

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell’Informazione

CORSO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE

****

Documento di progetto: Documento di Architettura

Gruppo: T33

**Indice**

[1. Scopo del documento 3](#_Toc118923077)

[2. Requisiti Funzionali 3](#_Toc118923078)

[2.1 Utente anonimo 3](#_Toc118923079)

[2.1.1 UML generale utente anonimo 6](#_Toc118923080)

[2.2 Utente studente 7](#_Toc118923081)

[2.2.1 UML generale utente studente 18](#_Toc118923082)

[2.3 Utente offerente 19](#_Toc118923083)

[2.3.1 UML generale utente offerente 30](#_Toc118923084)

[3. Requisiti Non Funzionali 31](#_Toc118923085)

[4. Analisi del Contesto 36](#_Toc118923088)

[3.1 Utenti e sistemi esterni 36](#_Toc118923089)

[3.2 Diagramma di contesto 37](#_Toc118923090)

[5. Analisi dei Componenti 39](#_Toc118923091)

[4.1 Definizione dei componenti 39](#_Toc118923092)

[4.2 Diagramma dei componenti 43](#_Toc118923093)

[6. Note ed eventuali 51](#_Toc118923094)

# Scopo del documento

Il presente documento riporta la definizione dell’architettura del progetto StayBusy attraverso l’utilizzo del diagramma delle classi in Unified Modeling Language (UML) e del codice in Object Constraint Language (OCL), che permettere di esprimere in modo formale e privo di ambiguità le regole che vengono applicate al diagramma UML e per descrivere anche la logica del software.

# Diagramma delle classi

Nel presente capitolo vengono elencate e descritte le varie classi previste nel progetto StayBusy. In particolare, ogni attore e sistema esterno rappresentato nel digramma di contesto, oltre che ad ogni componente presente nel diagramma dei componenti verranno ora rappresentati attraverso l’utilizzo di una o più classi, eventualmente associate tra loro. In questo caso, se necessario, sono state inserite anche delle informazioni aggiuntive, al fine di rappresentare al meglio le relazioni tra di esse.

Nello specifico, di seguito vengono riportate le classi individuate da \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, ognuna delle quali è accompagnata da una breve descrizione di alcuni attributi e funzioni e, in alcuni casi, dal codice OCL in modo da poter rappresentare e descrivere i vincoli che sono presenti tra classi descritte.

**2.1 Tipi di dato**

In primo luogo, di seguito vengono presentati e descritti tutti tipi di dato che sono stati introdotti per trattare \_\_\_\_\_\_.

* DATA
* TEMPO
* FREQUENZA
* LINGUA
* -----