

Specifica Tecnica

Informazioni sul documento

Nome Documento Specifica Tecnica

Redazione Venturelli Giovanni, Petrucci Mauro, Busetto Matteo, Tollot Pietro

ApprovazioneFossa ManuelVerificaGabelli PietroLista distribuzioneLateButSafe

Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Proponente Zucchetti S.p.a.



Registro delle modifiche

Tab 1: Versionamento del documento

Versione	Autore	Data	Descrizione
3.0.0	Gabelli Pietro	22-08-2015	Approvazione del documento
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	Aggiornamento 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



Versione	Autore	Data	Descrizione
0.2.0	Fossa Manuel	12-05-2015	Aggiunta dei contenuti: Strumenti e Design Pattern
0.1.0	Busetto Matteo	10-05-2015	Stesura dello scheletro del documento



Storico

RR -> RP

Versione 1.0.0	Nominativo
Redazione	Fossa Manuel, Tollot Pietro, Venturelli Giovanni
Verifica	Gabelli Pietro
Approvazione	Petrucci Mauro

Tab 2: Storico ruoli RR -> RP

RP -> RQ

Versione 3.0.0	Nominativo
Redazione	Venturelli Giovanni, Petrucci Mauro, Busetto Matteo, Tollot Pietro
Verifica	Gabelli Pietro
Approvazione	Fossa Manuel

Tab 3: Storico ruoli RP -> RQ



Indice

Intr	oduzio	\mathbf{ne}																				9
1.1	Scopo	del docui	mento																			9
1.2	Scopo	del Prode	otto .																			9
1.3	Glossar	rio																				9
1.4	Riferin	nenti																				9
	1.4.1	Normati	vi																			9
Stru	umenti																					11
2.1	HTML																					11
2.2	JavaSc	$ript \dots$																				11
2.3	jQuery																					11
2.4	MEAN	[12
		_	~																			
		_																				
2.5		~																				
2.0	impros	e.je			•		•	• •			•	•	•			•		•	•	•		
Des	crizione	e archite	ettura	le																		13
3.1	Metodo	o e forma	lismi																			13
3.2																						
	3.2.1	Model .																				13
	3.2.2																					
	3.2.3																					
	3.2.4																					
		1																				
Des	crizion	e dei sin	igoli c	omp	one	enti																15
4.1	Model																					15
	4.1.1	Model::S	SlideSh	ow .																		15
	4.1.2	Model::S	SlideSh	ow::S	Slide	Sho	wAc	ction	$_{ m 1S}$													15
	4.1.3	InsertEd	litRem	ove .																		16
	4.1.4	Model::S	SlideSh	ow::S	Slide	Sho	wAc	ction	ıs::C	Con	nma	and										19
		4.1.4.1																				19
		4.1.4.2	Abstr	actC	omr	nan	d .															20
		4.1.4.3																				21
																						22
																						22
																						23
																						$\frac{23}{23}$
																						$\frac{23}{24}$
																						24
																						$\frac{24}{25}$
		4.1.4.11	Concr	eten	пад	erte:	шоу	JU0.	111111	anc	ι.		•			•		•		٠		25
	1.1 1.2 1.3 1.4 Stri 2.1 2.2 2.3 2.4 2.5 Des 3.1 3.2	1.1 Scopo 1.2 Scopo 1.3 Glossar 1.4 Riferim 1.4.1 1.4.2 Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaSc 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 2.4.2 2.4.3 2.4.4 2.5 Impres Descrizion 3.1 Metodo 3.2 Archite 3.2.1 3.2.2 3.2.3 3.2.4 Descrizion 4.1 Model 4.1.1 4.1.2 4.1.3	1.2 Scopo del Prode 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normati 1.4.2 Informati 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoD 2.4.2 Express. 2.4.3 Angular 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js Descrizione archite 3.1 Metodo e forma 3.2 Architettura ger 3.2.1 Model 3.2.3 Controll 3.2.4 nodeApi Descrizione dei sir 4.1 Model 4.1.1 Model: School 4.1.2 Model: School 4.1.3 InsertEd 4.1.4 Model: School 4.1.4 Model: School	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario	1.1 Scopo del documento	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js 2.5 Impress.js 2.6 JavaScript 2.7 JavaScript 2.8 JavaScript 2.9 JavaScript 2.9 JavaScript 2.0 JavaScript 2.1 MongoDB 2.1 MongoDB 2.2 JavaScript 2.2 JavaScript 2.3 JavaScript 2.4 JavaScript 2.5 JavaScript 2.6 JavaScript 2.7 JavaScript 2.8 JavaScript 2.9 JavaScript 2.9 JavaScript 2.0 JavaScript 2.1 MongoDB 2.1 Model 3.2 JavaScript 3.3 JavaScript 3.4 JavaScript 3.4 JavaScript 3.4 JavaScript 3.4 JavaScript 3.5 JavaScript 3.6 JavaScript 3.7 JavaScript 3.8 JavaScript 3.9 JavaScript 3.9 JavaScript 3.1 JavaScript 3.1 JavaScript 3.1 JavaScript 3.2 JavaScript 3.2 JavaScript 3.2 JavaScript 3.3 JavaScript 3.4 JavaScript 3.5 JavaScript 3.6 JavaScript 3.7 JavaScript 3.8 JavaScript 3.9 JavaScript 3.9 JavaScript 3.9 JavaScript 3.0 JavaScript 3.0 JavaScript 3.1 JavaScript 3.1 JavaScript 3.2 JavaScript 3.2 JavaScript 3.2 JavaScript 3.2 JavaScript 3.2 JavaScript 3.2 Jav	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1 Model 4.1.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow::SlideShod 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4 Model::SlideShow::SlideShod 4.1.4 Invoker 4.1.4 ConcreteTextInset 4.1.4.5 ConcreteImageIns 4.1.4.6 ConcreteVideoInset 4.1.4.7 ConcreteVideoInset 4.1.4.8 ConcreteTextRem 4.1.4.9 ConcreteTextRem 4.1.4.9 ConcreteTextRem 4.1.4.9 ConcreteTextRem	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1 Model 4.1.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow::SlideShowAd 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4 Model::SlideShow::SlideShowAd 4.1.4 Invoker 4.1.4 ConcreteTextInsertCo 4.1.4.5 ConcreteImageInsertC 4.1.4.6 ConcreteVideoInsertC 4.1.4.7 ConcreteVideoInsertC 4.1.4.8 ConcreteTextRemove 4.1.4.9 ConcreteTextRemove 4.1.4.9 ConcreteTextRemove 4.1.4.9 ConcreteTextRemove 4.1.4.9 ConcreteTextRemove 4.1.4.10 ConcreteTextRemove 4.1.4.10 ConcreteTextRemove 4.1.4.2 ConcreteTextRemove 4.1.4.3 ConcreteTextRemove 4.1.4.4.9 ConcreteTextRemove 4.1.4.5 ConcreteTextRemove 4.1.4.6 ConcreteTextRemove 4.1.4.7 ConcreteTextRemove 4.1.4.8 ConcreteTextRemove 4.1.4.9 ConcreteTextRemove 4.1.4.10 ConcreteTextRemove 4.1.4.10 ConcreteTextRemove 4.1.4.10 ConcreteTextRemove 4.1.4.10 ConcreteTextRemove 4.1.4.10 ConcreteTextRemove 4.1.4.10 ConcreteTextRemove	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js 2.6 Impress.js 2.7 Medel 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi 2.4.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow::SlideShowAction 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4 Model::SlideShow::SlideShowAction 4.1.4 Invoker 4.1.4 ConcreteTextInsertComm 4.1.4.5 ConcreteImageInsertComm 4.1.4.6 ConcreteVideoInsertComm 4.1.4.7 ConcreteVideoInsertComm 4.1.4.8 ConcreteTextRemoveCom 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCom	1.1 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow::SlideShowActions 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4.1 Invoker 4.1.4.2 AbstractCommand 4.1.4.3 ConcreteTextInsertCom	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1 Model 4.1.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow::SlideShowActions 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4 Model::SlideShow::SlideShowActions::Con 4.1.4.1 Invoker 4.1.4.2 AbstractCommand 4.1.4.3 ConcreteTextInsertCommand 4.1.4.4 ConcreteFrameInsertCommand 4.1.4.5 ConcreteImageInsertCommand 4.1.4.6 ConcretePackgroundInsertCommand 4.1.4.7 ConcreteTextRemoveCommand 4.1.4.8 ConcreteTextRemoveCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1 Model 4.1.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow::SlideShowActions::Commatalia in the street of the str	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1 Model 4.1.1 Model::SlideShow::SlideShowActions 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4 Model::SlideShow::SlideShowActions::Command 4.1.4.1 Invoker 4.1.4 Model::SlideShow::SlideShowActions::Command 4.1.4.1 Invoker 4.1.4 ConcreteFrameInsertCommand 4.1.4.5 ConcreteImageInsertCommand 4.1.4.6 ConcreteAudioInsertCommand 4.1.4.7 ConcreteVideoInsertCommand 4.1.4.8 ConcreteBackgroundInsertCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.4 Node.js 2.5 Impress.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow::SlideShowActions 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4 Model::SlideShow::SlideShowActions::Command 4.1.4.1 Invoker 4.1.4.1 Invoker 4.1.4.2 AbstractCommand 4.1.4.3 ConcreteTextInsertCommand 4.1.4.4 ConcreteFrameInsertCommand 4.1.4.5 ConcreteImageInsertCommand 4.1.4.6 ConcretePackgroundInsertCommand 4.1.4.7 ConcreteVideoInsertCommand 4.1.4.8 ConcreteBackgroundInsertCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand	1.1 Scopo del Prodotto 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 JQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js	1.1 Scopo del Prodotto 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow::SlideShowActions 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4 Invoker 4.1.4 Invoker 4.1.4.1 Invoker 4.1.4.2 AbstractCommand 4.1.4.3 ConcreteTextInsertCommand 4.1.4.4 ConcreteFrameInsertCommand 4.1.4.5 ConcreteTextGolnsertCommand 4.1.4.6 ConcreteTextGolnsertCommand 4.1.4.7 ConcreteTextGolnsertCommand 4.1.4.8 ConcreteBackgroundInsertCommand 4.1.4.9 ConcreteTextGolnsertCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand 4.1.4.9 ConcreteFrameRemoveCommand 4.1.4.10 ConcreteFrameRe	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 JavaScript 1.4.2 JavaScript 1.4.2 JavaScript 1.4.3 JavaScript 1.4.4 Mean 1.4.4 MongoDB 1.4.4 MongoDB 1.4.4 MongoDB 1.4.4 MongoDB 1.4.4 Model; Scalable 1.4.4 Model; Scalable 1.4.4 Model; Scalable 1.4.4 Model 1.4.4 Model 1.4.4 Model: SlideShow 1.4.4 Model: SlideShow: SlideShowActions 1.4.4 Model: SlideShow: SlideShowActions: Command 1.4.4 Model: SlideShow: SlideShowActions 1.4.4 Model: SlideShow: SlideShowActions 1.4.4 Model: SlideShow 1.4.4 Model: SlideShow: SlideShowActions 1.4.4 Model: SlideShow: SlideShowActions 1.4.4 Model: SlideShow 1.4.4 Model: Slide	1.1 Scopo del Prodotto 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 JavaScript 1.4.3 JavaScript 1.4.4 JavaScrip	1.1 Scopo del Prodotto 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 JavaScript 1.4.3 JavaScript 1.4.4 Model: SlideShow: SlideShowActions 1.4.4 Model: SlideShowActions 1.4.4 Model: SlideShowActions 1.4.4 Model: SlideSho	1.1 Scopo del Prodotto 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 Informativi 1.4.2 JavaScript 1.4 JavaScript 1.4 JavaScript 1.4 JavaScript 1.4 MongoDB 1.4 MongoDB 1.4 2.4 Express.js 1.4 2.4 MongoDB 1.4 Node.js 2.4 N	1.1 Scopo del documento 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2 I Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.1 modeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1 Model 4.1.1 Model::SlideShow 4.1.2 Model::SlideShow 4.1.3 InsertEditRemove 4.1.4 Model::SlideShow::SlideShowActions::Command 4.1.4.1 Invoker 4.1.4 Invoker 4.1.4 ConcreteTextInsertCommand 4.1.4.5 ConcreteTextInsertCommand 4.1.4.6 ConcreteTextInsertCommand 4.1.4.7 ConcreteVideoInsertCommand 4.1.4.8 ConcreteFameInsertCommand 4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand	1.1 Scopo del Prodotto 1.2 Scopo del Prodotto 1.3 Glossario 1.4 Riferimenti 1.4.1 Normativi 1.4.2 Informativi Strumenti 2.1 HTML 2.2 JavaScript 2.3 jQuery 2.4 MEAN 2.4.1 MongoDB 2.4.2 Express.js 2.4.3 AngularJS 2.4.4 Node.js 2.4.5 Impress.js Descrizione architetturale 3.1 Metodo e formalismi 3.2 Architettura generale 3.2.1 Model 3.2.2 View 3.2.3 Controller 3.2.4 nodeApi Descrizione dei singoli componenti 4.1.1 Model 4.1.1 Model 4.1.1 Model 4.1.1 Model 4.1.1 Model 4.1.2 AbstractCommand 4.1.4 Invoker 4.1.4 AlstractCommand 4.1.4 ConcreteFrameInsertCommand 4.1.4 ConcreteFrameRemoveCommand 4.1.4 ConcreteFrameRemoveComma



4.2

4.3

	4.1.4.12 ConcreteAudioRemoveCommand	26
	4.1.4.13 ConcreteVideoRemoveCommand	26
	4.1.4.14 ConcreteEditSizeCommand	27
	4.1.4.15 ConcreteEditPositionCommand	27
	4.1.4.16 ConcreteEditColorCommand	28
		28
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	29
		29
		30
		30
		31
	4.1.4.23 Classe ConcretePortaDietroCommand	31
		32
	4.1.4.25 Classe concreteRemoveFromMainPathCommand	32
	4.1.4.26 Classe concreteNewChoicePathCommand	33
	4.1.4.27 Classe concreteDeleteChoicePathCommand	33
	4.1.4.28 Classe ConcreteRemoveFromChoicePathCommand	34
	4.1.4.29 Classe ConcreteAddToChoicePathCommand	34
4.1.5	Model::SlideShow::SlideShowElements	35
	4.1.5.1 SlideShowElement	35
	4.1.5.2 Text	36
	4.1.5.3 Frame	36
		37
	4.1.5.5 Audio	37
	4.1.5.6 Video	38
4.1.6	Background	38
4.1.7	~	39
4.1.8		40
	4.1.8.1 Authentication	40
		41
4.1.9	Model::serverRelations:loader	41
		41
	4.1.9.2 FileServerRelation	41
	4.1.9.3 MongoRelation	42
View	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	43
4.2.1	View::Pages	43
4.2.2		43
4.2.3	View::Pages::Login	44
4.2.4		44
4.2.5		44
4.2.6	<u> </u>	44
4.2.7		45
4.2.8		45
4.2.9		45
Contro	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	46
4.3.1	Controller::EditController	46



	4.3.	2 Control	ller::F	Execu	ition(Cont	rolle	r.											. 4	8
	4.3.	3 Control	ller::F	$\operatorname{fead}\epsilon$	erCon	itroll	ler .												. 4	8
	4.3.	4 Control	ller::A	$\operatorname{Auth}\epsilon$	entica	ation	Cont	roll	er										. 4	18
	4.3.	5 Control	ller::F	rofile	eCon	trolle	er .												. 4	10
	4.3.	6 Control	ller::F	Iome	Cont	rolle	er												. 4	10
	4.3.	7 Control	ller::S	Servic	ces .														. 4	16
		4.3.7.1	Ser	vices	::toP	ages													. 4	ξĈ
		4.3.7.2	Ser	vices	::Upl	oad													. 5	5(
		4.3.7.3	Ser	vices	:::Mai	in													. 5	50
		4.3.7.4	Ser	vices	::Sha	$red\Gamma$	Oata												. 5	5(
		4.3.7.5	Ser	vices	:::Util	ls													. 5	51
_	DDCE A	DI I																	L	
5	REST A	API node	Apı																5	2
6	Diagran	nmi di att	tività	i															5	7
	6.1 Atti	vità Princi	ipali																. 5	7
	6.1.	1 Gestion	ie pre	esenta	azioni	i.,													. 5	7
	6.1.	2 Caricar	e File	э.															. 5	8
	6.1.	3 Modifie	care F	reser	ntazio	one o	da D	eskt	op										. 5	96
	6.1.	4 Modifie	care F	reser	ntazio	one o	da M	obil	le .										. 5	96
	6.1.	5 Gestire	Sfon	do															. 6	30
	6.1.	6 Inserire	e Elen	nentc	·														. 6	30
	6.1.	7 Modific	care F	Eleme	ento														. 6	31
	6.1.	8 Modifie	care F	$ram\epsilon$	э														. 6	;]
	6.1.	9 Modifie	care S	VG															. 6)2
	6.1.	10 Modific	care T	Pesto															. 6	33
-	C4	. C- 44:1.:1:4		J: 1. :		1:	••													. ,
7	Stime a	i fattibilit	a e o	11 DIS	sogn	o ai	risc	orse	9										6	,4
8		nento dei																	6	5
	8.1 Tra	cciamento (Comp	oner	ıti-Re	equis	siti .												. 6	;5
		cciamento l																		96
Λ -	. .!:	1 Dag!	D-	44	т	1.44		A	1. 1.4	_4.	L	1	<u>.</u>						-	,,
A.]		A Design																	. 7 . 7	
		\cdots																		
		illiand 1 Promiss																		7 (



Elenco delle figure

1	Architettura generale del sistema	14
2	InsertEditRemove	16
3	Command Package	19
4	SlideShowElements	35
5	diagramma package Model::serverRelations	39
6	accessControl	40
7	serverRelation::Loader	41
8	View	43
9	REST API nodeApi	52
10	Attività Principali	57
11	Gestione Presentazioni	58
12	Caricare File	58
13	Modificare Presentazione da Desktop	59
14	Modificare Presentazione da Mobile	59
15	Gestire Sfondo	60
16	Inserire Elemento	61
17	Modificare Elemento	61
18	Modificare Frame	62
19	Modificare SVG	62
20	Modificare Testo	63
21	Model View Controller	76
22	Diagramma delle classi del package Command	77
23	diagramma di sequenza del Pattern Command	78
Elene	co delle tabelle	
1	Versionamento del documento	
2	Storico ruoli RR -> RP	3
3	Storico ruoli RP -> RQ	3
4	$\label{eq:tracciamento} Tracciamento \ Componenti-Requisiti_g $	
5	Tracciamento Requisiti-Componenti	69



Sommario

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



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di definire la progettazione ad alto livello del Progetto_g Premi.

Verrà presentata l'architettura generale secondo la quale saranno organizzate le varie componenti Software_g e saranno descritti i Design Pattern utilizzati.

1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del Progetto_g è la realizzazione un Software_g per la creazione ed esecuzione di presentazioni multimediali favorendo l'uso di tecniche di storytelling e visualizzazione non lineare dei contenuti.

1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono riportate nel documento Glossario_v.3.0.0.pdf. Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel Glossario è marcata da una "g" minuscola in pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- Capitolato d'appalto C4: Premi: Software_g di presentazione "better than Prezi" http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C4.pdf;
- Norme di Progetto_g: NormeDiProgetto v.4.0.0.pdf;
- Analisi dei Requisiti_g: AnalisiDeiRequisiti_{_v.4.0.0.pdf};
- Piano di qualifica: PianoDiQualifica v.4.0.0.pdf;
- Piano di Progetto_g: PianoDiProgetto_v.4.0.0.pdf.

1.4.2 Informativi

- Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software_g, Addison Wesley, 1995;
- Descrizione dei Design Pattern http://sourcemaking.com/design_patterns;
- \bullet Ingegneria del Software
g 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 Strumenti

2.1 HTML

Si è deciso di utilizzare HTML5 e CSS3 per la presentazione grafica dell'applicazione WEB $_{\rm g}$. HTML5 è uno standard da settembre 2014 e permette una più semplice integrazione di contenuti multimediali.

• Vantaggi:

- Multi piattaforma: poiché l'applicazione deve essere disponibile sia su dispositivi
 Desktopg 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_g questo permetterà di rendere l'applicazione dinamica;
- Nessuna installazione: il fatto che l'applicazione sia sviluppata con tecnologie
 WEB_g quali HTML permetterà all'utente finale di poter utilizzare il prodotto senza doverlo scaricare e installare.

• Svantaggi:

 Browser: è possibile che i Browserg 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_g è un linguaggio di scripting lato client orientato agli oggetti, comunemente usato nei siti WEB_g, ed interpretato dai Browser_g. Ciò permette di alleggerire il Server_g dal peso della computazione, che viene eseguita dal client. Essendo molto popolare e ormai consolidato, JavaScript_g può essere eseguito dalla maggior parte dei Browser_g, sia Desktop_g che mobile, grazie anche alla sua leggerezza.

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_g libero ed opensource.

Il nucleo di jQuery è una libreria di manipolazione DOM (Document Object Model). DOM è una struttura ad albero che rappresenta tutti gli elementi_g di una pagina WEB_g e jQuery rende la ricerca, selezione e manipolazione di questi elementi_g 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_g, l'estendibilità.



2.4 MEAN

MEAN è uno stack di Software_g Javascript, libero ed open source per costruire siti WEB_g dinamici ed applicazioni WEB_g. 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_g per applicazioni WEB_g Node.js, disegnato per costruire applicazioni WEB_g 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_g per applicazioni WEB_g, open-source, manutenuto 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_g per l'architettura model-view-whatever latoclient.

Il Framework_g Angular JS come prima cosa legge la pagina HTML, che ha al suo interno degli attributi Tag_g 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_g, oppure ricavato da Risorse_g 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_g; 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_g, ed una larga percentuale dei moduli base è scritta in Javascript.

2.5 Impress.js

Impress.js è un Framework_g open source che permette di visualizzare i Tag_g 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_g obbligatori relativi all'esecuzione senza dover scrivere ingenti quantità di Codice_g aggiuntivo. Si è deciso inoltre di integrare nel Framework_g alcune funzioni_g in modo da rispondere a tutti i Requisiti_g obbligatori relativi all'esecuzione.



3 Descrizione architetturale

3.1 Metodo e formalismi

Si progetterà l'architettura del sistema secondo un approccio top-down, ovvero iniziando da una visione più astratta sul sistema ed aumentando di concretezza nelle Iterazioni_g successive. Si passerà quindi alla definizione dei package e successivamente dei componenti di questi. Infine si andranno a definire le singole classi e interfacce specificando per ognuna:

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

Verranno quindi illustrati i Design Pattern usati nella progettazione architetturale del sistema rimandano la spiegazione all'appendice (A1).

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

3.2 Architettura generale

Il prodotto si presenta suddiviso in due parti distinte, una parte che verrà eseguita localmente all'utente ed una parte server. La parte remota è formata da un server con tecnologia NodeJs che comunica direttamente con un database MongoDB. La parte locale si presenta suddivisa in tre parti distinte: Model, View e Controller. Per la parte locale 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.

3.2.1 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 $_{\rm g}$ e risulta di fatto totalmente indipendente dagli altri due strati.

3.2.2 View

Contiene tutti gli elementi_g 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.

3.2.3 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.



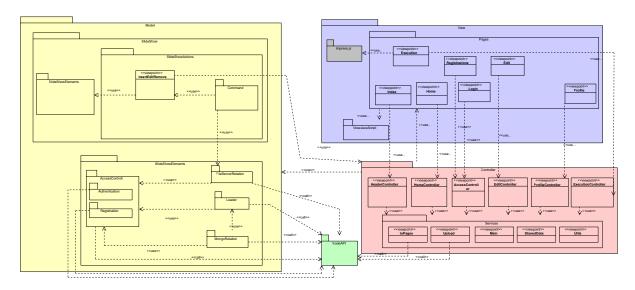


Fig 1: Architettura generale del sistema

3.2.4 nodeApi

Si tratta della parte remota del sistema rispetto all'utente. La Api segue i principi di una API REST e raccoglie funzionalità di interazione con la base dati MongoDB e di caricamento e gestione dei file multimediali che l'utente può inserire nelle presentazioni.



4 Descrizione dei singoli componenti

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

4.1 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;

4.1.1 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_g della presentazione oltre alle classi che rappresentano gli elementi_g 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_g.

4.1.2 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_g della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti: il package è in relazione con

Model::SlideShow::SlideShowActions::Command che ne invoca le funzioni_g passando i relativi parametri per l'inserimento, la rimozione e la modifica degli elementi_g. Tutti i componenti seguenti appartengono al package SlideShowActions, quindi lo scope sarà Model::SlideShow::-SlideShowActions::<componente>.



4.1.3 InsertEditRemove

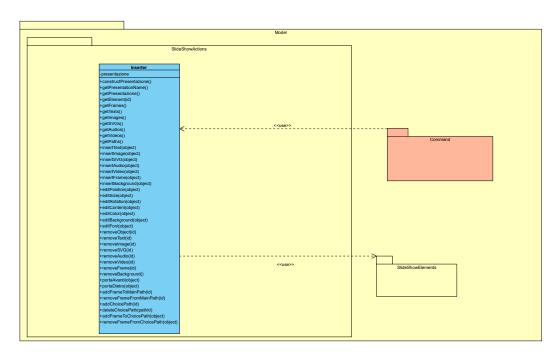


Fig 2: InsertEditRemove

Tipo, obiettivo e funzione del componente: classe statica che offre i metodi destinati all'inserimento, eliminazione e modifica degli elementi_g all'interno di una presentazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: è il componente receiver del Design Pattern Command.

- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditSizeCommand -> invoca il metodo editSize() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditPositionCommand -> invoca il metodo editPosition() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditRotationCommand -> invoca il metodo editRotation() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditColorCommand -> invoca il metodo editColor() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditFontCommand -> invoca il metodo editFont() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditBackgroundCommand -> invoca il metodo editBackground() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteEditBookmarkCommand -> aggiorna il valore di Bookmarkg;



- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcretePortaAvantiCommand -> invoca il metodo portaAvanti() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcretePortaDietroCommand -> invoca il metodo portaDietro() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteAddToMainPathCommand -> invoca il metodo addFrameToMainPath() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteRemoveFromMainPathCommand
 -> invoca il metodo removeFrameFromMainPath() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteNewChoicePathCommand -> invoca il metodo addChoicePath() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteDeleteChoicePathCommand->
 invoca il metodo deleteChoicePath() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteAddToChoicePathCommand > invoca il metodo addFrameToChoicePath() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteRemoveFromChoicePathCommand -> invoca il metodo removeFrameFromChoicePath() messo a disposizione da insertEditRemove:
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteTextInsertCommand -> invoca il metodo insertText() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteFrameInsertCommand -> invoca il metodo insertFrame() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteImageInsertCommand -> invoca il metodo insertImage() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteAudioInsertCommand -> invoca il metodo insertAudio() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteVideoInsertCommand -> invoca il metodo insertVideo() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteBackgroundInsertCommand-> invoca il metodo insertBackground() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteTextRemoveCommand -> invoca il metodo removeText() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteFrameRemoveCommand -> invoca il metodo removeFrame() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteImageRemoveCommand -> invoca il metodo removeImage() messo a disposizione da insertEditRemove;



- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteAudioRemoveCommand -> invoca il metodo removeAudio() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::ConcreteVideoRemoveCommand -> invoca il metodo removeVideo() messo a disposizione da insertEditRemove;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Text <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Text;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Frame_g <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Frame_g;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Image <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Image;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Audio <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Audio;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Video <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Video;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Background <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Background;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Text <- insertEditRemove costruisce gli oggetti di classe Text;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Frame_g <- insertEditRemove costruisce gli oggetti di classe Frame_g;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Image <- insertEditRemove costruisce gli oggetti di classe Image;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Audio <- insertEditRemove costruisce gli oggetti di classe Audio;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Video <- insertEditRemove costruisce gli oggetti di classe Video;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Background <- insertEditRemove costruisce gli oggetti di classe Background;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Text <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Text;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Frame_g <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Frame_g;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Image <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Image;



- Model::SlideShow::SlideShowElements::Audio <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Audio;
- Model::SlideShow::SlideShowElements::Video <- insertEditRemove invoca i metodi di set degli oggetti di classe Video;

4.1.4 Model::SlideShow::SlideShowActions::Command

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

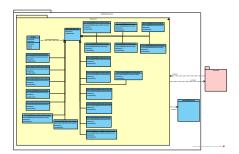


Fig 3: Command Package

Tipo, obiettivo e funzione del componente: all'interno di questo Package viene implementato il Design Pattern command, utile per la gestione di funzioni_g 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.

4.1.4.1 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_g, eliminazione di Elemento_g e inserimento di Elemento_g) per poter implementare le funzioni_g di annulla/ripristina. È necessario che sia creata un'unica istanza dell'invoker dal momento che tale istanza contiene lo stack dei comandi annullabili e quello dei comandi ripristinabili e si deve assicurare che ogni comando che viene eseguito sia inserito in cima allo stack in cui si trovano i comandi eseguiti precedentemente. Si deve quindi garantire che i metodi del controller, ogniqualvolta sia necessario eseguire o annullare un comando, facciano riferimento alla stessa istanza della classe Invoker.



- Controller::EditController->crea un oggetto di una sottoclasse di Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand passandolo all'Invoker che ne invoca il metodo execute() e lo inserisce nello stack "undostack", richiama il metodo che svuota lo stack "redostack".
 - Può inoltre invocare il metodo "undo()" dell'Invoker che provvede a richiamare il metodo undoaction() del comando sulla cima dello stack "undostack" e a spostarlo quindi nello stack "redostack". Alternativamente invoca il metodo "redo()" dell'Invoker che provvede a invocare il metodo doaction() del comando sulla cima dello stack "redostack" e a spostarlo quindi nello stack "undostack";
- Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand <- Invoker invoca il metodo doaction() dell'oggetto della sottoclasse di AbstractCommand. Alternativamente invoca il metodo undoaction().

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[].

4.1.4.2 AbstractCommand

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

Relazioni d'uso di altre componenti:

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

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Viene utilizzata per applicare un generico parametro di trasformazione ad un oggetto della presentazione, questo parametro verrà poi specificato dalle classi concrete.

Sottoclassi:

- ConcreteTextInsertCommand;
- ConcreteFrameInsertCommand;
- ConcreteImageInsertCommand;
- ConcreteAudioInsertCommand;
- ConcreteVideoInsertCommand;
- ConcreteBackgroundInsertCommand;
- ConcreteTextRemoveCommand;
- ConcreteFrameRemoveCommand;



- ConcreteImageRemoveCommand;
- ConcreteAudioRemoveCommand;
- ConcreteVideoRemoveCommand:
- ConcreteEditSizeCommand;
- ConcreteEditPositionCommand;
- ConcreteEditRotationCommand;
- ConcreteEditColorCommand;
- ConcreteEditBackgroundCommand;
- ConcreteEditFontCommand;
- ConcreteEditContentCommand;
- ConcreteEditBookmarkCommand;
- ConcretePortaAvantiCommand;
- ConcretePortaDietroCommand;
- ConcreteAddToMainPathCommand;
- ConcreteRemoveFromMainPathCommand;
- ConcreteNewChoicePathCommand;
- ConcreteDeleteChoicePathCommand;
- ConcreteAddToChoicePathCommand;
- $\bullet \ \ Concrete Remove From Choice Path Command.$

4.1.4.3 ConcreteTextInsertCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo Elemento_g 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 <- invoca il metodo insertText(...) della classe statica per l'inserimento di un Elemento_g;



Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.4 ConcreteFrameInsertCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo Elemento_g Frame_g 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 <- invoca il metodo insertFrame(...) della classe statica per l'inserimento di un Elemento_g Frame_g 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.

4.1.4.5 ConcreteImageInsertCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo Elemento_g 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 <- invoca il metodo insertImage(...) della classe statica per l'inserimento di un Elementog immagine nella presentazione;



Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.6 ConcreteAudioInsertCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo Elemento_g 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 <- invoca il metodo insertAudio(...) della classe statica per l'inserimento di un Elemento_g 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_g Audio.

Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.7 ConcreteVideoInsertCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo Elemento_g 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 <- invoca il metodo insertVideo(...) della classe statica per l'inserimento di un Elemento_g video nella presentazione;



Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.8 ConcreteBackgroundInsertCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per inserire un nuovo Elemento_g 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 <- invoca il metodo insertBack-ground(...) della classe statica per l'inserimento di un Elemento_g 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.

4.1.4.9 ConcreteTextRemoveCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un Elemento_g 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 <- invoca il metodo removeText(...) della classe statica per la rimozione di un Elemento_g testuale nella presentazione;



Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.10 ConcreteFrameRemoveCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un Elemento_g Frame_g 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 <- invoca il metodo removeFrame(...) della classe statica per la rimozione di un Elementog Frameg 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.

4.1.4.11 ConcreteImageRemoveCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un Elemento_g 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 <- invoca il metodo removeImage(...) della classe statica per l'eliminazione di un Elementog immagine dalla presentazione;



Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.12 ConcreteAudioRemoveCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un Elemento_g 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 <- invoca il metodo removeAudio(...) della classe statica per l'eliminazione di un Elemento_g 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.

4.1.4.13 ConcreteVideoRemoveCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per rimuovere un Elemento_g 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 <- invoca il metodo removeVideo(...) della classe statica per l'eliminazione di un Elementog video dalla presentazione;



Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.14 ConcreteEditSizeCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare le dimensioni di un Elemento_g 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 <- 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.

4.1.4.15 ConcreteEditPositionCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare la posizione di un Elemento_g 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 <- il comando invoca il metodo editPosition(...) della classe statica per la modifica dei campi dati relativi alla posizione dell'oggetto nella presentazione;



Classi ereditate:

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

4.1.4.16 ConcreteEditColorCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare il colore di un Elemento_g 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 <- 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.

4.1.4.17 ConcreteEditBackgroundCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare lo sfondo di un Elemento_g Frame_g della presentazione.

- 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 <- il comando invoca il metodo editBackground(...) della classe statica per la modifica del campo dati relativo allo sfondo dell'oggetto della presentazione;



Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.18 ConcreteEditRotationCommand

Tipo, obiettivo e funzione del componente: è classe concreta del Design Pattern Command, rappresenta un comando per modificare l'orientamento di un Elemento_g 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 <- 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.

4.1.4.19 ConcreteEditFontCommand

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

- 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 <- il comando invoca il metodo editColor(...) della classe statica per la modifica dei campi dati relativi al Font_g 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().

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.20 Classe ConcreteEditContentCommand

È classe concreta del Design Pattern Command, serve a assegnare del testo ad un Elemento $_{\rm g}$ 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 -> 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 <- il comando invoca il metodo editContent(spec) della classe statica per la modifica dei campi dati relativi testo 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.

4.1.4.21 Classe ConcreteEditBookmarkCommand

E classe concreta del Design Pattern Command, applica un Bookmark_g ad un Elemento_g della presentazione.

- 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 <- il comando invoca il metodo updateBookmark(...) della classe statica per la modifica del campo relativo al Bookmarkg dell'Elementog 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().

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

4.1.4.22 Classe ConcretePortaAvantiCommand

È classe concreta del Design Pattern Command, sposta all'indietro l'Elemento_g su cui è stata invocata.

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 <- il comando invoca il metodo portaAvanti() della classe statica per la modifica del campo z-index degli oggetti 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.

4.1.4.23 Classe ConcretePortaDietroCommand

È classe concreta del Design Pattern Command, sposta all'indietro l'Elemento_g su cui è stata invocata.

- 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 <- il comando invoca il metodo portaDietro() della classe statica per la modifica del campo z-index degli oggetti 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().

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.24 Classe ConcreteAddToMainPathCommand

È classe concreta del Design Pattern Command, inserisce in Frame_g su cui è chiamata nella posizione specificata, all'interno del Percorso_g principale.

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 <- il comando invoca il metodo addFrameToMainPath(...) della classe statica per la modifica dell'oggetto relativo al Percorsog principale 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.

4.1.4.25 Classe concreteRemoveFromMainPathCommand

E classe concreta del Design Pattern Command, rimuove dal Percorso_g principale della presentazione il Frame_g su cui è stata chiamata.

- 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 <- il comando invoca il metodo removeFrameFromMainPath(...) della classe statica per la modifica dell'oggetto relativo al Percorsog principale 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().

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

4.1.4.26 Classe concreteNewChoicePathCommand

È classe concreta del Design Pattern Command, riceve l'id del Frame_g da cui parte il nuovo Percorso_g scelta.

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 <- il comando invoca il metodo addChoicePath(...) della classe statica per la modifica dell'oggetto relativo ai percorsig 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.

4.1.4.27 Classe concreteDeleteChoicePathCommand

E classe concreta del Design Pattern Command, rimuove dal Percorso_g scelta il Frame_g su cui è stata chiamata.

- 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 <- il comando invoca il metodo deleteChoicePath(...) della classe statica per la modifica dell'oggetto relativo al Percorsog principale 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().

• Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand.

4.1.4.28 Classe ConcreteRemoveFromChoicePathCommand

È classe concreta del Design Pattern Command, rimuove dal Percorso_g scelta il Frame_g su cui è stata chiamata.

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 removeFrameFromChoicePath(...)della classe statica per la modifica dell'oggetto relativo al Percorsog scelta 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.

4.1.4.29 Classe ConcreteAddToChoicePathCommand

È classe concreta del Design Pattern Command, aggiunge il Frame_g su cui è chiamata ad un Percorso_g scelta.

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 addFrame-ToChoicePath(...)della classe statica per la modifica dell'oggetto relativo al Percorsog scelta 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.



4.1.5 Model::SlideShow::SlideShowElements

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

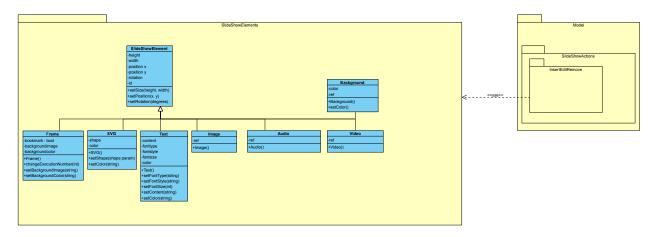


Fig 4: SlideShowElements

Tipo, obiettivo e funzione del componente: di questo package fanno parte le classi degli elementi_g 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 gli elementi_g di tipo SlideShowElements;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::EditElements, i cui oggetti invocano metodi degli oggetti SlideShowElement che ne impostano i campi.

4.1.5.1 SlideShowElement

Tipo, obiettivo e funzione del componente: gli oggetti della classe SlideShowElement rappresentano gli elementig della presentazione.

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca il costruttore delle sottoclassi di SlideShowElements;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> gli oggetti delle sue sottoclassi richiamano le funzioni_g delle sottoclassi di SlideShowElement che gestiscono l'impostazione dei campi dati;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> gli oggetti delle sue sottoclassi rimuovono dai contenitori di SlideShow gli oggetti di classe SlideShowElement e ne richiamano i distruttori.



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

 ${\bf Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove\ istanzia\ oggetti\ di\ sottoclassi\ di\ SlideShowElement.}$

Sottoclassi:

- Model::SlideShow::Text;
- Model::SlideShow::Frame_g;
- Model::SlideShow::Image;
- Model::SlideShow::Audio;
- Model::SlideShow::Video;
- Model::SlideShow::Background.

4.1.5.2 Text

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

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca il costruttore di Text e inserisce l'oggetto nella presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> rimuove l'oggetto Text dalla presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: gli oggetti della classe Text vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove e inseriti nella presentazione.

Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowElement.

4.1.5.3 Frame

Tipo, obiettivo e funzione del componente: gli oggetti della classe Frame_g rappresentano gli elementi_g di tipo Frame_g della presentazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca il costruttore di Frame_g e inserisce l'oggetto nella presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove-> rimuove l'oggetto Frame_g dalla presentazione;



• Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: gli oggetti della classe Frame_g vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove e inseriti nella presentazione.

Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowElement.

4.1.5.4 Image

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

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca il costruttore di Image e inserisce l'oggetto nella presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> rimuove l'oggetto Image dalla presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto;

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: gli oggetti della classe Image vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove e inseriti nella presentazione.

Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowElement.

4.1.5.5 Audio

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

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca il costruttore di Audio e inserisce l'oggetto nella presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> rimuove l'oggetto Audio dalla presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: gli oggetti della classe Audio vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove e inseriti nella presentazione.

Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowElements::SlideShowElement.



4.1.5.6 Video

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

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca il costruttore di Video e inserisce l'oggetto nella presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> rimuove l'oggetto Video dalla presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: gli oggetti della classe Video vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove e inseriti nella presentazione.

Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowElements::SlideShowElement.

4.1.6 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 -> invoca il costruttore di Background e inserisce l'oggetto nella presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> rimuove l'oggetto Video dalla presentazione;
- Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove -> invoca i metodi che modificano i campi dati dell'oggetto.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: gli oggetti della classe Background vengono istanziati da Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove e inseriti nella presentazione.

Classi ereditate:

• Model::SlideShow::SlideShowElements::SlideShowElement.



4.1.7 Model::serverRelations

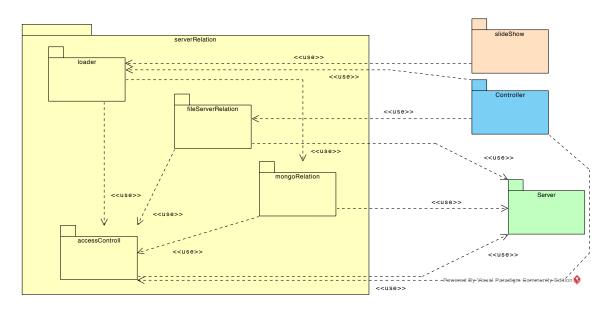


Fig 5: diagramma package Model::serverRelations

Tipo, obiettivo e funzione del componente: package, racchiude le funzionalità del sistema che interagiscono con i servizi offerti dal Server $_{\rm g}$ nodeJs per l'interazione con la base dati MongoDB e la gestione dei File $_{\rm g}$ multimediali in Cloud

Relazioni d'uso di altre componenti:

- 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.



4.1.8 Model::serverRelations::accessControl

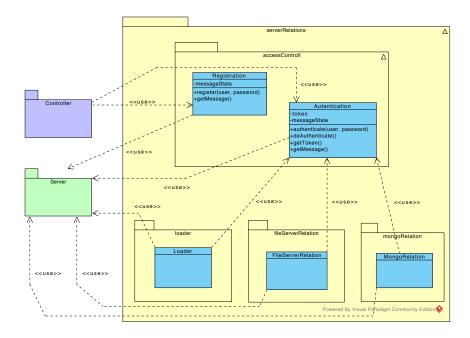


Fig 6: accessControl

Tipo, obiettivo e funzione del componente: package, racchiude le funzioni_g di registrazione dell'utente e autenticazione tramite token ai servizi esposti da nodeApi.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- relazioni verso **Server** a cui vengono passati i parametri per la registrazione e l'autenticazione dell'utente
- relazioni da Controller da cui si ricevono i parametri in input dell'utente
- relazioni da loader, fileServerRelation, mongoRelation a cui viene esposto il token ricevuto dal Serverg dopo la autenticazione

4.1.8.1 Authentication

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe, fornisce le funzionalità di autenticazione e deautenticazione.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- relazione verso **Server** per il recupero del token passando i parametri di autenticazione dell'utente, cambio password dell'utente
- relazione da Controller da cui riceve in input i parametri dell'utente per la autenticazione
- relazione da loader, fileServerRelation, mongoRelation a cui espone il token per poter usare i servizi del Server_g



4.1.8.2 Registration

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

Relazioni d'uso di altre componenti:

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

4.1.9 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 7: serverRelation::Loader

Tipo, obiettivo e funzione del componente: package, racchiude le funzioni_g di recupero o creazione di una presentazione dal Server_g 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

4.1.9.1 Loader

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe la cui Funzione_g 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

4.1.9.2 FileServerRelation

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



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

4.1.9.3 MongoRelation

Tipo, obiettivo e funzione del componente: Classe che si interfaccia con il Server_g 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_g
- dipendenza da Loader da cui vengono chiamati i metodi esposti



4.2 View

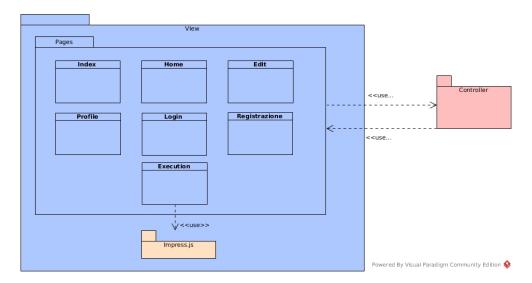


Fig 8: View

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

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.

4.2.1 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_g presenti all'interno dello stesso per l'interazione dell'utente con il sito.

4.2.2 View::Pages::Index

Tipo, obiettivo e funzione del componente: la classe Index definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina WEB_g che consente ad un utente di effettuare $Login_g$ 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_g o il reindirizzamento alle pagine Home e Profile.

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



4.2.3 View::Pages::Login

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

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

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

4.2.4 View::Pages::Registrazione

Tipo, obiettivo e funzione del componente: la classe Registrazione definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina WEB_g 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_g che consente agli utenti di registrarsi al sistema. Essa resta in attesa che un utente inserisca i dati necessari per la registrazione al sistema.

4.2.5 View::Pages::Home

Tipo, obiettivo e funzione del componente: la classe Home definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina WEB_g che mostra ad un utente le presentazioni presenti sul Server_g 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_g, la loro rinominazione o la creazione di una nuova.

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

4.2.6 View::Pages::Profile

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

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_g che mostra ad un utente i dati del proprio profilo e la possibilità di modificarli.



4.2.7 View::Pages::Execution

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

Relazioni d'uso di altre componenti: questa classe è gestita dal Framework_g esterno Impress.js; utilizza i metodi messi a disposizione della classe Controller::ExecutionController per creare la pagina che verrà eseguita da Impress.js.

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

4.2.8 View::Pages::Edit

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

Relazioni d'uso di altre componenti: la classe Edit utilizza i metodi messi a disposizione dalla classe Controller::EditController per caricare la presentazione da modificare, per l'inserimento di nuovi elementi_g, per il loro spostamento ed eliminazione, per le modifiche effettuate agli elementi_g e per cambiare il Percorso_g della presentazione.

Attività svolte e dati trattati: la classe definisce la struttura della pagina WEB_g che consente agli utenti di modificare una presentazione (inserendo, spostando, modificando o eliminando elementi_g), cambiare il Percorso_g e assegnare Bookmark_g ai Frame_g.

La classe dovrà predisporre delle apposite funzioni_g JavaScript_g per la gestione degli elementi_g nella view.

4.2.9 View::Pages::Manifest

Tipo, obiettivo e funzione del componente: la classe Manifest definisce la struttura, e la conseguente visualizzazione, della pagina WEB_g che mostra all'utente le presentazioni salvate in locale, permettendone l'esecuzione.

Attività svolte e dati trattati: la classe definisce la struttura della pagina WEB_g che consente agli utenti di visulizzare le presentazioni salvate in locale e permette la loro esecuzione.



4.3 Controller

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

Relazioni d'uso di altre componenti: comunica con il Model per rendere possibile la gestione del profilo e la gestione delle presentazioni da parte dell'utente.

4.3.1 Controller::EditController

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

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Tutte le seguenti classi, appartenenti al package Model::SlideShow::SlideShowActions::-Command:
 - Invoker <- EditController costruisce l'oggetto Invoker, gli passa un oggetto di classe Command eseguendo e annullando tale comando;
 - ConcreteTextInsertCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteFrameInsertCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteImageInsertCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteSVGInsertCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteAudioInsertCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteVideoInsertCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteBackgroundInsertCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteTextRemoveCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteFrameRemoveCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteImageRemoveCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteSVGRemoveCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteAudioRemoveCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
 - ConcreteVideoRemoveCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;



- ConcreteEditSizeCommand <- EditController costruisce un comando e lo d\u00e0 in pasto a Invoker;
- ConcreteEditPositionCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcreteEditRotationCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcreteEditColorCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcreteEditBackgroundCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcreteEditFontCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcreteEditContentCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcreteEditBookmarkCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcretePortaAvantiCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcretePortaDietroCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcreteAddToMainPathCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker;
- ConcreteRemoveFromMainPathCommand <- EditController costruisce un comando e lo dà in pasto a Invoker.
- Controller::Services::Upload <- EditController richiama Upload quando è necessario caricare nel Serverg un Fileg media;
- Controller::Services::SharedData -> EditController ricava la presentazione corrente da SharedData;
- Model::serverRelation::Loader <- EditController, ad ogni modifica della presentazione, richiama i metodi appropriati di Loader in modo tale da permettere il salvataggio della presentazione stessa nel Serverg;
- View::Pages::Edit::[javascript_functions] <- EditController invoca le appropriate funzionig 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_g JavaScript_g 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.



4.3.2 Controller::ExecutionController

Tipo, obiettivo e funzione del componente: lo scopo di questa classe è di gestire i segnali provenienti della 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.

4.3.3 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_g, 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_g o di reindirizzamento ad una pagina. HeaderController richiama il metodo per il Logout_g di Main, oppure, se è un reindirizzamento, richiama il metodo appropriato di toPages.

4.3.4 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_g e View::Pages::Registrazione. Relazioni d'uso di altre componenti:

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

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



4.3.5 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.

4.3.6 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 Home-Controller 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.

4.3.7 Controller::Services

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

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

4.3.7.1 Services::toPages

Tipo, obiettivo e funzione del componente: lo scopo di questa classe è di gestire i reindirizzamenti alle pagine corrette.

Relazioni d'uso di altre componenti:

• /private <- toPages invia una richiesta http al Serverg, il quale controlla l'esistenza del token per le pagine in cui è richiesta l'autenticazione.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: toPages invia una richiesta http al Server_g per il reindirizzamento alla pagina corretta. Nel caso in cui la pagina richieda di essere autenticati, viene inviato anche il token di sessione per verificare l'effettiva autenticazione.



4.3.7.2 Services::Upload

Tipo, obiettivo e funzione del componente: lo scopo di questa classe è di permettere l'upload dei File_g media nel Server_g.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- /private/api/files/image/[filename] <- Upload invia una richiesta http al Serverg per effettuare l'upload del Fileg immagine filename;
- /private/api/files/video/[filename] <- Upload invia una richiesta http al Serverg per effettuare l'upload del Fileg video filename;
- \bullet /private/api/files/audio/[filename] <- Upload invia una richiesta http al Serverg per effettuare l'upload del Fileg audio filename.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Upload invia una richiesta http al Server_g per il caricamento di un File_g media nel Server_g, inviando anche il token di sessione per verificare l'effettiva autenticazione.

4.3.7.3 Services::Main

Tipo, obiettivo e funzione del componente: lo scopo di questa classe è di permettere le funzioni_g di base dell'applicazione, tra cui l'autenticazione al Server_g.

Relazioni d'uso di altre componenti:

- Model::serverRelation::accessControl::Authentication <- Main richiama Authentication per inviare una richiesta di autenticazione o di Logout_g al Server_g;
- Model::serverRelation::accessControl::Registration <- Main richiama Registration per inviare una richiesta di registrazione di un nuovo utente al Server_g;
- Model::serverRelation::accessControl::ChangePassword <- Main richiama ChangePassword per inviare una richiesta di cambio password al Server_g.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: Main richiama il metodo corretto di accessControl in modo da inviare una richiesta http al Server_g per effettuare l'autenticazione, la registrazione o il cambio della password.

4.3.7.4 Services::SharedData

Tipo, obiettivo e funzione del componente: lo scopo di questa classe è di mantenere in memoria la presentazione corrente.

Relazioni d'uso di altre componenti:

• Model::serverRelation::mongoRelation <- SharedData richiama mongoRelation per ottenere la presentazione corrente.

Interfacce con e relazioni d'uso e da altre componenti: SharedData richiama il metodo corretto di mongoRelation in modo da inviare una richiesta http al Server_g per ottenere la presentazione voluta.



4.3.7.5 Services::Utils

 ${\bf Tipo,\ obiettivo\ e\ funzione\ del \ componente}:\ lo\ scopo\ di\ questa\ classe\ \grave{e}\ definire\ delle\ funzioni_g\ utili\ a\ tutta\ l'applicazione.$

Relazioni d'uso di altre componenti: data la sua natura, non comunica con nessun package.



5 REST API nodeApi

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

- \bullet «Resource» : rappresenta una Risorsag associata ad un certo URL_g a cui sono disponibili dei servizi
- «Node» : rappresenta una parte di URL_g a cui non sono disponibili servizi ma è utile per suddividere quest'ultimi
- «Server» : rappresenta la radice dei servizi offerti dal Server_g
- \bullet «Path» : indica una aggiunta in coda all' URL $_{\rm g}$ attuale per raggiungere una nuova Risorsa $_{\rm g}$ o nodo
- \bullet «Middleware» : indica un middleware, un insieme di funzionalità chiamate ogni qualvolta si accede a Risorseg attraversando questo Elementog

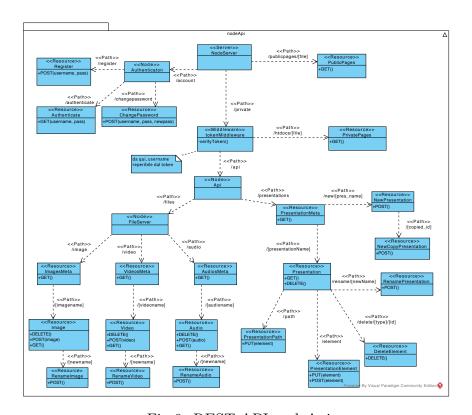


Fig 9: REST API nodeApi

- NodeServer: radice dei servizi offerti dal Serverg:
 - 1. Serverg per pagine HTML e Fileg statici associati
 - 2. servizi di autenticazione stateless
 - 3. servizi di upload e reperimento Fileg 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 Fileg 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_g ritorna il File_g 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 Serverg ritorna il Fileg stesso

• PresentationMeta:

- GET /private/api/presentations
 - * descrizione: cerca in MongoDB nella collezione associata alle presentazioni dell'utente, ritorna un array i cui elementi_g 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_g
- DELETE /private/api/presentations/[presentationName]
 - * descrizione: elimina se presente la presentazione dell'utente associata al titolo passato nell'URL_g

• RenamePresentation:

- **POST** /private/api/presentations/[presentationName]/rename/[newname]
 - * descrizione: rinomina se presente la presentazione dell'utente associata al titolo passato nell'URL_g 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_g passato nel body della richiesta

• DeleteElement:

- $-\ \mathbf{DELETE}\ / \mathrm{private/api/presentations/[presentationName]/delete/[type/[id_element]]}$
 - * **descrizione:** elimina dalla presentazione con il titolo [presentationName] l'Elemento_g con identificativo [idElement]

• PresentationPath:

- **PUT** /private/api/presentations/[presentationName]/path
 - * descrizione: aggiorna l'elemento paths dalla presentazione con il titolo [presentationName] con il nuovo elemento paths passato come argomento nel corpo della richiesta

• GetImage:

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

• GetAudio:

- **GET** /files/[user]/audio/[audioname]



* descrizione: ritorna il Fileg [audioname] nella cartella /users/[username]/audios

• GetVideo:

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

• ImagesMeta:

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

• Image:

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

• RenameImage:

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

• AudiosMeta:

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

• Audio:

- POST /private/api/files/audio/[audioname]
 - * descrizione: caricare da locale un nuovo File $_{\rm g}$ immagine nella cartella /users/[username]/audios
- **DELETE** /private/api/files/audio/[audioname]
 - * descrizione: elimina il Fileg audio [audioname] dalla cartella /users/[username]/audios

• RenameAudio:

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

• VideosMeta:

GET /private/api/files/video



* descrizione: ritorna un array con i nomi dei Fileg video dell'utente

• Video:

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

• RenameVideo:

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



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_g 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.

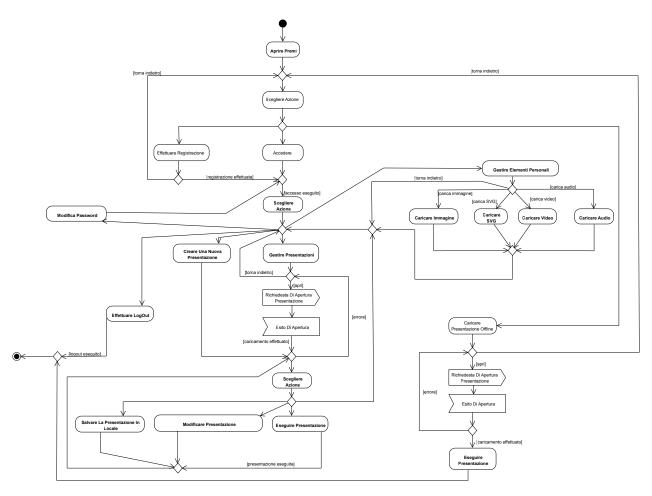


Fig 10: Attività Principali

6.1.1 Gestione presentazioni

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





Fig 11: Gestione Presentazioni

6.1.2 Caricare File

L'utente una volta scelto di gestire il proprio profilo potrà caricare nuovi ${\rm File_g}$ all'interno del proprio spazio sul ${\rm Server_g}$.

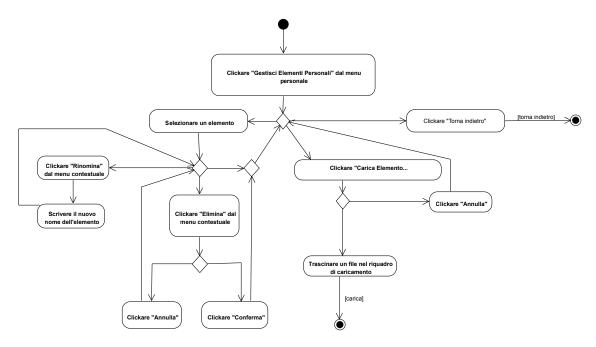


Fig 12: Caricare File



6.1.3 Modificare Presentazione da Desktop

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

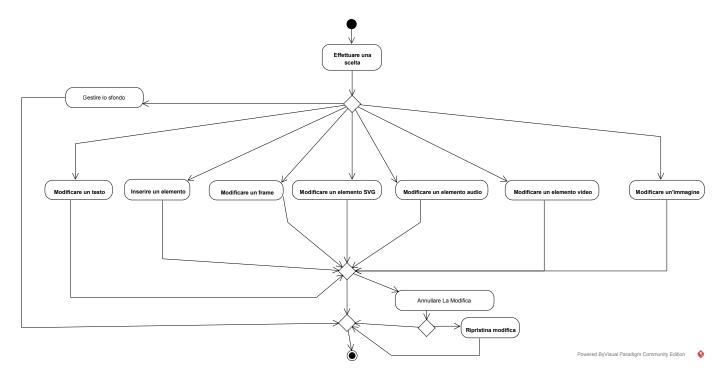


Fig 13: Modificare Presentazione da Desktop

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.

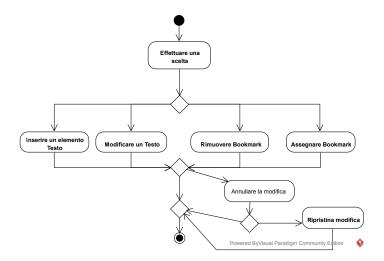


Fig 14: Modificare Presentazione da Mobile



6.1.5 Gestire Sfondo

L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di apportare una modifica allo sfondo.

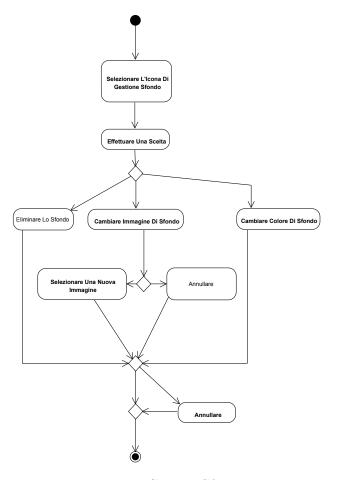


Fig 15: Gestire Sfondo

6.1.6 Inserire Elemento

L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di inserire un nuovo Elemento_g sul piano della presentazione_g.



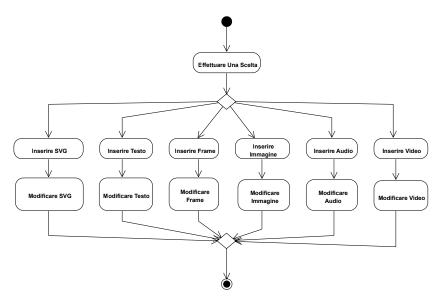


Fig 16: Inserire Elemento

6.1.7 Modificare Elemento

L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di modificare un Elemento $_{\rm g}$ selezionato.

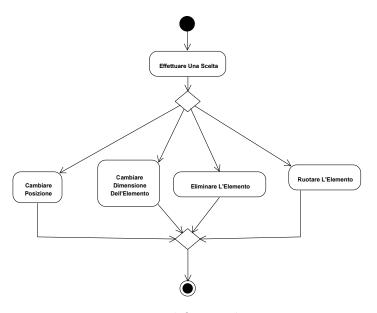


Fig 17: Modificare Elemento

6.1.8 Modificare Frame

L'utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di modificare un Frame $_{\rm g}$ selezionato.



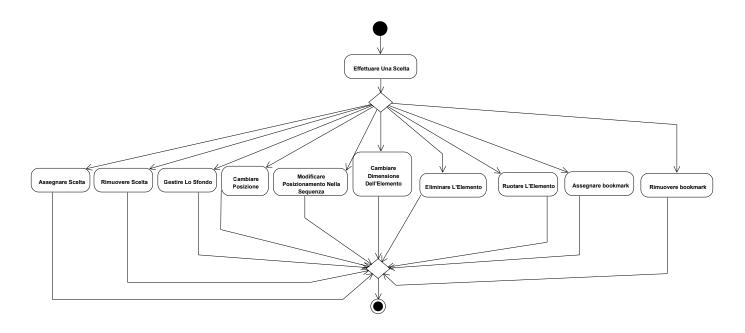


Fig 18: Modificare Frame

6.1.9 Modificare SVG

 ${\rm L'}$ utente una volta scelto di modificare una presentazione da mobile potrà decidere di modificare un SVG selezionato.

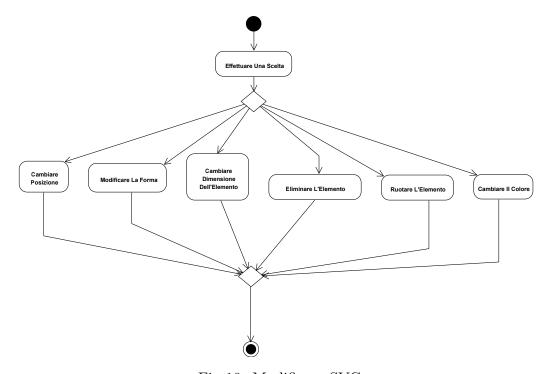


Fig 19: Modificare SVG



6.1.10 Modificare Testo

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

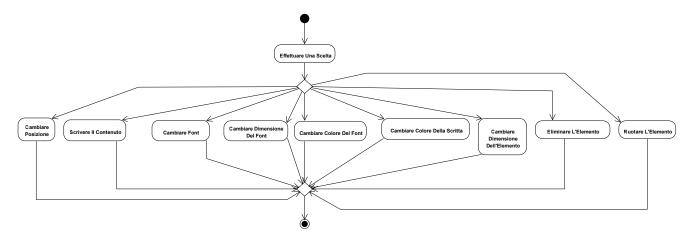


Fig 20: Modificare Testo



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_g. 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_g 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 $_{\rm g}$.

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 $_{\rm g}$ che permette l'esecuzione in maniera non lineare come richiesto.

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



8 Tracciamento dei Componenti coi Requisiti

8.1 Tracciamento Componenti-Requisiti

Tab 4: Tracciamento Componenti-Requisiti $_{\rm g}$

Componente	Requisiti
Controller	
- >AccessController	
- >EditController	
- >ExecutionController	
- >HeaderController	
- >HomeController	
- >ProfileController	
- >Services	
>Main	
>SharedData	
>toPages	
>Upload	
>Utils	
Model	
- >serverRelation	
>accessControl	
> Authentication	RF 3, RF 43, RF 3.1, RF 3.2, RF 64
>Registration	RF 1, RF 1.1, RF 1.2
>fileServerRelation	RF 16, RF 12, RF 17, RF 37



Componente	Requisiti
>Loader	RF 7, RF 7.1, RF 7.4, RF 7.7, RF 7.7.1, RF 7.7.4, RF 7.7.7, RF 7.7.10, RF 7.7.13, RF 7.7.19, RF 7.7.25, RF 7.7.16, RF 7.7.28, RF 7.7.34, RF 7.10, RF 7.16, RF 7.13, RF 7.19, RF 7.19.1, RF 7.37, RF 7.40, RF 7.40.1, RF 7.40.4, RF 7.43, RF 7.46, RF 7.7.46
>mongoRelation	RF 7.1, RF 7.7.7, RF 7.7.13, RF 7.16, RF 7.13, RF 7.19.1, RF 7.19.4, RF 7.19.10, RF 7.19.13, RF 19, RF 34, RF 7.37, RF 35
- >SlideShow	
>SlideShowActions	
>Command	
>AbstractCommand	
>ConcreteAddToChoicePathCommand	RF 7.7.25
> Concrete Add To Main Path Command	RF 7.19.4
> Concrete Audio Insert Command	RF 7.7.13
>ConcreteAudioRemoveCommand	RF 7.43
$ > \hbox{ConcreteBackgroundInsertCommand}$	RF 7.13
> concrete Delete Choice Path Command	RF 7.43
>ConcreteEditBackgroundCommand	RF 7.7.43
>ConcreteEditBookmarkCommand	RF 7.22, RF 7.25, RF 10.5, RF 10.8
>ConcreteEditColorCommand	RF 7.7.4, RF 7.7.40, RF 7.16, RF 7.40.4
> Concrete Edit Content Command	RF 7.19.13
$ > \hbox{ConcreteEditFontCommand}$	RF 7.7.4
>ConcreteEditPositionCommand	RF 7.7.19
$ > \hbox{ConcreteEditRotationCommand}$	RF 7.46, RF 7.7.46
>ConcreteEditSizeCommand	RF 7.7.10, RF 7.7.16



Componente	Requisiti
> ConcreteFrameInsertCommand	RF 7.1, RF 7.1.1
> ConcreteFrameRemoveCommand	RF 7.10
> ConcreteImageInsertCommand	RF 7.7.7
> ConcreteImageRemoveCommand	RF 7.43
$> {\rm concreteNewChoicePathCommand}$	RF 7.7.25
>ConcretePortaAvantiCommand	
>ConcretePortaDietroCommand	
>ConcreteRemoveFromChoicePath- Command	RF 7.7.28
$ \begin{array}{c} {\hbox{\tt}} > concrete Remove From Main Path Command \\ \end{array} $	RF 7.19.13
>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
>Invoker	RF 55, RF 58
>InsertEditRemove	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, RF 7.7.1, RF 7.7.1, RF 7.7.1, RF 7.7.1, RF 7.7.1, RF 7.7.13, RF 7.13, RF 7.37, RF 7.10, RF 7.43
>SlideShowElements	
>Audio	RF 61.1.16
>Background	RF 7.7.13
>Frame _g	RF 7.1
>Image	RF 7.7.7, RF 7.7.13
>SVG	
>Text	RF 7.7.1
>Video	RF 61.1.16



Componente	Requisiti
View	
- >Pages	
>Edit	RF 7, RF 7.1, RF 7.1.1, RF 7.4, RF 7.7, RF 7.7.1, RF 7.7.4, RF 7.7.7, RF 7.7.10, RF 7.7.13, RF 7.7.19, RF 7.7.25, RF 7.7.16, RF 7.7.28, RF 7.7.31, RF 7.7.34, RF 7.7.37, RF 7.7.40, RF 7.7.43, RF 7.10, RF 7.16, RF 7.19, RF 7.19.1, RF 7.19.4, RF 7.19.1, RF 7.19.13, RF 7.28, RF 7.31, RF 7.34
>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
>Home	RF 10, RF 49, RF 7, RF 64, RF 19, RF 34
>Index	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



8.2 Tracciamento Requisiti-Componenti

Tab 5: Tracciamento Requisiti-Componenti

Requisito	Componenti	
RF 1	View::Pages::Index, Model::serverRelation::accessControl::Registration	
RF 1.1	View::Pages::Index, Model::serverRelation::accessControl::Registration	
RF 1.2	View::Pages::Index, Model::serverRelation::accessControl::Registration	
RF 3	View::Pages::Index, Model::serverRelation::accessControl::- Authentication	
RF 3.1	View::Pages::Index, Model::serverRelation::accessControl::- Authentication	
RF 3.2	View::Pages::Index, Model::serverRelation::accessControl::- Authentication	
RF 4		
RF 7	View::Pages::Home, View::Pages::Edit, Model::serverRelation::Loader	
RF 7.1	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::- InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::- Command::ConcreteFrameInsertCommand, Model::SlideShow::- SlideShowElements::Frame _g , Model::serverRelation::Loader, Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 7.1.1	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::- InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteFrameInsertCommand	
RF 7.4	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::Loader	
RF 7.7	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::Loader	
RF 7.7.1	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::-InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteTextInsertCommand, Model::SlideShow::SlideShowElements::-Text, Model::serverRelation::Loader	
RF 7.7.4	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteEditColorCommand, Model::SlideShow::SlideShowActions::-Command::ConcreteEditFontCommand, Model::serverRelation::Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove	
RF 7.7.7	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::-InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::-Command::ConcreteImageInsertCommand, Model::SlideShow::-SlideShowElements::Image, Model::serverRelation::Loader, Model::serverRelation::mongoRelation	



Requisito	Componenti	
RF 7.7.10	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteEditSizeCommand, Model::ServerRelation::Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove	
RF 7.7.13	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::- InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::- Command::ConcreteVideoInsertCommand, Model::SlideShow::- SlideShowElements::Image, Model::serverRelation::Loader, Model::- serverRelation::mongoRelation, Model::SlideShow::SlideShowElements::- Background, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteAudioInsertCommand	
RF 7.7.16	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteEditSizeCommand, Model::ServerRelation::Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove	
RF 7.7.19	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteEditPositionCommand, Model::serverRelation::Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove	
RF 7.7.25	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::Loader, Model::SlideShow::-SlideShowActions::Command::concreteNewChoicePathCommand, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteAddToChoicePathCommand	
RF 7.7.28	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteRemoveFromChoicePathCommand	
RF 7.7.31	View::Pages::Edit	
RF 7.7.34	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::Loader	
RF 7.7.37	View::Pages::Edit	
RF 7.7.40	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteEditColorCommand, Model::SlideShow::SlideShowActions::-InsertEditRemove	
RF 7.7.43	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::- Command::ConcreteEditBackgroundCommand, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove	
RF 7.7.46	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteEditRotationCommand, Model::ServerRelation::Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove	
RF 7.10	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::- InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::- Command::ConcreteFrameRemoveCommand, Model::serverRelation::Loader	



Requisito	Componenti	
RF 7.13	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::- InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteBackgroundInsertCommand, Model::serverRelation::Loader, Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 7.16	View::Pages::Edit, Model::SlideShow::SlideShowActions::-Command::ConcreteEditColorCommand, Model::serverRelation::-Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove, Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 7.19	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::Loader	
RF 7.19.1	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::Loader, Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 7.19.4	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::mongoRelation, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::-ConcreteAddToMainPathCommand	
RF 7.19.10	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 7.19.13	View::Pages::Edit, Model::serverRelation::mongoRelation, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteEditContentCommand, Model::SlideShow::SlideShowActions::- Command::concreteRemoveFromMainPathCommand	
RF 7.22	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteEditBookmarkCommand	
RF 7.25	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteEditBookmarkCommand	
RF 7.28	View::Pages::Edit	
RF 7.31	View::Pages::Edit	
RF 7.34	View::Pages::Edit	
RF 7.37	Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteSVGInsertCommand, Model::serverRelation::Loader, Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 7.40	Model::serverRelation::Loader	
RF 7.40.1	Model::serverRelation::Loader	
RF 7.40.4	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteEditColorCommand, Model::serverRelation::Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove	



Requisito	Componenti	
RF 7.43	Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteTextRemoveCommand, Model::SlideShowActions::- Command::ConcreteImageRemoveCommand, Model::SlideShow::- SlideShowActions::Command::ConcreteSVGRemoveCommand, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteVideoRemoveCommand, Model::ServerRelation::- Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteAudioRemoveCommand, Model::SlideShow::- SlideShowActions::Command::- ConcreteAudioRemoveCommand, Model::SlideShow::- SlideShowActions::Command::-	
RF 7.46	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteEditRotationCommand, Model::ServerRelation::Loader, Model::SlideShow::SlideShowActions::InsertEditRemove	
RF 10	View::Pages::Home	
RF 10.1		
RF 10.4		
RF 10.5	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteEditBookmarkCommand	
RF 10.8	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::- ConcreteEditBookmarkCommand	
RF 12	Model::serverRelation::fileServerRelation	
RF 13	View::Pages::Profile	
RF 16	View::Pages::Profile, Model::serverRelation::fileServerRelation	
RF 17	View::Pages::Profile, Model::serverRelation::fileServerRelation	
RF 19	View::Pages::Home, Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 25		
RF 31		
RF 34	View::Pages::Home, Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 35	Model::serverRelation::mongoRelation	
RF 36		
RF 37	Model::serverRelation::fileServerRelation	
RF 43	View::Pages::Profile, Model::serverRelation::accessControl::- Authentication	
RF 46		
RF 49	View::Pages::Home	



Requisito	Componenti
RF 52	View::Pages::Manifest
RF 55	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker
RF 58	Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker
RF 61	View::Pages::Manifest, View::Pages::Execution
RF 61.1	View::Pages::Execution
RF 61.1.1	View::Pages::Execution
RF 61.1.4	View::Pages::Execution
RF 61.1.7	View::Pages::Execution
RF 61.1.10	View::Pages::Execution
RF 61.1.13	View::Pages::Execution
RF 61.1.16	View::Pages::Execution, Model::SlideShow::SlideShowElements::Audio, Model::SlideShow::SlideShowElements::Video
RF 61.1.16.1	View::Pages::Execution
RF 61.1.16.4	View::Pages::Execution
RF 61.1.16.7	View::Pages::Execution
RF 61.1.16.10	View::Pages::Execution
RF 61.4	View::Pages::Execution
RF 61.4.1	View::Pages::Execution
RF 61.4.4	View::Pages::Execution
RF 61.4.7	View::Pages::Execution
RF 61.4.10	View::Pages::Execution
RF 61.4.10.1	View::Pages::Execution
RF 61.4.10.4	View::Pages::Execution
RF 61.4.10.7	View::Pages::Execution
RF 61.4.10.10	View::Pages::Execution
RF 61.7	View::Pages::Execution



Requisito	Componenti	
RF 61.10	View::Pages::Execution	
RF 64	View::Pages::Home, Authentication	Model::serverRelation::accessControl::-
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		
RF 70.10.1.7		
RF 70.10.4		
RF 70.10.7		



Requisito	Componenti
RF 70.10.10	
RF 70.10.13	
RF 70.10.16	
RF 70.10.19	
RF 70.13	
RF 70.19	
RF 73	



A Design Pattern e Pattern Architetturali

A.1 MVC

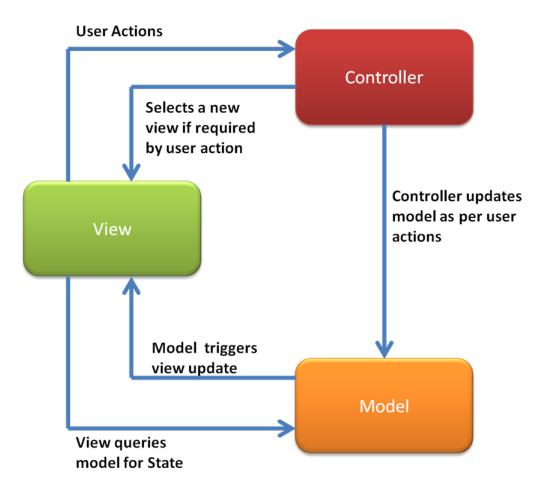


Fig 21: Model View Controller

- 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.



A.2 Command

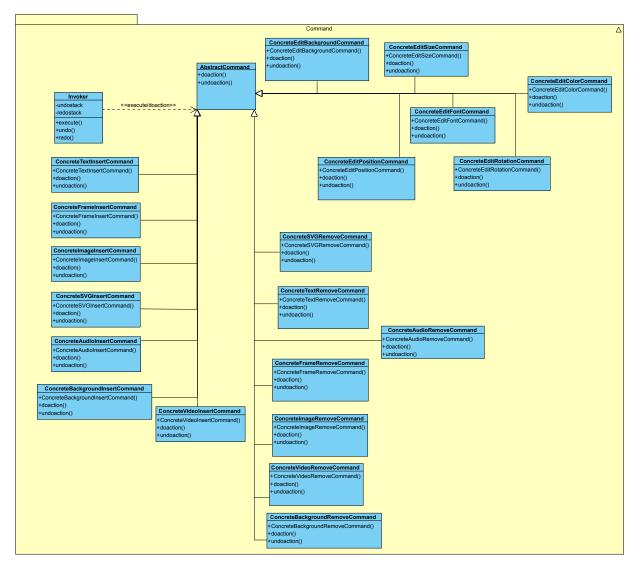


Fig 22: Diagramma delle classi del package Command



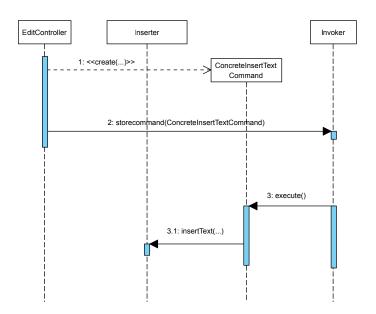


Fig 23: diagramma di sequenza del Pattern Command

- 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.

A.2.1 Premi::Model::SlideShow::SlideShowActions::Command

Il package Premi::Model::SlideShow::SlideShowActions::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::SlideShow::SlideShowActions::Command::AbstractCommand e dà l'oggetto creato in pasto a Premi::Model::SlideShow::SlideShowActions::Command::Invoker, che rappresenta, appunto, la componente invoker del pattern e che mette l'oggetto della sottoclasse di Abstract-Command 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.