <- invoca il metodo `insertAudio(...)` della classe statica per l'inserimento di un elemento audio nella presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Viene utilizzata per gestire le richieste di inserimento di un nuovo elemento Audio.

**Classi ereditate:**

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.8 ConcreteVideoInsertCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo elemento video nella presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> invoca il metodo `doaction()` del comando e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` <- invoca il metodo `insertVideo(...)` della classe statica per l'inserimento di un elemento video nella presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

**Classi ereditate:**

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.9 ConcreteBackgroundInsertCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo elemento video nella presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` <- invoca il metodo `insertBackground(...)` della classe statica per l'inserimento di un elemento sfondo nella presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

#### Classi ereditate:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.10 ConcreteTextRemoveCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un elemento dalla presentazione.

#### Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` <- invoca il metodo `removeText(...)` della classe statica per la rimozione di un elemento testuale nella presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

#### Classi ereditate:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.11 ConcreteFrameRemoveCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un elemento frame dalla presentazione.

#### Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` <- invoca il metodo `removeFrame(...)` della classe statica per la rimozione di un elemento frame dalla presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

#### Classi ereditate:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.12 ConcreteImageRemoveCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un elemento immagine dalla presentazione.

#### Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> Invoker invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` <- invoca il metodo `removeImage(...)` della classe statica per l'eliminazione di un elemento immagine dalla presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

#### Classi ereditate:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.13 ConcreteSVGRemoveCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un elemento SVG dalla presentazione.

#### Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> Invoker invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` <- invoca il metodo `removeSVG(...)` della classe statica per l'eliminazione di un elemento SVG dalla presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

#### Classi ereditate:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.14 ConcreteAudioRemoveCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un elemento audio dalla presentazione.

#### Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> Invoker invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` <- invoca il metodo `removeAudio(...)` della classe statica per l'eliminazione di un elemento immagine dalla presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

#### Classi ereditate:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

#### 5.1.4.15 ConcreteVideoRemoveCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un elemento video dalla presentazione.

#### Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> Invoker invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` <- invoca il metodo `removeVideo(...)` della classe statica per l'eliminazione di un elemento video dalla presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

**Classi ereditate:**

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

#### 5.1.4.16 ConcreteEditSizeCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare le dimensioni di un elemento della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Controller::EditController -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker -> Invoker invoca il metodo doaction() del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento undoaction() e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor <- il comando invoca il metodo editSize(...) della classe statica per la modifica dei campi dati relativi alle dimensioni dell'oggetto nella presentazione;
- Premi::Controller::EditController <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di EditController quando viene invocato il metodo doaction() e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo undoaction().

**Classi ereditate:**

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

#### 5.1.4.17 ConcreteEditPositionCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare la posizione di un elemento della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController ->` invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker ->` Invoker invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor` <- il comando invoca il metodo `editPosition(...)` della classe statica per la modifica dei campi dati relativi alla posizione dell'oggetto nella presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

**Classi ereditate:**

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

#### 5.1.4.18 ConcreteEditColorCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare il colore di un elemento della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Controller::EditController -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker -> Invoker invoca il metodo doaction() del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento undoaction() e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor <- il comando invoca il metodo editColor(...) della classe statica per la modifica del campo dati relativo al colore dell'oggetto della presentazione;
- Premi::Controller::EditController <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di EditController quando viene invocato il metodo doaction() e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo undoaction().

Classi ereditate:

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

#### 5.1.4.19 ConcreteEditBackgroundCommand

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare lo sfondo di un elemento frame della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Controller::EditController ->` invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker ->` Invoker invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";





- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor` <- il comando invoca il metodo `editBackground(...)` della classe statica per la modifica del campo dati relativo allo sfondo dell'oggetto della presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

**Classi ereditate:**

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

**5.1.4.20 ConcreteEditRotationCommand**

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare l'orientamento di un elemento della presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker` -> Invoker invoca il metodo `doaction()` del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento `undoaction()` e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor` <- il comando invoca il metodo `editRotation(...)` della classe statica per la modifica del campo dati relativo all'orientamento dell'oggetto della presentazione;
- `Premi::Controller::EditController` <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di `EditController` quando viene invocato il metodo `doaction()` e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo `undoaction()`.

**Classi ereditate:**

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand`.

**5.1.4.21 ConcreteEditFontCommand**

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare il carattere di un elemento testuale della presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- `Controller::EditController` -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker;



- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker -> Invoker invoca il metodo doaction() del comando e lo inserisce nel campo dati "undostack" e ne setta il valore del campo dati booleano "executed" a true, o ne invoca il metodo di annullamento undoaction() e lo inserisce nel campo dati "redostack";
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor <- il comando invoca il metodo editColor(...) della classe statica per la modifica dei campi dati relativi al font dell'oggetto testuale della presentazione;
- Premi::Controller::EditController <- l'oggetto invoca il metodo appropriato di EditController quando viene invocato il metodo doaction() e il campo dati booleano "executed" ha valore true, o quando viene invocato il metodo undoaction().

### Classi ereditate:

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

### 5.1.5 Model::SlideShow::SlideShowElements

Tutti i componenti seguenti appartengono al package SlideShowElements, quindi lo scope sarà Model::SlideShow::SlideShowElements::<componente>.

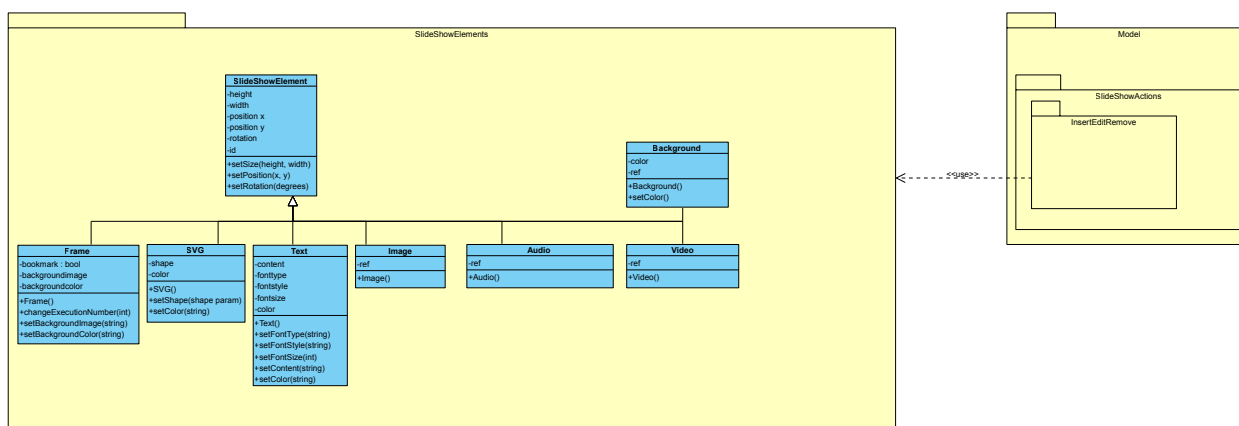


Fig 8: SlideShowElements

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Di questo package fanno parte le classi degli elementi della presentazione e la classe che definisce la presentazione stessa.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** Model::SlideShow::SlideShowElements è in comunicazione con

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Insert, i cui oggetti durante la modifica della presentazione istanziano oggetti di tipo SlideShowElement;
- Model::Remove, i cui oggetti rimuovono da serverRelation::Caricatore gli oggetti di tipo SlideShowElement e li distruggono;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::EditElements, i cui oggetti invocano metodi degli oggetti SlideShowElement che ne impostano i campi;

- `Model::DBSynch`, i metodi di set degli oggetti delle classi del package `SlideShowElements`, infatti, invocano il metodo `notify` dell'observer contenuto nel package `DBSynch` a cui l'oggetto è associato.

#### 5.1.5.1 SlideShowElement

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Gli oggetti della classe `SlideShowElement` rappresentano gli elementi della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` -> invoca il costruttore delle sottoclassi di `SlideShowElement` e li inserisce nel campo dati "presentazione" all'interno di `Model::serverRelation::Loader::LoaderClass`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor` -> gli oggetti delle sue sottoclassi richiamano le funzioni delle sottoclassi di `SlideShowElement` che gestiscono l'impostazione dei campi dati;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::Remove::Remover` -> gli oggetti delle sue sottoclassi rimuovono dai contenitori di `SlideShow` gli oggetti di classe `SlideShowElement` e ne richiamano i distruttori;
- `Model::DBSynch::ConcreteObserver` <- i metodi di set degli oggetti delle sottoclassi di `SlideShowElements` invocano il metodo `notify()` dell'observer contenuto nel package `DB-Synch` di cui l'oggetto tiene un riferimento.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:

Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter istanzia oggetti di sottoclassi di SlideShowElement e li inserisce nel campo dati contenitore presentazione all'interno di Model::serverRelation::Model::LoaderClass

**Sottoclassi:**

- Model::SlideShow::Text;
- Model::SlideShow::Frame;
- Model::SlideShow::Image;
- Model::SlideShow::SVG;
- Model::SlideShow::Audio;
- Model::SlideShow::Video;
- Model::SlideShow::Background.



### 5.1.5.2 Text

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Gli oggetti della classe Text rappresentano gli elementi di tipo testuale della presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter -> invoca il costruttore di Text e inserisce l'oggetto nel campo dati contenitore all'interno dell'oggetto della classe Model::serverRelation::Loader::Caricatore;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover -> rimuove l'oggetto Text dal campo dati presentazione all'interno di Model::serverRelation::Loader::LoaderClass, ne invoca quindi il distruttore;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto;
- Model::DBSynch::ConcreteObserver <- i metodi di set della classe invocano il metodo notify() dell'observer contenuto nel package DBSynch di cui l'oggetto della classe tiene un riferimento.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Gli oggetti della classe Text vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::Insert::ConcreteTextInserter e inseriti nel campo dati contenitore presentazione all'interno di Model::serverRelation::Loader::LoaderClass.

**Classi ereditate:**

- Model::SlideShow::SlideShowElement.

### 5.1.5.3 Frame

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Gli oggetti della classe Frame rappresentano gli elementi di tipo frame della presentazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter -> invoca il costruttore di Frame e inserisce l'oggetto nel campo dati contenitore all'interno dell'oggetto della classe Model::serverRelation::Loader::Caricatore;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover -> rimuove l'oggetto Frame dal campo dati presentazione all'interno di Model::serverRelation::Loader::LoaderClass, ne invoca quindi il distruttore;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto;
- Model::DBSynch::ConcreteObserver <- i metodi di set della classe invocano il metodo notify() dell'observer contenuto nel package DBSynch di cui l'oggetto della classe tiene un riferimento.



**Classi ereditate:**

- #### 5.1.5.4 Image

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Classi ereditate:

- #### 5.1.5.5 SVG

Relazioni d'uso di altre componenti:

- 43 di 76

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor` -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto;
- `Model::DBSynch::ConcreteObserver` <- i metodi di set della classe invocano il metodo `notify()` dell'observer contenuto nel package `DBSynch` di cui l'oggetto della classe tiene un riferimento.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Gli oggetti della classe SVG vengono istanziati da `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` e da questi inseriti nel campo dati contenitore presentazione all'interno di `Model::serverRelation::Loader::LoaderClass`.

**Classi ereditate:**

- `Model::SlideShow::SlideShowElement`.

### 5.1.5.6 Audio

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Gli oggetti della classe Audio rappresentano gli elementi di tipo audio della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` -> invoca il costruttore di `Audio` e inserisce l'oggetto nel campo dati contenitore all'interno dell'oggetto della classe `Model::serverRelation::Loader::Caricatore`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` -> rimuove l'oggetto `Audio` dal campo dati presentazione all'interno di `Model::serverRelation::Loader::LoaderClass`, ne invoca quindi il distruttore;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor` -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto;
- `Model::DBSynch::ConcreteObserver` <- i metodi di set della classe invocano il metodo `notify()` dell'observer contenuto nel package `DBSynch` di cui l'oggetto della classe tiene un riferimento.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Gli oggetti della classe Audio vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter e da questi inseriti nel campo dati contenitore presentazione all'interno di Model::serverRelation::Loader::LoaderClass.

**Classi ereditate:**

- Model::SlideShow::SlideShowElements::SlideShowElement.

### 5.1.5.7 Video

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Gli oggetti della classe Video rappresentano gli elementi di tipo video della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` -> invoca il costruttore di `Video` e inserisce l'oggetto nel campo dati contenitore all'interno dell'oggetto della classe `Model::serverRelation::Loader::Caricatore`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` -> rimuove l'oggetto `Video` dal campo dati presentazione all'interno di `Model::serverRelation::Loader::LoaderClass`, ne invoca quindi il distruttore;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor` -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto;
- `Model::DBSynch::ConcreteObserver` <- i metodi di set della classe invocano il metodo `notify()` dell'observer contenuto nel package `DBSynch` di cui l'oggetto della classe tiene un riferimento.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Gli oggetti della classe Video vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter e da questi inseriti nel campo dati contenitore presentazione all'interno di Model::serverRelation::Loader::LoaderClass.

**Classi ereditate:**

- Model::SlideShow::SlideShowElements::SlideShowElement.

### 5.1.6 Model::SlideShow::Background

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Gli oggetti della classe Background rappresentano lo sfondo della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter` -> invoca il costruttore di `Background` e inserisce l'oggetto nel campo dati contenitore all'interno dell'oggetto della classe `Model::serverRelation::Loader::Caricatore`;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover` -> rimuove l'oggetto `Video` dal campo dati presentazione all'interno di `Model::serverRelation::Loader::LoaderClass`, ne invoca quindi il distruttore;
- `Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor` -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto;
- `Model::DBSynch::ConcreteObserver` <- i metodi di set della classe invocano il metodo `notify()` dell'observer contenuto nel package `DBSynch` di cui l'oggetto della classe tiene un riferimento.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Gli oggetti della classe Background vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter e da questi inseriti nel campo dati contenitore presentazione all'interno di Model::serverRelation::Loader::LoaderClass.

**Classi ereditate:**

- Model::SlideShow::SlideShowElements::SlideShowElement.

```

    usecaseDiagram
        package serverRelation {
            loader
            fileServerRelation
            mongoRelation
            accessControl
        }
        package server {
            Controller
            Server
        }
        package client {
            slideShow
        }

        loader --> fileServerRelation : <<use>>
        loader --> mongoRelation : <<use>>
        loader --> accessControl : <<use>>
        fileServerRelation --> mongoRelation : <<use>>
        mongoRelation --> accessControl : <<use>>
        loader --> Controller : <<use>>
        Controller --> Server : <<use>>
        Controller --> slideShow : <<use>>
        Server --> slideShow : <<use>>
    
```

The diagram illustrates the relationships between various components in a file management system. The components are organized into three packages: **serverRelation** (yellow), **server** (green), and **client** (orange). The **serverRelation** package contains **loader**, **fileServerRelation**, **mongoRelation**, and **accessControl**. The **server** package contains **Controller** and **Server**. The **client** package contains **slideShow**. The relationships are as follows: **loader** uses **fileServerRelation**, **mongoRelation**, and **accessControl**. **fileServerRelation** uses **mongoRelation**. **mongoRelation** uses **accessControl**. **loader** uses **Controller**. **Controller** uses **Server** and **slideShow**. **Server** uses **slideShow**. The diagram is titled "Powered By: Visual Paradigm Community Edition" with a logo in the bottom right corner.

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** package, racchiude le funzionalità del sistema che interagiscono con i servizi offerti dal server nodeJs per l'interazione con la base dati MongoDB e la gestione dei file multimediali in cloud

- relazioni verso **Server** del quale si utilizzano i servizi RESTfull;
- relazioni da **Controller** per il recupero o la creazione di una nuova presentazione dal database MongoDB al caricamento delle pagine HTML;
- relazioni da **Model::SlideShow** che utilizza la rappresentazione locale della presentazione.





### 5.1.8.2 Registration

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Classe, fornisce le funzionalità di registrazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- relazione verso **Server** per la registrazione dell'utente presso il database MongoDB
- relazione da **Controller** da cui riceve in input i parametri dell'utente per la registrazione

### 5.1.9 Model::serverRelations:loader

Loader
-toInsert : object -toUpdate : object -toDelete : object
+update() : bool +addInsert(idElement : string) : bool +addUpdate(idElement : string) : bool +addDelete(idElement : string) : bool

Fig 11: serverRelation::Loader

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** package, racchiude le funzioni di recupero o creazione di una presentazione dal server attraverso i servizi offerti dalla Api, una volta ottenuta la presentazione e' esposta per le modifiche provenienti da altri package nel Model **Relazioni d'uso di altre componenti:**

- relazione verso **Server** per la modifica della presentazione nel database MongoDB
- relazione da **Model::SlideShow::InsertEditRemove** a cui viene esposta la rappresentazione della presentazione locale per essere modificata

#### 5.1.9.1 Loader

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Classe la cui funzione è esporre una interfaccia per la sincronizzazione delle modifiche della presentazione nel model verso il server

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- relazione verso **Server** per il recupero della presentazione dal database MongoDB
- relazione da **Model::SlideShow::InsertEditRemove** a cui viene esposta la rappresentazione della presentazione locale per essere modificata

#### 5.1.9.2 FileServerRelation

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Classe che si interfaccia con il server per l'upload, la gestione e il recupero di informazioni dei file multimediali presenti nello spazio dell'utente **Relazioni d'uso di altre componenti:**

- dipendenza verso **Server** per recupero informazioni sui file e upload e gestione di nuovi file verso nello spazio utente
- dipendenza verso **accessControll** per il recupero del token per accedere ai servizi protetti del Server
- dipendenza da **Controller** da cui vengono chiamati i metodi esposti

### 5.1.9.3 MongoRelation

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Classe che si interfaccia con il server per la gestione delle presentazioni salvate in formato json su un database MongoDB **Relazioni d'uso di altre componenti:**

- dipendenza verso **Server** per l'interazione con il database MongoDB
- dipendenza verso **accessControll** per il recupero del token per accedere ai servizi protetti del Server
- dipendenza da **Loader** da cui vengono chiamati i metodi esposti

## 5.2 View

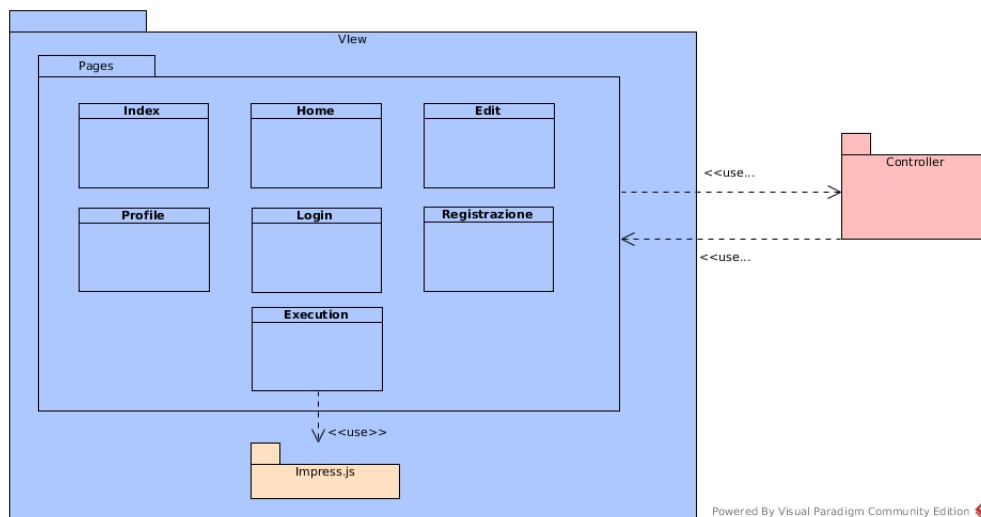


Fig 12: View

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** questo livello costituisce l'interfaccia del software utilizzabile dagli utenti mediante pagine web.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** il componente è costituito dal package Pages e comunica con il Controller per rendere possibile la gestione del proprio profilo, la gestione delle presentazioni e per controllare i dati in transito per il sistema, dovuti all'interazione dell'utente con lo stesso e la comunicazione con il Controller.

### 5.2.1 View::Pages

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** questo package costituisce le pagine fisiche del sistema, realizzate in HTML.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** il componente comunica con il package Premi:-Controller per l'utilizzo delle funzioni presenti all'interno dello stesso per l'interazione dell'utente con il sito.

### 5.2.2 View::Pages::Index

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** la classe Index definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che consente ad un utente di effettuare login e registrazione al sistema.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** la classe Index utilizza i metodi messi a disposizione dalla classe Controller::HeaderController per effettuare il logout o il reindirizzamento alle pagine Home e Profile.

**Attività svolte e dati trattati:** la classe definisce la struttura della pagina web comune a tutte le altre pagine.



### 5.2.3 View::Pages::Login

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** la classe Login definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che consente ad un utente di effettuare il login al sistema.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** la classe Login utilizza i metodi messi a disposizione dalla classe Controller::AuthenticationController per verificare i dati inseriti, per inviare i dati relativi alla login e per visualizzare eventuali errori.

**Attività svolte e dati trattati:** la classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di autenticarsi al sistema. Essa resta in attesa che un utente inserisca i dati necessari per l'autenticazione al sistema.

### 5.2.4 View::Pages::Registrazione

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** la classe Registrazione definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che consente ad un utente di effettuare la registrazione al sistema.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** la classe Registrazione utilizza i metodi messi a disposizione dalla classe Controller::AuthenticationController per verificare i dati inseriti, per inviare i dati relativi alla registrazione e per visualizzare eventuali errori.

**Attività svolte e dati trattati:** la classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di registrarsi al sistema. Essa resta in attesa che un utente inserisca i dati necessari per la registrazione al sistema.

### 5.2.5 View::Pages::Home

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** la classe Home definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che mostra ad un utente le presentazioni presenti sul server e i comandi principali per gestirle.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** la classe Home utilizza i metodi messi a disposizione dalla classe Controller::HomeController per l'eliminazione delle presentazioni dal server, la loro rinominazione o la creazione di una nuova.

**Attività svolte e dati trattati:** la classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di visualizzare una lista delle proprie presentazioni, crearne di nuove, modificarle, eliminarle, scaricarle, eseguirle o modificarle.

### 5.2.6 View::Pages::Profile

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** la classe Profile definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di modificare i propri dati di profilo e gestire i file media caricati nel server

**Relazioni d'uso di altre componenti:** la classe Profile utilizza i metodi messi a disposizione dalla classe Controller::ProfileController, per la modifica della password.

**Attività svolte e dati trattati:** la classe Profile definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che mostra ad un utente i dati del proprio profilo e la possibilità di modificarli.



**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** la classe Execution definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che mostra ad un utente l'esecuzione di una presentazione.

**Attività svolte e dati trattati:** La classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di eseguire la presentazione spostandosi con la tastiera avanti e indietro, passare al capitolo successivo oppure selezionare un nuovo percorso.

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** la classe Edit definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che mostra l'editor di modifica di una presentazione.

**Attività svolte e dati trattati:** La classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di modificare una presentazione (inserendo, spostando, modificando o eliminando elementi), cambiare il percorso e assegnare bookmark ai frame.

La classe dovrà predisporre delle apposite funzioni javascript per la gestione degli elementi nella view.



Questo documento è distribuito sotto licenza [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).



- Questo documento è distribuito sotto licenza [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).



- `View::Pages::Edit::[javascript_functions]` <- `EditController` invoca le appropriate funzioni Javascript per applicare le modifiche alla presentazione sulla pagina di `Edit`.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** `EditController` richiama le funzioni javascript fornite da `View::Pages::Edit` per la modifica della view. Successivamente istanzia un oggetto di una sottoclasse di `Command` e lo dà in pasto a `Invoker` e successivamente richiama il metodo corretto di `Loader` per il salvataggio nel database. Nel caso di un annullamento di una modifica o di un suo ripristino, `EditController` richiama il metodo `undo()` (o `redo()`) di `Invoker` il quale a sua volta, richiama il metodo corretto di `EditController` per l'aggiornamento della view.

### 5.3.2 `Controller::ExecutionController`

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** lo scopo di questa classe è di gestire i segnali provenienti dalla pagina `View::Pages::Execution`.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- `Controller::Services::SharedData` -> `ExecutionController` ricava la presentazione corrente da `SharedData`;
- `Controller::Services::toPages` <- Quando la view invia una richiesta di reindirizzamento alla pagina `View::Pages::Home` o `View::Pages::Edit`, `HeaderController` invoca il metodo appropriato di `toPages`.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** la view invia a `ExecutionController` una richiesta di reindirizzamento ad una pagina oppure per ricavare la presentazione corrente. `ExecutionController` richiama il metodo appropriato di `toPages`, se la richiesta è un reindirizzamento, oppure di `SharedData`.

### 5.3.3 `Controller::HeaderController`

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** lo scopo di questa classe è di gestire i segnali e le chiamate provenienti dalla pagina `View::Pages::Index`.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- `Controller::Services::Main` <- Quando la view invia una richiesta di logout, `HeaderController` invoca il metodo per la deautenticazione fornito da `Main`;
- `Controller::Services::toPages` <- Quando la view invia una richiesta di reindirizzamento alla pagina `View::Pages::Home` o `View::Pages::Profile`, `HeaderController` invoca il metodo appropriato di `toPages`.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** la view invia a `HeaderController` una richiesta di logout o di reindirizzamento ad una pagina. `HeaderController` richiama il metodo per il logout di `Main`, oppure, se è un reindirizzamento, richiama il metodo appropriato di `toPages`.





### 5.3.4 Controller::AuthenticationController

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** lo scopo di questa classe è di gestire i segnali e le chiamate provenienti dalle pagine View::Pages::Login e View::Pages::Registrazione.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- Controller::Services::Main <- Quando la view invia una richiesta di autenticazione, logout o registrazione, HeaderComponent invoca il metodo corretto fornito da Main;

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** la view invia a AuthenticationController una richiesta di registrazione o autenticazione. AuthenticationController richiama il metodo appropriato di Main.

### 5.3.5 Controller::ProfileController

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** lo scopo di questa classe è di gestire i segnali e le chiamate della pagina View::Pages::Profile.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- Controller::Services::Main <- Quando la view invia una richiesta di cambio della password, viene invocato il metodo per il cambio della password di Main.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** la pagina Profile invia a ProfileController la richiesta di cambio password. ProfileController richiama il metodo appropriato di Main.

### 5.3.6 Controller::HomeController

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** lo scopo di questa classe è di gestire i segnali e le chiamate provenienti dalla pagina View::Pages::Home.

**Relazioni d'uso di altre componenti:**

- Model::serverRelation::mongoRelation <- HomeController invoca i metodi necessari per il recupero di tutte le presentazioni dell'utente, la creazione di una nuova, la rinominazione o la cancellazione di una presentazione.

**Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** la pagina Home invia a HomeController una richiesta. HomeController, in base al tipo di richiesta (creazione nuova presentazione, rinominazione, eliminazione o ottenimento della lista delle presentazioni) richiama il metodo appropriato di mongoRelation per soddisfarla.

### 5.3.7 Controller::Services

**Tipo, obiettivo e funzione del componente:** lo scopo di questa classe è di gestire le principali funzioni dell'applicazione, a partire dall'autenticazione fino ad arrivare all'upload dei file nel server.

**Relazioni d'uso di altre componenti:** comunica con il Model per svolgere le operazioni necessarie.





## 6 Diagrammi di attività

Vengono ora illustrati i diagrammi di attività che descrivono le interazioni dell'utente con Premi. È stato disegnato un diagramma ad alto livello che descrive le attività possibili, le quali vengono poi illustrate tramite dei sotto-diagrammi specifici.

## 6.1 Attività Principali

L'utente una volta aperto il software Premi potrà loggarsi, registrarsi oppure accedere alla pagina per visualizzare le presentazioni scaricare in locale. Dopodiché l'utente potrà decidere se modificare la propria password, gestire, modificare o eseguire le proprie presentazioni oppure gestire il proprio profilo.

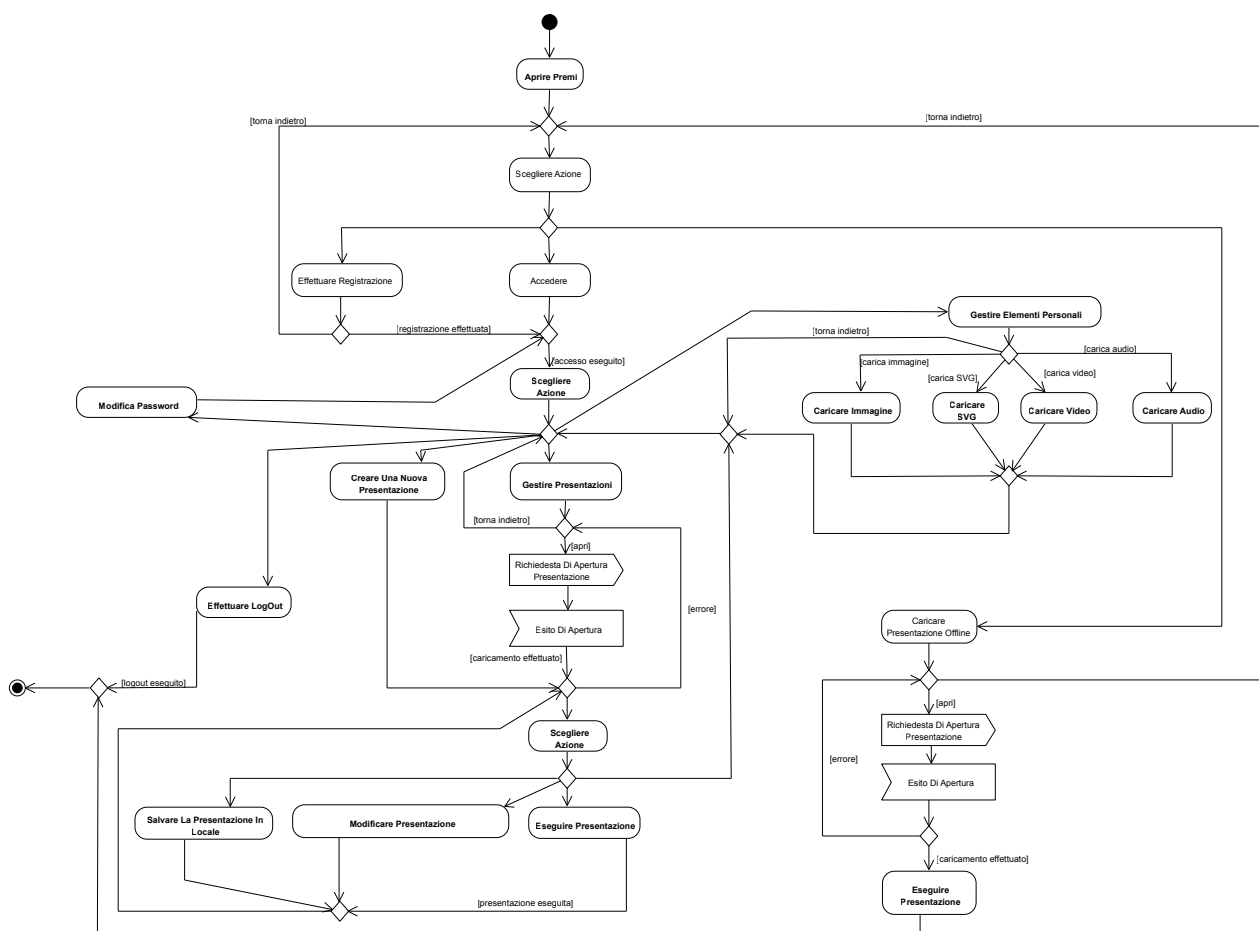
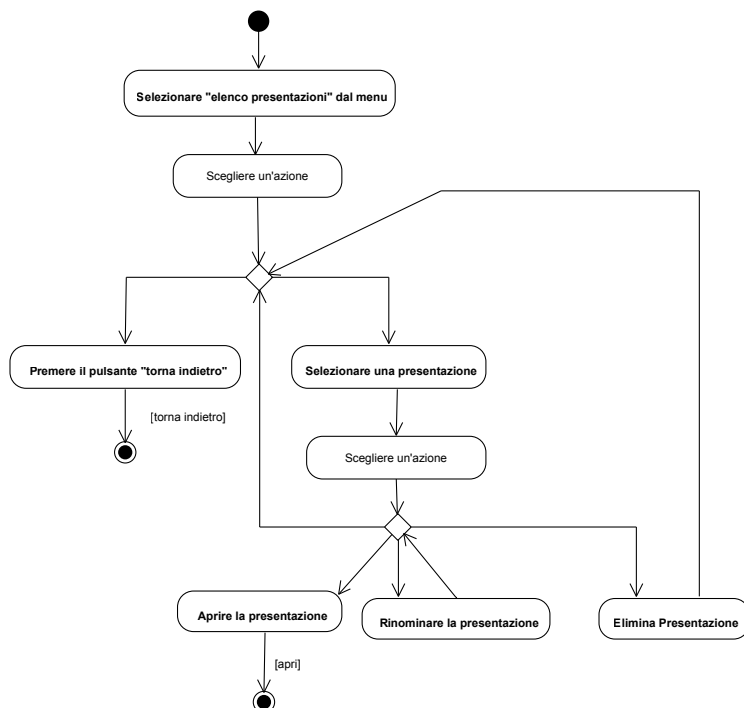


Fig 13: Attività Principali

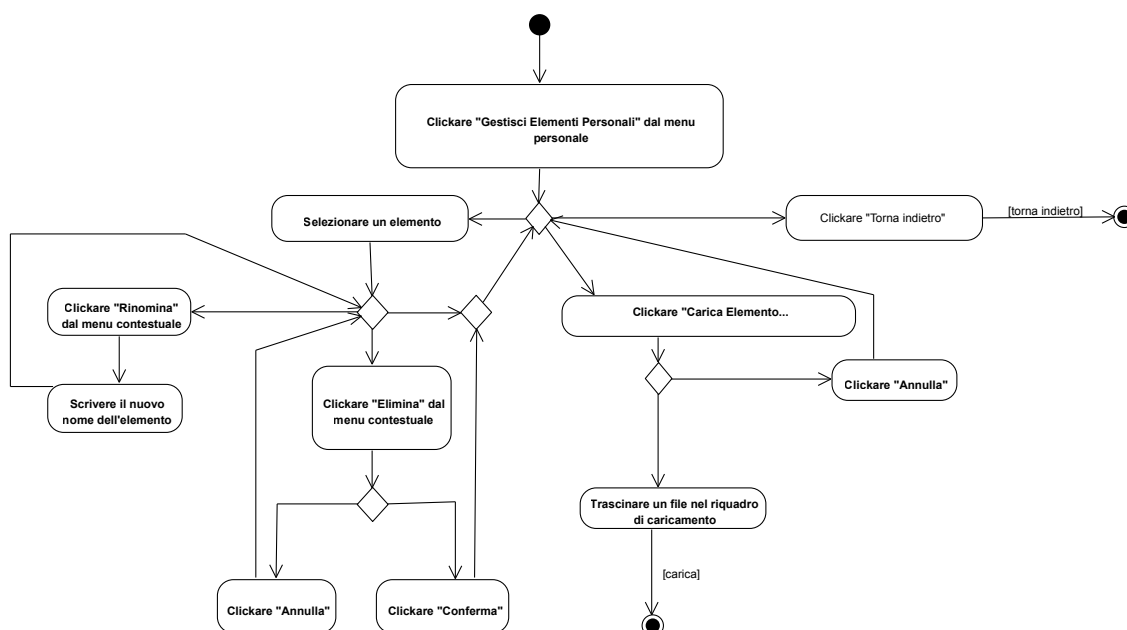
### 6.1.1 Gestione presentazioni

L'utente una volta scelto di gestire le proprie presentazioni potrà rinominarle, aprirle o eliminarle.



### 6.1.2 Caricare File

L'utente una volta scelto di gestire il proprio profilo potrà caricare nuovi file all'interno del proprio spazio sul server.



L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere che tipo di modifiche apportare.



Fig 16: Modificare Presentazione da Desktop

#### 6.1.4 Modificare Presentazione da Mobile

L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere che tipo di modifiche apportare.



Fig 17: Modificare Presentazione da Mobile



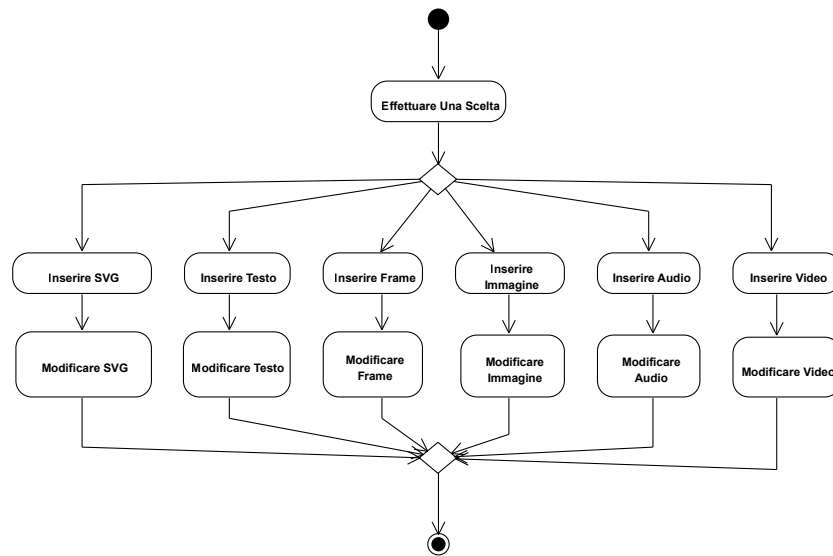


Fig 19: Inserire Elemento

### 6.1.7 Modificare Elemento

L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di modificare un elemento selezionato.

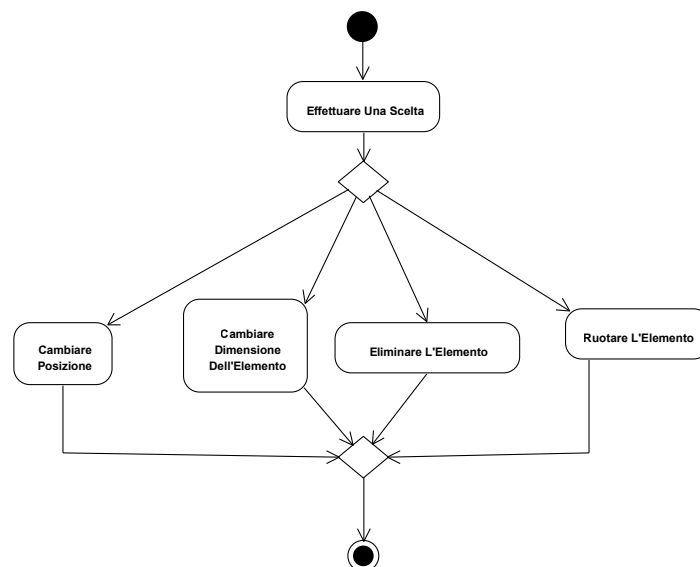


Fig 20: Modificare Elemento

### 6.1.8 Modificare Frame

L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di modificare un frame selezionato.



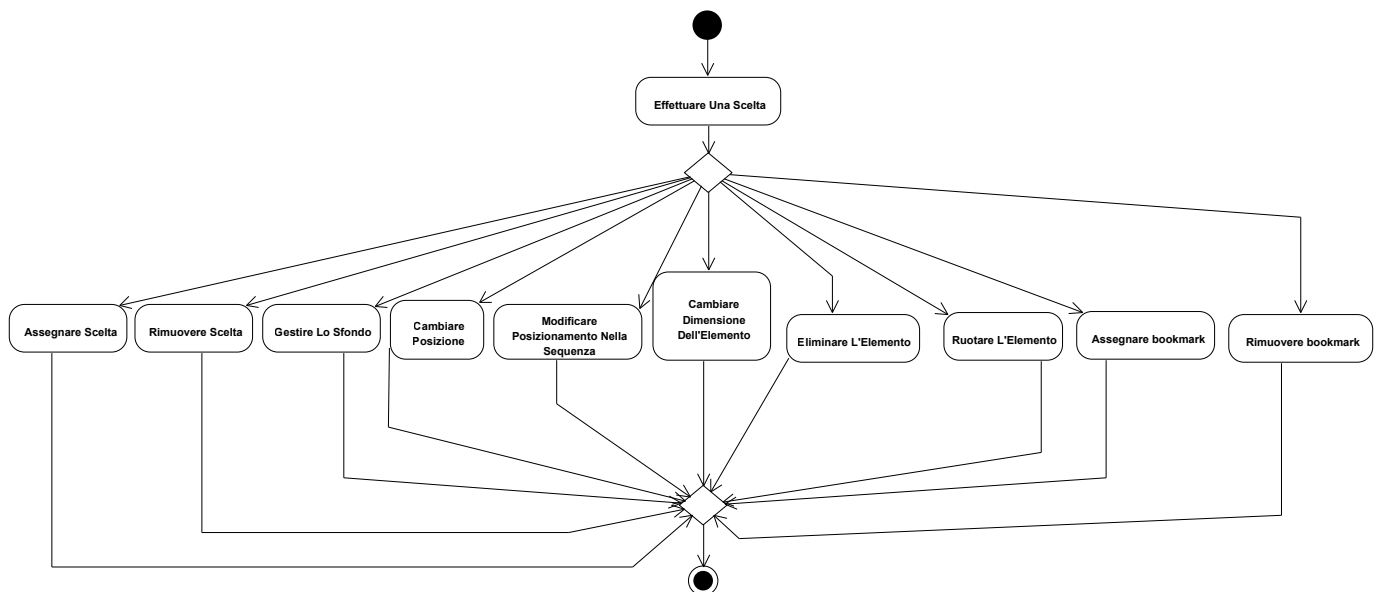


Fig 21: Modificare Frame

### 6.1.9 Modificare SVG

L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di modificare un SVG selezionato.

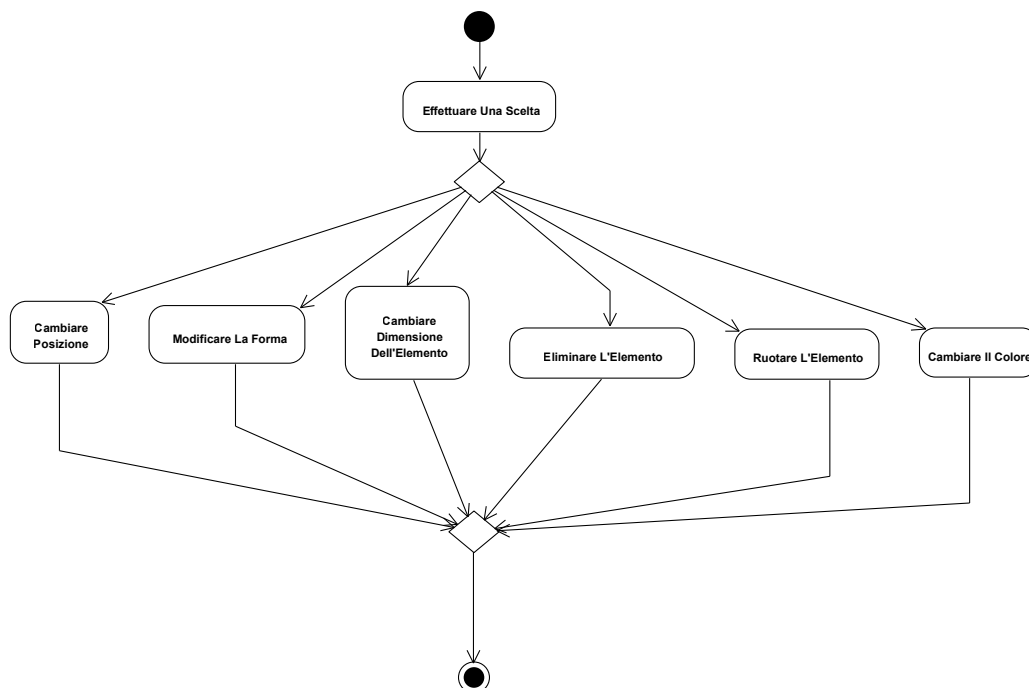


Fig 22: Modificare SVG



L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di modificare un testo selezionato.



## 7 Stime di fattibilità e di bisogno di risorse

L'architettura definita precedentemente ha raggiunto un livello di dettaglio sufficiente per fornire una stima sulla fattibilità e di bisogno di risorse. L'analisi dell'architettura progettata ha permesso di constatare che le tecnologie che si è scelto di adottare risultano sufficientemente adeguate per la realizzazione del prodotto e riescono a ricoprire le esigenze progettuali.

Poiché tutti gli strumenti da utilizzare nello sviluppo sono gratuiti, il bisogno di risorse non si dimostra essere particolarmente problematico.

Si è deciso di utilizzare HTML5, CSS3 e Javascript (e le sue librerie) per lo sviluppo della parte web.

Per la parte di database si è scelto l'utilizzo di MEAN e delle librerie Express.js e Node.js per una migliore interazione con MongoDB.

Per la parte di esecuzione delle presentazioni è stato scelto Impress.js, framework che permette l'esecuzione in maniera non lineare come richiesto.

Per la parte di modifica delle presentazioni verranno utilizzati Javascript e il framework Angular.js per lo spostamento in tempo reale degli elementi delle presentazioni. Infine è stato inoltre considerato l'utilizzo della tecnologia HTML5 Manifest per la gestione delle presentazioni offline.



## 8.1 Tracciamento Componenti-Requisiti

Componente	Requisiti
Controller	
- >AccessController	
- >EditController	
- >ExecutionController	
- >HeaderController	
- >HomeController	
- >ProfileController	
- >Services	
- - >Main	
- - >SharedData	
- - >toPages	
- - >Upload	
- - >Utils	
Model	
- >ServerRelations	
- - >AccessControl	
- - - >Autenticazione	RF 3, RF 3.1, RF 3.2, RF 64
- - - >Registrazione	RF 1, RF 1.1, RF 1.2
- - >DbConsistency	
- - - >ConcreteObserver	
- - - >Observer	
- - - >Subject	
- - - - >SubjectBackground	
- - - >SubjectAudio	
- - - >SubjectFrame	
- - - >SubjectImg	

Componente	Requisiti
- - - >SubjectSVG	
- - - >SubjectText	
- - - >SubjectVideo	
- - >Loader	
- - - >Costruttore	RF 4, RF 7, RF 61
- >SlideShow	
- - >Background	
- - >SlideShowActions	
- - - >Command	
- - - - >AbstractCommand	
- - - - >ConcreteAudioInsertCommand	RF 7.7.13
- - - - >ConcreteAudioRemoveCommand	RF 7.43
- - - - >ConcreteBackgroundInsertCommand	RF 7.13
- - - - >ConcreteBackgroundRemoveCommand	
- - - - >ConcreteEditBackgroundCommand	RF 7.7.43
- - - - >ConcreteEditColorCommand	RF 7.7.4, RF 7.7.40, RF 7.16, RF 7.40.4
- - - - >ConcreteEditFontCommand	RF 7.7.4
- - - - >ConcreteEditPositionCommand	RF 7.7.19
- - - - >ConcreteEditRotationCommand	RF 7.46, RF 7.7.46
- - - - >ConcreteEditSizeCommand	RF 7.7.10, RF 7.7.16
- - - - >ConcreteFrameInsertCommand	RF 7.1, RF 7.1.1
- - - - >ConcreteFrameRemoveCommand	RF 7.10
- - - - >ConcreteImageInsertCommand	RF 7.7.7
- - - - >ConcreteImageRemoveCommand	RF 7.43
- - - - >ConcreteSVGInsertCommand	RF 7.37
- - - - >ConcreteSVGRemoveCommand	RF 7.43
- - - - >ConcreteTextInsertCommand	RF 7.7.1
- - - - >ConcreteTextRemoveCommand	RF 7.43
- - - - >ConcreteVideoInsertCommand	RF 7.7.13
- - - - >ConcreteVideoRemoveCommand	RF 7.43

Componente	Requisiti
- - - - >Invoker	RF 55, RF 58
- - - >InsertEditRemove	
- - - - >Editor	RF 7.7.4, RF 7.7.10, RF 7.7.19, RF 7.7.16, RF 7.7.40, RF 7.7.43, RF 7.16. RF 7.40.4, RF 7.46, RF 7.7.46
- - - - >Inserter	RF 7.1, RF 7.1.1, RF 7.7.1, RF 7.7.7, RF 7.7.13, RF 7.13, RF 7.37
- - - - >Remover	RF 7.10, RF 7.43
- - >SlideShowElements	
- - - >Audio	
- - - >Frame	
- - - >Image	
- - - >SlideShowElement	
- - - >SVG	
- - - >Text	
- - - >Video	
View	
- >Pages	
- - >Edit	
- - >Execution	RF 61, RF 61.1, RF 61.1.1, RF 61.1.4, RF 61.1.7, RF 61.1.10, RF 61.1.13, RF 61.1.16, RF 61.1.16.1, RF 61.1.16.4, RF 61.1.16.7, RF 61.1.16.10, RF 61.4, RF 61.4.1, RF 61.4.4, RF 61.4.7, RF 61.4.10, RF 61.7, RF 61.10, RF 61.4.10.1, RF 61.4.10.4, RF 61.4.10.7, RF 61.4.10.10
- - >Home	RF 10, RF 49, RF 7, RF 64, RF 19, RF 34

Componente	Requisiti
- - >IndexPage	RF 1, RF 3, RF 1.1, RF 1.2, RF 3.1, RF 3.2
- - >Manifest	RF 52, RF 61
- - >Profile	RF 13, RF 43, RF 16, RF 17



Tab 5: Tracciamento Requisiti-Componenti

Università degli studi di Padova - 2014/2015





Università degli studi di Padova - 2014/2015

Requisito	Componenti
RF 7.34	
RF 7.37	::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Inserter, ::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteSVGInsertCommand
RF 7.40	
RF 7.40.1	
RF 7.40.4	::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditColorCommand, ::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor
RF 7.43	::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Remover, ::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteTextRemoveCommand, ::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteImageRemoveCommand, ::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteSVGRemoveCommand, ::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteAudioRemoveCommand, ::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteVideoRemoveCommand
RF 7.46	::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditRotationCommand, ::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove::Editor
RF 10	::Pages::Home
RF 10.1	
RF 10.4	
RF 10.5	
RF 10.8	
RF 12	
RF 13	::Pages::Profile
RF 16	::Pages::Profile
RF 17	::Pages::Profile
RF 19	::Pages::Home
RF 25	
RF 31	
RF 34	::Pages::Home
RF 35	
RF 36	
RF 37	

Requisito	Componenti
RF 43	::Pages::Profile
RF 46	
RF 49	::Pages::Home
RF 52	::Pages::Manifest
RF 55	::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker
RF 58	::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker
RF 61	::Pages::Manifest, ::Pages::Execution, ::ServerRelations::Loader::Costruttore
RF 61.1	::Pages::Execution
RF 61.1.1	::Pages::Execution
RF 61.1.4	::Pages::Execution
RF 61.1.7	::Pages::Execution
RF 61.1.10	::Pages::Execution
RF 61.1.13	::Pages::Execution
RF 61.1.16	::Pages::Execution
RF 61.1.16.1	::Pages::Execution
RF 61.1.16.4	::Pages::Execution
RF 61.1.16.7	::Pages::Execution
RF 61.1.16.10	::Pages::Execution
RF 61.4	::Pages::Execution
RF 61.4.1	::Pages::Execution
RF 61.4.4	::Pages::Execution
RF 61.4.7	::Pages::Execution
RF 61.4.10	::Pages::Execution
RF 61.4.10.1	::Pages::Execution
RF 61.4.10.4	::Pages::Execution

Requisito	Componenti
RF 61.4.10.7	::Pages::Execution
RF 61.4.10.10	::Pages::Execution
RF 61.7	::Pages::Execution
RF 61.10	::Pages::Execution
RF 64	::Pages::Home, ::ServerRelations::AccessControl::Autenticazione
RF 67	
RF 67.1	
RF 67.4	
RF 67.7	
RF 67.10	
RF 67.13	
RF 70	
RF 70.1	
RF 70.4	
RF 70.5	
RF 70.10	
RF 70.10.1	
RF 70.10.1.1	
RF 70.10.1.4	
RF 70.10.1.4.1	
RF 70.10.1.4.4	
RF 70.10.1.4.7	
RF 70.10.1.4.10	
RF 70.10.1.4.13	



Requisito	Componenti
RF 70.10.1.7	
RF 70.10.4	
RF 70.10.7	
RF 70.10.10	
RF 70.10.13	
RF 70.10.16	
RF 70.10.19	
RF 70.13	
RF 70.19	
RF 73	