

Informazioni sul documento

Nome Documento	Specifica Tecnica
Versione	1.0.0
Stato	<i>Formale</i>
Uso	<i>Esterno</i>
Data Creazione	18-05-2015
Data Ultima Modifica	18-05-2015
Redazione	Fossa Manuel, Petrucci Mauro
Approvazione	Tollot Pietro
Verifica	Gabelli Pietro
Lista distribuzione	<i>LateButSafe</i>
	Prof. Tullio Vardanega
	Prof. Riccardo Cardin
	Proponente Zucchetti S.p.a.



Tab 1: Versionamento del documento

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0.0	Tollot Pietro	13-04-2015	Approvazione del documento
0.7.0	Petrucci Mauro	08-04-2015	Apportate le modifiche segnalate dal verificatore Fossa Manuel
0.3.0	Petrucci Mauro	25-03-2015	Aggiunta dei contenuti
0.2.0	Fossa Manuel	24-03-2015	Aggiunta dei contenuti
0.1.0	Busetto Matteo	20-03-2015	Stesura dello scheletro del documento



pre-RR

Tab 2: Storico ruoli pre-RR

Indice

1	Introduzione	7
1.1	Scopo del documento	7
1.2	Scopo del Prodotto	7
1.3	Glossario	7
1.4	Riferimenti	7
1.4.1	Normativi	7
1.4.2	Informativi	7
2	Strumenti	9
2.1	HTML	9
2.2	JavaScript	9
2.3	jQuery	10
2.4	Angular.js	10
2.5	Node.js	10
2.6	MongoDB	10
2.7	Impress.js	10
3	Design Pattern	11
3.1	MVC	11
3.2	Singleton	11
3.2.1	Premi::Model::Command::Invoker	11
3.2.2	Premi::Model::Presentazione::SlideShow	11
3.3	Utility	12
3.4	Builder	12
3.4.1	Premi::Model::Builder	12
3.5	Command	12
3.5.1	Premi::Model::Command	13
3.6	Iterator	13
3.7	Template Method	13
3.7.1	Premi::Model::Inserimento	14
3.8	Strategy	14
3.8.1	Premi::Model::Modifica	14
4	Descrizione architetturale	15
4.1	Metodo e formalismi	15
4.2	Architettura generale	15
4.2.1	Model	15
4.2.2	View	15
4.2.3	ViewModel	15
5	Descrizione dei singoli componenti	17
5.1	Model	17
5.1.1	Premi::Model::Inserimento	17
5.1.1.1	Premi::Model::Inserimento::Insertar	17



Università degli studi di Padova - 2014/2015



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

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

- Università degli studi di Padova - 2014/2015

- 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 Strumenti

2.1 HTML

Si è deciso di utilizzare HTML5 e CSS3 per la presentazione grafica dell'applicazione web. Si è scelto di utilizzare HTML5 al posto di xHTML 1.1 perchè ormai è diventato uno standard de facto e permette una maggiore integrazione con i linguaggi di scripting e contenuti multimediali di cui questa applicazione fa forte uso.

- **Vantaggi:**

- **Multi piattaforma:** Poiché l'applicazione deve essere disponibile sia su dispositivi desktop che mobile HTML5 permette la creazione di strutture responsive in grado di adattarsi alle dimensioni dello schermo;
- **Integrazione con linguaggi di scripting:** Con HTML5 c'è una maggiore integrazione con i linguaggi di scripting come javascript questo permetterà di rendere l'applicazione dinamica;
- **Nessuna installazione:** Il fatto che l'applicazione sia sviluppata con tecnologie web quali HTML permetterà all'utente finale di poter utilizzare il prodotto senza doverlo scaricare e installare.

- Svantaggi:

- **Browser:** È possibile che i browser meno recenti abbiano difficoltà ad interpretare correttamente le informazioni contenute nelle pagine, rendendo difficile, se non impossibile, l'utilizzo dell'applicazione con questo linguaggio.

2.2 JavaScript

JavaScript è un linguaggio di scripting lato client orientato agli oggetti, comunemente usato nei siti web, ed interpretato dai browser. Ciò permette di alleggerire il server dal peso della computazione, che viene eseguita dal client. Essendo molto popolare e ormai consolidato, JavaScript può essere eseguito dalla maggior parte dei browser, sia desktop che mobile, grazie anche alla sua leggerezza. Uno degli svantaggi di questo linguaggio è che ogni operazione che richiede informazioni da recuperare in un database deve passare attraverso un linguaggio che effettui esplicitamente la transazione, per poi restituire i risultati a JavaScript. Tale operazione richiede l'aggiornamento totale della pagina ma è stato superato questo problema adottando delle tecnologie con funzionamento asincrono.

2.3 jQuery

jQuery è una libreria Javascript cross-platform, disegnata per semplificare lo scripting di HTML lato-client. È la libreria Javascript più popolare al momento; è un software libero ed open-source.

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.

2.5 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 (MongoDB chiama il formato BSON); questo rende l'integrazione di dati più semplice e facile in alcuni tipi d'applicazioni. È un software libero ed open-source.

2.6 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; le sue caratteristiche permettono di estendere Connect per permettere una gran varietà di casi d'uso comuni alle applicazioni web, come l'inclusione di HTML template engine modulari, l'estensione del response object per supportare vari formati di output dei dati, un sistema di routing e molto altro.

2.7 AngularJS

AngularJS, comunemente detto Angular, 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-controller lato-client.

La libreria 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.

2.8 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 orientata agli eventi (event-driven) ed un'API (Application Programming Interface) con I/O non bloccante, che ottimizza il throughput e la scalabilità e permette lo sviluppo di veloci server web in Javascript.

Node.js usa il motore Javascript V8 di Google per eseguire codice, ed una larga percentuale dei moduli base è scritta in Javascript. Node.js contiene al suo interno una libreria che permette



2.9 Impress.js

Impress.js è una libreria open source che permette di visualizzare i 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.



deShow.

3.3 Utility

- ???

3.4 Builder

- **Descrizione:** Il design pattern Builder separa la costruzione di un oggetto complesso dalla sua rappresentazione cosicché il processo di costruzione stesso possa creare diverse rappresentazioni.
L'algoritmo per la creazione di un oggetto complesso è indipendente dalle varie parti che costituiscono l'oggetto e da come vengono assemblate. Ciò ha l'effetto immediato di rendere più semplice la classe, permettendo a una classe builder separata di focalizzarsi sulla corretta costruzione di un'istanza e lasciando che la classe originale si concentri sul funzionamento degli oggetti. Un builder permette anche di costruire un oggetto passo-passo, cosa che si può verificare quando si fa il parsing di un testo o si ottengono i parametri da un'interfaccia interattiva.
- **Scopo dell'utilizzo:** viene usato il pattern Builder per separare la costruzione di un oggetto dalla sua rappresentazione e poter riusare il processo di costruzione per creare rappresentazioni differenti;
- **Contesto d'utilizzo:** viene utilizzato per il caricamento delle presentazioni e degli oggetti in essi presenti.

3.4.1 Premi::Model::Builder

Il package `Premi::Model::Builder` implementa il Design Pattern Builder. `Premi::Model::Presentazione::Load` costruisce il `Premi::Model::Builder::Director` che ricopre il ruolo di director del Design Pattern. `Loader` passa a `Director` i parametri di istanziazione dell'oggetto di una sottoclasse di `Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement`. `Director` invoca il costruttore della classe concreta di `AbstractBuilder` per istanziare un oggetto della sottoclasse di `SlideShowElement`, invoca quindi i metodi di `build` per settarne i campi.

3.5 Command

- **Descrizione:** viene utilizzato quando c'è la necessità di disaccoppiare l'invocazione di un comando dai suoi dettagli implementativi, separando colui che invoca il comando da colui che esegue l'operazione.

Tale operazione viene realizzata attraverso questa catena: Client->Invocatore->Ricevitore

Il Client non è tenuto a conoscere i dettagli del comando ma il suo compito è solo quello di chiamare il metodo dell' Invocatore che si occuperà di intermediare l'operazione. L'Invocatore ha l'obiettivo di incapsulare, nascondere i dettagli della chiamata come nome del metodo e parametri. Il Ricevitore utilizza i parametri ricevuti per eseguire l'operazione



- **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.

3.5.1 Premi::Model::Command

Il package Premi::Model::Command implementa il pattern Command, tuttavia il client è esterno al package ed è individuabile nella classe Premi::Controller::Presentazione::Edit, che invoca il costruttore delle sottoclassi di Premi::Model::Command::AbstractCommand e dà l'oggetto creato in pasto a Premi::Model::Command::Invoker, che rappresenta, appunto, la componente invoker del pattern e che mette l'oggetto della sottoclasse di AbstractCommand in un contenitore denominato undo, invoca quindi il metodo Invoker::execute() che a sua volta esegue concretamente il comando.

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.

3.6 Iterator

- **Scopo dell'utilizzo:** il pattern Iterator viene usato per fornire un accesso sequenziale agli elementi che formano un oggetto composto senza esporre all'esterno la struttura dell'oggetto;
- **Contesto d'utilizzo:** viene utilizzato per iterare sugli elementi.

3.7 Template Method

- **Descrizione:** il Design Pattern Template Method è utilizzato per descrivere un algoritmo in cui alcuni passi possono essere sovrascritti da sottoclassi al fine di differenziare il comportamento e allo stesso tempo assicurare che l'algoritmo sovrastante sia sempre seguito.

Prima viene creata una classe che fornisce i passi base di un algoritmo. Questi passi sono implementati usando metodi astratti. Successivamente, le sottoclassi cambiano i metodi astratti per implementare l'algoritmo. Così facendo l'algoritmo generale è mantenuto valido, ma i passi concreti possono essere cambiati dalle sottoclassi.

Template Method viene utilizzato frequentemente nei linguaggi orientati agli oggetti. Quando si ricorre al polimorfismo in generale, questo design pattern potrebbe essere definito come sua naturale conseguenza. Questo perché un metodo che invoca una funzione astratta o polimorfa è semplicemente il motivo d'essere del metodo astratto o polimorfo;



- **Scopo dell'utilizzo:** il pattern Template Method viene usato per definire la struttura di un algoritmo e lasciare alle sottoclassi la definizione di alcune parti usate;
- **Contesto d'utilizzo:** viene utilizzato per l'inserimento e la rimozione degli elementi.

3.7.1 Premi::Model::Inserimento

Le classi del package Premi::Model::Inserimento implementano il pattern Template. La classe astratta Premi::Model::Inserimento::Inserter definisce i metodi astratti per l'inserimento di elementi nella presentazione e descrive i passi dell'algoritmo comuni per l'inserimento di tutti i tipi di elementi. Le sottoclassi di Inserter specificano i metodi:

- createElement che invoca il costruttore della sottoclasse di Premi::Model::Presentazione::SlideShow a cui appartiene l'elemento da inserire;
- insertElement che inserisce l'oggetto nel membro contenitore all'interno dell'oggetto di classe Premi::Model::Presentazione::SlideShow.

In maniera del tutto simile al package Inserimento è organizzato il package Premi::Model::Eliminazione.

3.8 Strategy

- **Descrizione:** Strategy è un Design Pattern che permette che il comportamento di un algoritmo sia deciso a runtime. Il pattern Strategy definisce una famiglia di algoritmi, incapsula ogni algoritmo e rende gli algoritmi intercambiabili all'interno di quella famiglia. Strategy permette all'algoritmo di cambiare indipendentemente dal client che lo utilizza;
- **Scopo dell'utilizzo:** il pattern Strategy viene usato per isolare più algoritmi che svolgono la stessa funzione dal codice che esegue la funzione;
- **Contesto d'utilizzo:** viene utilizzato per la modifica degli elementi.

3.8.1 Premi::Model::Modifica

Il package Premi::Model::Modifica implementa il design pattern Strategy. Premi::Model::Modifica::Editor fornisce un metodo astratto editElement che viene definito in modo diverso in ognuna delle sue sottoclassi e invocato al momento della costruzione. In maniera del tutto simile a Premi::Model::Modifica è organizzato il package Premi::Model::Caricamento.



4.1 Metodo e formalismi

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

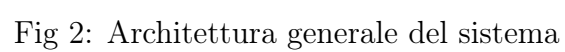
Per i diagrammi di Package, classi e attività verrà usata la notazione UML 2.(DA AGGIUNGERE INDICE).

Il prodotto si presenta suddiviso in tre parti distinte: Model, View e ViewModel. Si è quindi cercato di implementare il design pattern architetturale MVVM 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.

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.

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.

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





5.1 Model

Relazioni d'uso di altre componenti: ??????????????????????.

Package contenuti:

- Premi::Model::Inserimento;
- Premi::Model::Rimozione;
- Premi::Model::Modifica;
- Premi::Model::Command;
- Premi::Model::Invoker;
- Premi::Model::Builder;
- Premi::Model::Presentazione;
- Premi::Model::MongoHandler.

5.1.1 Premi::Model::Inserimento

Relazioni d'uso di altre componenti: Il package è in relazione con Premi::Model::Command da cui riceve i segnali e i parametri di inserimento dell'elemento. Inoltre comunica con il package Premi::Model::Presentazione, istanziando gli oggetti delle sottoclassi di SlideShowElement e inserendoli in SlideShow.

5.1.1.1 Premi::Model::Inserimento::Inserter

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe astratta definita per l'implementazione del Design Pattern template, per l'inserimento di elementi all'interno di una presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Command::ConcreteConcreteInsertCommand` -> utilizza i metodi messi a disposizione da `Inserter` e concretizzati dalle sue sottoclassi che a loro volta invocano le funzioni della classe `Premi::Model::Presentazione::SlideShow` per l'impostazione dei campi relativi.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Definisce le operazioni primitive astratte che le classi concrete sottostanti andranno a sovraccaricare e implementa il metodo template che rappresenta lo scheletro dell'algoritmo per l'inserimento di un elemento nella presentazione. È il componente receiver del Design Pattern Command.

Sottoclassi:



- Premi::Model::Inserimento::ConcreteTextInserter;
- Premi::Model::Inserimento::ConcreteFrameInserter;
- Premi::Model::Inserimento::ConcreteSvgInserter;
- Premi::Model::Inserimento::ConcreteImageInserter;
- Premi::Model::Inserimento::ConcreteVideoInserter;
- Premi::Model::Inserimento::ConcreteAudioInserter.
- Premi::Model::Eliminazione::ConcreteBackgroundInserter.

5.1.1.2 Premi::Controller::Presentazione::Inserimento::ConcreteTextInserter

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di creazione e inserimento di un elemento testuale all'interno di una presentazione. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Template.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Presentazione::Text <- costruisce un oggetto di classe Text.
- Premi::Model::Command::ConcreteInsertCommand -> invoca i metodi per inserire un nuovo elemento di tipo testo nella presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato per inserire elementi testuali in una presentazione.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Inserimento::Inserter.

5.1.1.3 Premi::Model::Inserimento::ConcreteFrameInserter

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di inserimento di un elemento frame all'interno di una presentazione. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Template.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Presentazione::Frame <- costruisce un oggetto di classe Frame.
- Premi::Model::Command::ConcreteInsertCommand -> invoca i metodi per inserire un nuovo elemento di tipo Frame nella presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato per inserire elementi di tipo frame in una presentazione.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Inserimento::Inserter.



5.1.1.4 Premi::Model::Inserimento::ConcreteSvgInserter

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di inserimento di un elemento svg all'interno di una presentazione. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Template.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Presentazione::SVG <- costruisce un oggetto di classe SVG.
- Premi::Model::Command::ConcreteInsertCommand -> invoca i metodi per inserire un nuovo elemento di tipo SVG nella presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato per inserire elementi svg in una presentazione.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Inserimento::Inserter.

5.1.1.5 Premi::Model::Inserimento::ConcreteImageInserter

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di inserimento di un elemento immagine all'interno di una presentazione. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Template.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Presentazione::Image <- costruisce un oggetto di classe Image.
- Premi::Model::Command::ConcreteInsertCommand -> invoca i metodi per inserire un nuovo elemento di tipo immagine nella presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato per inserire elementi di tipo immagine in una presentazione.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Inserimento::Inserter.

5.1.1.6 Premi::Model::Inserimento::ConcreteVideoInserter

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di inserimento di un elemento video all'interno di una presentazione. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Template.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Presentazione::Video <- costruisce un oggetto di classe Video.
- Premi::Model::Command::ConcreteInsertCommand -> invoca i metodi per inserire un nuovo elemento di tipo video nella presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato per inserire elementi di tipo video in una presentazione.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Inserimento::Inserter.

5.1.1.7 Premi::Model::Inserimento:: ConcreteAudioInserter

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di inserimento di un elemento di tipo audio all'interno di una presentazione. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Template.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Presentazione::Audio` <- costruisce un oggetto di classe `Audio`.
- `Premi::Model::Command::ConcreteInsertCommand` -> invoca i metodi per inserire un nuovo elemento di tipo audio nella presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato per inserire elementi di tipo audio in una presentazione.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Inserimento::Inserter.

5.1.1.8 Premi::Controller::Presentazione::Inserimento::ConcreteBackgroundInserter

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di creazione e inserimento di un elemento di classe Background in una Presentazione. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Template.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Presentazione::Background <-` invoca il metodo `getInstance` di classe `Background`.
- `Premi::Model::Command::ConcreteInsertCommand ->` invoca i metodi per inserire un nuovo sfondo nella presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato per inserire elementi sfondo in una presentazione.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Inserimento::Inserter.

5.1.2 Premi::Model::Eliminazione

Tipo, obiettivo e funzione del componente: All'interno di questo Package viene implementato il Design Pattern template per l'eliminazione di elementi dalla presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti: Il package è in relazione con Premi::Model::Command da cui riceve i segnali e i parametri di eliminazione dell'elemento. Inoltre comunica con il package Premi::Model::Presentazione, rimuovendo dall'oggetto di classe SlideShow gli oggetti delle sottoclassi di SlideShowElement e distruggendoli.



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/).



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 Premi::Model::Modifica

Tipo, obiettivo e funzione del componente: All'interno di questo Package viene implementato il Design Pattern strategy per la modifica di elementi della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti: Il package è in relazione con Premi::Model::Command da cui riceve i segnali e i parametri di modifica dell'elemento. Inoltre comunica con il package Premi::Model::Presentazione, modificando nell'oggetto di classe SlideShow gli oggetti delle sottoclassi di SlideShowElement.

5.1.3.1 Premi::Model::Modifica::Editor

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Interfaccia per la componente strategy del Design Pattern Strategy per la selezione dell'algoritmo di modifica della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Command::ConcreteEditCommand` -> Invoca i costruttori delle sottoclassi di `Editor`;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShow` <- scorre gli elementi dei membri contenitori all'interno di `SlideShow` per trovare l'elemento da modificare;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement` <- invoca le funzioni della classe `SlideShowElement` per modificare opportunamente i campi dell'elemento.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Permette di selezionare dinamicamente ed in modo estensibile l'algoritmo di modifica della presentazione.

Sottoclassi:

- Premi::Model::Modifica::Editor::EditorPosition;
- Premi::Model::Modifica::Editor::EditorSize;
- Premi::Model::Modifica::Editor::EditorContent;
- Premi::Model::Modifica::Editor::EditorRotate;
- Premi::Model::Modifica::Editor::EditorColor;
- Premi::Model::Modifica::Editor::EditorShape.

5.1.3.2 Premi::Model::Modifica::EditorPosition

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Strategy per la modifica dei campi inerenti alla posizione di un elemento della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Command::ConcreteEditCommand` -> Invoca il costruttore di `EditorPosition`;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShow` -> scorre gli elementi dei membri contenitori all'interno di `SlideShow` per trovare l'elemento da modificare;



- `Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement` <- invoca le funzioni della classe `SlideShowElement` per modificare opportunamente i campi relativi alla posizione dell'elemento.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: `Premi::Model::Command::ConcreteEditComm` invoca il costruttore e la funzione di esecuzione dell'operazione di modifica, `EditorPosition` invocherà quindi i metodi di modifica delle coordinate forniti all'interno della sottoclasse di `Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement` di cui fa parte l'oggetto da modificare.

Classi ereditate:

- `Premi::Model::Modifica::Editor`.

5.1.3.3 `Premi::Model::Modifica::EditorSize`

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Strategy per la modifica dei campi inerenti alla dimensione di un elemento della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Command::ConcreteEditCommand` -> Invoca il costruttore di `EditorSize`;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShow` <- scorre gli elementi dei membri contenitori all'interno di `SlideShow` per trovare l'elemento da modificare;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement` <- invoca le funzioni della classe `SlideShowElement` per modificare opportunamente i campi relativi alla dimensione dell'elemento.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: `Premi::Model::Command::ConcreteEditComm` invoca il costruttore e la funzione di esecuzione dell'operazione di modifica, `EditorSize` invocherà quindi i metodi di modifica delle dimensioni forniti all'interno della sottoclasse di `Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement` di cui fa parte l'oggetto da modificare.

Classi ereditate:

- `Premi::Model::Modifica::Editor`.

5.1.3.4 `Premi::Model::Modifica::EditorRotate`

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Strategy per la modifica dei campi inerenti all'inclinazione di un elemento della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Command::ConcreteEditCommand` -> Invoca il costruttore di `EditorRotate`;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShow` <- scorre gli elementi dei membri contenitori all'interno di `SlideShow` per trovare l'elemento da modificare;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement` <- invoca le funzioni della classe `SlideShowElement` per modificare opportunamente i campi relativi all'inclinazione dell'elemento.



Classi ereditate:

- ### 5.1.3.5 Premi::Model::Modifica::EditorContent

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Classi ereditate:**

- #### 5.1.3.6 Premi::Model::Modifica::EditorShape

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Classi ereditate:**

- 27 di 47

5.1.3.7 Premi::Model::Modifica::EditorColor

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Strategy per la modifica dei campi inerenti al colore di un elemento SVG della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Command::ConcreteEditCommand` -> Invoca il costruttore di `EditorColor`;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShow` <- scorre gli elementi del membro contenitore all'interno di `SlideShow` per trovare l'elemento SVG da modificare;
- `Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement` <- invoca le funzioni della classe `SlideShowElement` per modificare opportunamente i campi relativi alla forma dell'elemento SVG.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Premi::Model::Command::ConcreteEditComm
invoca il costruttore e la funzione di esecuzione dell'operazione di modifica, EditorShape invo-
cherà quindi i metodi di modifica della forma forniti dalla classe Premi::Model::Presentazione::SVG.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Modifica::Editor.

5.1.4 Premi::Model::Command

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 Premi::Model::Inserimento, Premi::Model::Eliminazione e Premi::Model::Modifica. Il package comunica, inoltre, con il controller, infatti le sue classi sono generate da Premi::Controller::Presentazione::Eco

5.1.4.1 Premi::Model::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:

- `Premi::Controller::MobileEdit->`crea un oggetto di una sottoclasse di `Premi::Model::Command::AbstractCommand` passandolo all'Invoker che lo esegue e lo inserisce nello stack “undo”, richiama il metodo che svuota lo stack “redo”.
Può inoltre invocare il metodo “unexecute” dell'Invoker che provvede a richiamare il metodo undo del comando sulla cima dello stack “undo” e a spostarlo quindi nello stack “redo”. Alternativamente invoca il metodo “redo” dell'Invoker che provvede a eseguire il comando sulla cima dello stack “redo” e a spostarlo quindi nello stack “undo”;
- `Premi::Controller::DesktopEdit->`si comporta in modo analogo a `MobileEdit`;



- Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Viene invocato per effettuare le operazioni di modifica alla presentazione, a sua volta invoca una classe derivata da `Premi::Model::Command` per eseguire materialmente il comando. Quando un comando viene eseguito, `Invoker` lo salva in un array `$undo[]`, insieme ai parametri necessari a riportare la presentazione allo stato precedente.

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



5.1.4.4 Premi::Model::Command::ConcreteRemoveCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un elemento dall'oggetto SlideShow.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Controller::Presentazione::EditController -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker; Premi::Model::Invoker -> esegue il comando o ne invoca il metodo di annullamento;
- Premi::Model::Eliminazione::Remover <- invoca la classe concreta del template per l'eliminazione di un elemento.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene utilizzata per gestire i Signal riguardanti l'eliminazione di un elemento ed invocare i corretti metodi del Model.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Command::AbstractCommand.

5.1.4.5 Premi::Model::Command::ConcreteEditCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: È classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare un elemento elemento nell'oggetto SlideShow.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Controller::Presentazione::EditController -> invoca il costruttore della classe e passa l'oggetto così creato all'Invoker; Premi::Model::Invoker -> esegue il comando o ne invoca il metodo di annullamento;
- Premi::Model::Modifica::Editor <- invoca la classe concreta del design pattern Strategy per la modifica di un elemento.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene utilizzata per gestire i Signal riguardanti la modifica di un nuovo elemento ed invocare i corretti metodi del Model;

Classi ereditate:

- Premi::Model::Command::AbstractCommand.

5.1.5 Premi::Model::Presentazione

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. Si tratta del package centrale del software.

Relazioni d'uso di altre componenti: Premi::Model::Presentazione è in comunicazione con

- Premi::Model::Inserimento, i cui oggetti durante la modifica della presentazione istanziano oggetti di tipo SlideShowElement;
- Premi::Model::Eliminazione, i cui oggetti rimuovono da SlideShow gli oggetti di tipo SlideShowElement e li distruggono;



- Premi::Model::Modifica, i cui oggetti invocano metodi degli oggetti SlideShowElement che ne impostano i campi;
- Premi::Controller::Presentazione::EditController o Premi::Controller::Presentazione::ExecutionContr invocano il costruttore di Loader;
- al momento del caricamento della presentazione gli oggetti di Premi::Model::Presentazione::SlideShow sono invece costruiti dalle classi del package Premi::Model::Builder.

5.1.5.1 Premi::Model::Presentazione::Loader

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Questa classe si occupa della costruzione dell'oggetto SlideShow quando l'utente carica una presentazione o quando l'utente crea una nuova presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Controller::EditController-> costruisce Loader;
- Premi::Controller::ExecutionController-> costruisce Loader;
- Premi::Model::SlideShow <- invoca il metodo di SlideShow::getInstance che chiama il costruttore privato di SlideShow, eventualmente invoca le funzioni dell'oggetto SlideShow per inserire gli oggetti delle sottoclassi di SlideShowElement restituiti da Premi::Model::Builder::Director;
- Premi::Model::Builder::Director <- Loader passa a Director i parametri degli oggetti da costruire.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: il controller invoca il costruttore di Loader. Quando non passa alcun argomento Loader costruisce un oggetto di classe Premi::Model::SlideShow; altrimenti passa l'id dell'oggetto json che descrive la presentazione, Loader recupera i dati e costruisce un oggetto SlideShow, passa a Premi::Model::Builder::Director i parametri degli oggetti da istanziare contenuti dentro all'oggetto json che descrive la presentazione. Director restituisce gli oggetti istanziati e Loader invoca i metodi di SlideShow per inserire tali oggetti nei rispettivi contenitori.

5.1.5.2 Premi::Model::Presentazione::SlideShow

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe implementata con il Design Pattern Singleton, contiene tutte le impostazioni della presentazione caricata, gli oggetti in essa presenti e i metodi per settarli o inserirne di nuovi. Gli oggetti della presentazione si trovano all'interno di contenitori divisi per classe. Tramite un iteratore è possibile scorrere detti contenitori.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Presentazione::Loader -> invoca il metodo SlideShow::getInstance(), che a sua volta invoca il costruttore privato di SlideShow.



5.1.5.3 Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:** Premi::Model::Inserimento::Inserter
 istanzia oggetti di sottoclassi di SlideShowElement e li inserisce nei membri contenitori all'in-
 terno di Premi::Model::Presentazione::SlideShow

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

5.1.5.4 Premi::Model::Presentazione::Text

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi::Model::Inserimento::ConcreteTextInserter` -> invoca il costruttore di `Text` e inserisce l'oggetto nel membro contenitore all'interno dell'oggetto della classe `Premi::Model::Presentazione`;
- `Premi::Model::Eliminazione::ConcreteTextRemover` -> rimuove l'oggetto `Text` dal membro contenitore all'interno di `Premi::Model::Presentazione::SlideShow`, ne invoca quindi il distruttore;



- Premi::Model::Modifica::ConcreteTextEditor -> invoca i metodi che impostano i campi dell'oggetto Text.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti della classe Text vengono istanziati da Premi::Model::Inserimento::ConcreteTextInserter o da Premi::Model::Builder::ConcreteTextInserter e inseriti nei membri contenitori all'interno di Premi::Model::Presentazione::SlideShow.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement.

5.1.5.5 Premi::Model::Presentazione::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:

- Premi::Model::Inserimento::ConcreteFrameInserter -> invoca il costruttore di Frame e inserisce l'oggetto nel membro contenitore all'interno dell'oggetto della classe Premi::Model::Presentazione::SlideShow.
- Premi::Model::Eliminazione::ConcreteFrameRemover -> rimuove l'oggetto Frame dal membro contenitore all'interno di Premi::Model::Presentazione::SlideShow, ne invoca quindi il distruttore;
- Premi::Model::Modifica::ConcreteFrameEditor -> invoca i metodi che impostano i campi dell'oggetto Frame.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti della classe Frame vengono istanziati da Premi::Model::Inserimento::ConcreteFrameInserter o da Premi::Model::Builder::ConcreteFrameInserter e inseriti nei membri contenitori all'interno di Premi::Model::Presentazione::SlideShow.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement.

5.1.5.6 Premi::Model::Presentazione::Image

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Gli oggetti della classe Image rappresentano gli elementi di tipo immagine della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Inserimento::ConcreteImageInserter -> invoca il costruttore di Image e inserisce l'oggetto nel membro contenitore all'interno dell'oggetto della classe Premi::Model::Presentazione::SlideShow.
- Premi::Model::Eliminazione::ConcreteImageRemover -> rimuove l'oggetto Image dal membro contenitore all'interno di Premi::Model::Presentazione::SlideShow, ne invoca quindi il distruttore;
- Premi::Model::Modifica::ConcreteImageEditor -> invoca i metodi che impostano i campi dell'oggetto Image.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti della classe Image vengono istanziati da Premi::Model::Inserimento::ConcreteImageInserter o da Premi::Model::Builder::ConcreteImageInserter e inseriti nei membri contenitori all'interno di Premi::Model::Presentazione::SlideShow.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement.





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



5.1.6 Premi::Model::Builder

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Il package Premi::Model::Builder implementa il Design Pattern builder. Il package ha come scopo principale la creazione degli oggetti delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement al momento del caricamento della presentazione nel programma.

Relazioni d'uso di altre componenti: È in relazione con il package Premi::Model::Presentazione che ne costruisce il Director, e con il package Premi::Model::Presentazione, delle cui classi, sottoclassi di SlideShowElement, costruisce gli oggetti.

5.1.6.1 Premi::Model::Builder::Director

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Implementazione della parte Director del Design Pattern Builder. Fornisce a Premi::Model::Presentazione::Loader gli oggetti della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Presentazione::Loader -> costruisce Director, passandogli i parametri per la costruzione degli oggetti delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement.
- Premi::Model::Builder::AbstractBuilder <- invoca il costruttore degli oggetti delle sottoclassi di AbstractBuilder che genereranno i file delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato da Premi::Model::Presentazione. È costruito con design pattern singleton. Restituisce gli oggetti di tipo Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement a Premi::Model::Presentazione::Loader.

5.1.6.2 Premi::Model::Builder::AbstractBuilder

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe astratta del Design Pattern Builder.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti delle sottoclassi della classe AbstractBuilder vengono istanziati da Premi::Model::Builder::Director e hanno lo scopo di istanziare gli oggetti delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::SlideShowElement.

Sottoclassi:

- Premi::Model::Builder::ConcreteTextBuilder;
- Premi::Model::Builder::ConcreteFrameBuilder;
- Premi::Model::Builder::ConcreteImageBuilder;
- Premi::Model::Builder::ConcreteSVGBuilder;
- Premi::Model::Builder::ConcreteAudioBuilder;
- Premi::Model::Builder::ConcreteVideoBuilder;
- Premi::Model::Builder::ConcreteBackgroundBuilder.



Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Builder. Ha lo scopo di istanziare gli oggetti di classe `Premi::Model::Presentazione::Text` al momento del caricamento della presentazione e di passarli all'oggetto di classe `Director`.

- Premi::Model::Builder::Director -> istanzia gli oggetti passando i parametri ricevuti da Premi::Model::Presentazione::Loader;
- Premi::Model::Presentazione::Text <- istanzia gli oggetti della classe Text e li restituisce al director.

Classi ereditate:

- Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Classe concreta del Design Pattern Builder. Ha lo scopo di istanziare gli oggetti di classe `Premi::Model::Presentazione::Frame` al momento del caricamento della presentazione e di passarli all'oggetto di classe `Director`.

- `Premi::Model::Builder::Director` -> istanzia gli oggetti passando i parametri ricevuti da `Premi::Model::Presentazione::Loader`;
- `Premi::Model::Presentazione::Frame` <- istanzia gli oggetti della classe `Frame` e li restituisce al `director`.

Classi ereditate:

- Tipo, obiettivo e funzione del componente:** Classe concreta del Design Pattern Builder. Ha lo scopo di istanziare gli oggetti di classe Premi::Model::Presentazione::Image al momento del caricamento della presentazione e di passarli all'oggetto di classe Director.

- Premi::Model::Builder::Director -> istanzia gli oggetti passando i parametri ricevuti da Premi::Model::Presentazione::Loader;



- Premi::Model::Presentazione::Image <- istanza gli oggetti della classe Image e li restituisce al director.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti della classe ConcreteImageBuilder vengono istanziati da Premi::Model::Builder::Director e hanno lo scopo di istanziare gli oggetti delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::Image e di passarli al Director.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Builder::AbstractBuilder.

5.1.6.6 Premi::Model::Builder::ConcreteSVGBuilder

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Builder. Ha lo scopo di istanziare gli oggetti di classe Premi::Model::Presentazione::SVG al momento del caricamento della presentazione e di passarli all'oggetto di classe Director.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Builder::Director -> istanzia gli oggetti passando i parametri ricevuti da Premi::Model::Presentazione::Loader;
- Premi::Model::Presentazione::SVG <- istanza gli oggetti della classe SVG e li restituisce al director.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti della classe ConcreteSVGBuilder vengono istanziati da Premi::Model::Builder::Director e hanno lo scopo di istanziare gli oggetti delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::SVG e di passarli al Director.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Builder::AbstractBuilder.

5.1.6.7 Premi::Model::Builder::ConcreteAudioBuilder

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Builder. Ha lo scopo di istanziare gli oggetti di classe Premi::Model::Presentazione::Audio al momento del caricamento della presentazione e di passarli all'oggetto di classe Director.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Builder::Director -> istanzia gli oggetti passando i parametri ricevuti da Premi::Model::Presentazione::Loader;
- Premi::Model::Presentazione::Audio <- istanza gli oggetti della classe Audio e li restituisce al director.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti della classe ConcreteAudioBuilder vengono istanziati da Premi::Model::Builder::Director e hanno lo scopo di istanziare gli oggetti delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::Audio e di passarli al Director.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Builder::AbstractBuilder.

5.1.6.8 Premi::Model::Builder::ConcreteVideoBuilder

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Builder. Ha lo scopo di istanziare gli oggetti di classe Premi::Model::Presentazione::Video al momento del caricamento della presentazione e di passarli all'oggetto di classe Director.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Builder::Director -> istanzia gli oggetti passando i parametri ricevuti da Premi::Model::Presentazione::Loader;
- Premi::Model::Presentazione::Video <- istanzia gli oggetti della classe Video e li restituisce al director.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti della classe ConcreteVideoBuilder vengono istanziati da Premi::Model::Builder::Director e hanno lo scopo di istanziare gli oggetti delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::Video e di passarli al Director.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Builder::AbstractBuilder.

5.1.6.9 Premi::Model::Builder::ConcreteBackgroundBuilder

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe concreta del Design Pattern Builder. Ha lo scopo di istanziare gli oggetti di classe Premi::Model::Presentazione::Background al momento del caricamento della presentazione e di passarli all'oggetto di classe Director.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Premi::Model::Builder::Director -> istanzia l'oggetto passando i parametri ricevuti da Premi::Model::Presentazione::Loader;
- Premi::Model::Presentazione::Background <- istanzia l'oggetto della classe Background e lo restituisce al director.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Gli oggetti della classe ConcreteBackgroundBuilder vengono istanziati da Premi::Model::Builder::Director e hanno lo scopo di istanziare gli oggetti delle sottoclassi di Premi::Model::Presentazione::Background e di passarli al Director.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Builder::AbstractBuilder.

5.1.7 Premi::Model::Caricamento

Tipo, obiettivo e funzione del componente: All'interno di questo Package viene implementato il Design Pattern strategy per il caricamento di nuovi elementi nella presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti: Il package è in relazione con Premi::Controller::MobileEdit, Premi::Controller::DesktopEdit e [[ControllerUtente]] dai quali riceve i segnali e i parametri di caricamento dell'elemento.



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



Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di caricamento di un elemento immagine all'interno dello spazio personale di un utente. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Strategy.

- `Premi::Controller::MobileEdit` e `Premi::Controller::DesktopEdit` -> costruiscono un oggetto di classe `ConcreteImageUploader` e utilizzano i metodi da questo messi a disposizione per caricare il file nel server, inoltre costruiscono un oggetto della classe `Premi::Model::Command::InsertCommand` e lo danno in pasto `Premi::Model::Command::Invoker`;

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene invocato per caricare elementi di tipo immagine nello spazio personale di un utente ed eventualmente inserirlo automaticamente in una presentazione..

- Premi::Model::Caricamento::Uploader.

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di caricamento di un elemento video all'interno dello spazio personale di un utente. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Strategy.

- `Premi::Controller::MobileEdit` e `Premi::Controller::DesktopEdit` -> costruiscono un oggetto di classe `ConcreteVideoUploader` e utilizzano i metodi da questo messi a disposizione per caricare il file nel server, inoltre costruiscono un oggetto della classe `Premi::Model::Command::InsertCommand` e lo danno in pasto `Premi::Model::Command::Invoker`:

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti:Viene invocato per caricare elementi di tipo video nello spazio personale di un utente ed eventualmente inserirlo automaticamente in una presentazione.

- Premi::Model::Caricamento::Uploader.

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che rappresenta un algoritmo di caricamento di un elemento di tipo audio all'interno dello spazio personale di un utente. È uno dei componenti concreti del Design Pattern Strategy.

Università degli studi di Padova - 2014/2015



- ControllerUtente] -> costruisce un oggetto di classe ConcreteImageUploader e utilizza i metodi da questi messi a disposizione per caricare il file nel server.

Classi ereditate:

- Premi::Model::Caricamento::Uploader.

5.2 Controller

Tipo, obiettivo e funzione del componente: fanno parte di questo livello i package che gestiscono i segnali e le chiamate effettuati dalla view verso la struttura dati.

Relazioni d'uso di altre componenti: il componente è costituito dai package Presentazione e Utente, comunica con il Model per rendere possibile la gestione del profilo e la gestione delle presentazioni da parte dell'utente.

Package contenuti:

- Premi::Controller::Presentazione
- Premi::Controller::Utente

5.2.1 Premi::Controller::Presentazione

Tipo, obiettivo e funzione del componente: fanno parte di questo package tutte le classi di controller con cui interagiscono le pagine dedicate alla gestione delle presentazioni.

Relazioni d'uso di altre componenti: il package comunica con la view ricevendo chiamate da Premi::View::Pages::MobileEdit, Premi::View::Pages::DesktopEdit, Premi::View::Pages::Execution e Premi::View::Pages::Home. Comunica, invece, con il model inviando segnali e chiamate ai package Premi::Model::Inserimento, Premi::Model::Eliminazione, Premi::Model::Modifica, Premi::Model::Command, Premi::Model::Builder e alle classi Premi::Model::Invoker, Premi::Model::MongoHan

5.2.1.1 Premi::Controller::Presentazione::EditController

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Lo scopo di questa classe è di gestire i segnali delle pagine Premi::View::Pages::DesktopEdit e Premi::View::Pages::MobileEdit verso il model.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi.View.Pages.DesktopEdit` e `Premi.View.Pages.MobileEdit` -> costruiscono `EditController`, ne invocano i metodi passando i parametri degli oggetti modificati;
- `Premi::Model::Command <- EditController` costruisce un comando e lo dà in pasto a `Premi::Model::Invoker`;
- `Premi::Model::Invoker <- EditController` costruisce l'oggetto di classe `Invoker`. Invoca il metodo `execute()` di `Invoker`, passando come parametro un oggetto di classe `Command` oppure invoca il metodo `unexecute()` di `Invoker`;
- `Premi::Model::Presentazione::Loader <- EditController` costruisce l'oggetto di classe `Loader`, passando come parametro i riferimenti alla presentazione da caricare.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: La pagina DesktopEdit o la pagina MobileEdit invia a EditController un segnale comunicando l'avvenuta modifica o la rimozione di un elemento della presentazione o l'inserimento di un nuovo elemento. EditController istanzia un oggetto di classe Premi::Model::Command e lo dà in pasto a Premi::Model::Invoker. Eventualmente EditController può semplicemente annullare il comando appena eseguito invocando il metodo unexecute di Invoker. La pagina web può, inoltre richiedere il caricamento di una presentazione o la creazione di una nuova presentazione a EditController, che, tramite



invocazione di `Premi::Model::Presentazione::Loader`, caricherà dal database.

5.2.1.2 `Premi::Controller::Presentazione::HomeController`

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Lo scopo di questa classe è di gestire i segnali della pagina `Premi::View::Pages::Home` verso la struttura dati.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi.View.Pages.Home` -> costruisce `HomeController`, ne invoca i metodi passando i parametri dell'utente;
- `Premi::Model::MongoHandler` <- `HomeController` invoca un metodo di `MongoHandler` che restituisce l'elenco dei titoli delle presentazioni dell'utente;

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: La pagina `Home` costruisce `HomeController` e richiede l'elenco delle presentazioni dell'utente.

5.2.1.3 `Premi::Controller::Presentazione::ExecutionController`

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Lo scopo di questa classe è di gestire i segnali delle pagine `Premi::View::Pages::Execution` verso il model.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- `Premi.View.Pages.Execution` -> costruiscono `ExecutionController`, ne invocano i metodi passando i parametri della presentazione da caricare;
- `Premi::Model::Presentazione::Loader` <- `ExecutionController` passa i parametri di caricamento al `Loader` che istanzia un oggetto di classe `Premi::Model::Presentazione::SlideShow` e lo restituisce a `Loader`.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: La pagina `Execution` costruisce `ExecutionController` per caricare la presentazione.



Fig 3: View

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.

Attività svolte e dati trattati: la classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di autenticarsi e registrarsi al sistema. Essa resta in attesa che un utente inserisca i dati necessari per l'autenticazione o la registrazione al sistema oppure che l'utente decida di andare nella pagina Loader.



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 di gestione del profilo e gestione presentazioni.

NE PRESENT.] per l'eliminazione delle presentazioni dal server;

TO MANIFEST ||||| per scaricare una presentazione in locale;

LER LOGOUT ||||| per effettuare il logout.

- Home::Delete invia al controller l'id della presentazione da eliminare;
- Home::Download invia al controller l'id della presentazione da scaricare in locale;
- Home::Execute manda alla pagina Execution con l'id della presentazione da eseguire
- Home::NewSlideShow manda alla pagina SlideShowEdit con la richiesta di una nuova presentazione;
- Home::EditSlideShow manda alla pagina SlideShowEdit con l'id della presentazione da modificare;
- Home::Logout manda al controller la richiesta di logout e

Attività svolte e dati trattati: la classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di visualizzare le anteprime delle proprie presentazioni, crearne di nuove, modificarle, eliminarle, scaricarle in locale e andare alla pagina Profile, effettuare il logout.

Tipo, obiettivo e funzione del componente: la classe Manifest definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che mostra ad un utente le presentazioni scaricate in locale e da la possibilità di eseguirle.

- `Manifest::ExecuteManifest` esegue la presentazione selezionata utilizzando la pagina html già presente in locale e il framework impress.js;
- `Manifest::DeleteManifest` elimina la presentazione salvate in locale;

Attività svolte e dati trattati: la classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di visualizzare le anteprime delle proprie presentazioni, eseguirle e eliminarle dalla posizione in locale.



5.3.4 Premi::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 dalle seguenti classi presenti nel package Controller:

D FILE MEDIA [] per il caricamento di file media nel server;

E. FILE MEDIA [] per la loro eliminazione dal server;

R PASSWORD [] per la modifica della password;

A FILE MEDIA [] per rinominarli.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: i metodi implementati nella classe Profile sono i seguenti:

- Profile::ChangePassword invia al controller la nuova password;
- Profile::UploadMedia invia al controller le informazioni sul nuovo file media caricato sul server;
- Profile::DeleteMedia invia al controller l'id del file media da eliminare;
- Profile::RenameMedia invia al controller l'id e il nuovo nome del file media.

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, i propri file caricati e la possibilità di modificarli.

5.3.5 Premi::View::Pages::Execution

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.

Relazioni d'uso di altre componenti: questa classe è gestita dal framework esterno Impress.js utilizzato; utilizza i metodi messi a disposizione delle classi [CONTROLLER ESECUZIONE PRESENTAZIONE.] per creare la pagina che verrà eseguita da Impress.js.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: i metodi implementati nella classe Execution sono gestiti dal framework Impress.js con l'aggiunta e la modifica delle seguenti 4 funzioni all'interno del framework:

- Execution::Next va al frame successivo della presentazione;
- Execution::Prev va al frame precedente;
- Execution::Bookmark va al frame con bookmark successivo.

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.



5.3.6 Premi::View::Pages::Edit

Tipo, obiettivo e funzione del componente: la classe Edit è divisa in due sottoclassi, che sono visualizzazioni di pagine web diverse a seconda del dispositivo dalla quale viene visualizzata, Desktop o Mobile.

5.3.7 Premi::View::Pages::EditDesktop

Tipo, obiettivo e funzione del componente: la classe EditDesktop definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che mostra da dispositivo desktop ad un utente l'editor di modifica di una presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti: mandì principali di gestione del profilo e gestione presentazioni.

Relazioni d'uso di altre componenti: la classe Home, utilizza i metodi messi a disposizione dalle seguenti classi presenti nel package Controller:

RICCA EDITOR ||||| per caricare la presentazione da modificare;

INSERIMENTO ||||| per l'inserimento di nuovi elementi;

POSTAMENTO ||||| per lo spostamento di nuovi elementi;

ELIMINAZIONE ||||| per l'eliminazione elementi;

CA ELEMENTI ||||| per le modifiche effettuate agli elementi ;

CA PERCORSO ||||| per cambiare il percorso della presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: i metodi implementati nella classe EditDesktop sono i seguenti:

- EditDesktop::InsertFrame invia al controller la richiesta di inserimento di un nuovo frame e le coordinate di posizione;
- EditDesktop::InsertMedia invia al controller la richiesta di inserimento di un nuovo file media, le sue informazioni e le coordinate di posizione;
- EditDesktop::MoveElement invia al controller l'id dell'elemento spostato e le sue nuove coordinate;
- EditDesktop::InsertText invia al controller la richiesta di inserimento di un nuovo elemento di testo, il suo contenuto, la sua formattazione e le sue coordinate;
- EditDesktop::TextEdit invia al controller l'id dell'elemento di testo e il suo nuovo contenuto;
- EditDesktop::DeleteElement invia al controller l'id dell'elemento eliminato;
- EditDesktop::InsertChoice invia al controller la richiesta di inserimento di una nuova scelta e l'id del frame a cui è indirizzata la scelta;

- EditDesktop::Bookmark invia al controller l'id del frame al quale viene associato o rimosso (a seconda dello stato in quel momento) un bookmark;
- EditDesktop::ChangeSize invia al controller l'id dell'elemento al quale vengono cambiate le dimensioni e le nuove misure;
- EditDesktop::ChangeRotation invia al controller l'id dell'elemento al quale viene cambiata la rotazione la percentuale di rotazione;
- EditDesktop::ChangePath invia al controller l'id del percorso modificato e il nuovo ordine dei frame.
- EditDesktop::FrameBackground invia al controller la richiesta di inserimento di un nuovo sfondo ad un frame, l'id del frame e le informazioni dell'immagine;
- EditDesktop::Background invia al controller la richiesta di inserimento di un nuovo sfondo alla presentazione e le informazioni dell'immagine.

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, assegnare bookmark ai frame e inserire elementi scelta.

Classi ereditate: Premi::View::Pages::Edit.

5.3.8 Premi::View::Pages::EditMobile

Tipo, obiettivo e funzione del componente: la classe EditMobile. definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina web che mostra da dispositivo mobile ad un utente l'editor di modifica mobile di una presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti: la classe MobileEdit utilizza i metodi messi a disposizione dalle seguenti classi presenti nel package Controller:

ENTO TESTO ||||| per l'inserimento di un elemento testuale;

MODIFICA TESTO |||| per la modifica di un elemento testuale;

0 BOOKMARK |||| per l'inserimento di un nuovo bookmark;

■ BOOKMARK |||| per rimuovere un bookmark.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: i metodi implementati nella classe EditMobile sono i seguenti:

- `EditDesktop::InsertText` invia al controller la richiesta di inserimento di un nuovo elemento di testo, il suo contenuto, la sua formattazione e le sue coordinate;
- `EditDesktop::TextEdit` invia al controller l'id dell'elemento di testo e il suo nuovo contenuto;
- `EditDesktop::Bookmark` invia al controller l'id del frame al quale viene associato o rimosso (a seconda dello stato in quel momento) un bookmark;

Attività svolte e dati trattati: La classe definisce la struttura della pagina web che consente agli utenti di modificare una presentazione (modificando un elemento testo) e assegnare bookmark ai frame..

Classi ereditate: Premi::View::Pages::Edit.