|  |
| --- |
| http://www.ing.unitn.it/~ciolli/corsodendro/images/dip_ingciv_amb.gif |
| Progetto “InTouch” |
| Documento di Progettazione  Corso di Programmazione ad Oggetti  A.A. 2014/2015  SDM Team |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
|  |

**Sommario**

[Informazioni sul gruppo 3](#_Toc405382533)

[Informazioni sul documento 3](#_Toc405382534)

[Informazioni sul progetto 3](#_Toc405382535)

[Idea progettuale 3](#_Toc405382536)

[Descrizione 3](#_Toc405382537)

[Requisiti 4](#_Toc405382538)

[Basi di dati 5](#_Toc405382539)

[Pianificazione delle attività 6](#_Toc405382540)

[Casi d’uso 7](#_Toc405382541)

[Diagramma UML 7](#_Toc405382542)

[Descrizione testuale 7](#_Toc405382543)

[Schermate di interazione 10](#_Toc405382544)

[Diagramma ad oggetti 14](#_Toc405382545)

[Diagramma UML 14](#_Toc405382546)

[Descrizione testuale 14](#_Toc405382547)

# Informazioni sul gruppo

Nome del gruppo: **SDM Team**

Componenti:

* **Lebedev Sergey** *matricola 166036*
* **Pernpruner Marco** *matricola 164782*
* **Rocco Davide** *matricola 165680*

Responsabile: **Pernpruner Marco**

# Informazioni sul documento

Data di stesura: **xx/12/2014**

Versione: **0.1**

# Informazioni sul progetto

## Idea progettuale

L’idea di realizzare il progetto in questione è nata prendendo spunto dal già esistente social network *Facebook*.

Di seguito una breve descrizione della piattaforma in questione:

“Gli utenti possono accedere al sito previa una registrazione gratuita, durante la quale vengono richiesti dati personali come nome, cognome, data di nascita e indirizzo email. Il sito chiarisce che l'inserimento obbligatorio della data di nascita serve esclusivamente "per favorire una maggiore autenticità e consentire l'accesso ai vari contenuti in base all'età". Completata la registrazione, gli utenti possono creare un profilo personale, includere altri utenti nella propria rete sociale, aggiungendoli come amici, e scambiarsi messaggi, anche via chat, incluse le notifiche automatiche quando questi aggiornano i propri profili.

Inoltre gli utenti possono fondare e unirsi a gruppi per condividere interessi in comune con altri utenti, organizzati secondo il luogo di lavoro, la scuola, l'università o altre caratteristiche, condividere contenuti multimediali ed utilizzare varie applicazioni presenti sul sito. Per personalizzare il proprio profilo l'utente può caricare una foto, chiamata immagine del profilo, con la quale può rendersi riconoscibile. Può inoltre fornire ulteriori informazioni, come il comune di nascita (esempio: Città natale: Roma) e quello di residenza (esempio: Vive a Torino), la scuola frequentata, il proprio datore di lavoro, l'orientamento religioso e quello politico, la propria situazione sentimentale e molte altre.”

(dalla voce [Facebook](https://it.wikipedia.org/wiki/Facebook) di Wikipedia, l’enciclopedia libera)

Al fine di adattare il lavoro alle risorse disponibili all’interno del gruppo, sono state naturalmente vagliate attentamente le funzionalità da implementare.

## Descrizione

Il progetto si propone di realizzare una piattaforma sociale in grado di far interagire tra loro gli utenti iscritti.

Per poter utilizzare attivamente l’applicazione è necessario registrarsi. Chiunque lo desideri può farlo, selezionando l’apposita funzione nella schermata di autenticazione; per la procedura di registrazione, è necessario inserire il proprio nome, cognome, indirizzo *email* e la *password* personale scelta, che dovrà essere immessa ad ogni successivo *login*.

Una volta registrati, selezionando nuovamente l’apposita funzione nella schermata di autenticazione, è possibile eseguire il *login* inserendo il proprio indirizzo *email* – trattato dal programma come *username* univoco identificativo di ogni utenza – e la propria *password*, così come immessi all’atto della registrazione.

Verificata la corrispondenza tra *username* e *password*, il sistema permetterà all’utente di accedere al proprio menu principale, da cui potrà scegliere quali azioni intraprendere.

Ogni utente può effettuare richieste di “amicizia” ad altri utenti; una volta confermata tale richiesta da parte del destinatario nell’apposita sezione, i due utenti in questione – che diventeranno “amici” – saranno in grado di visualizzare informazioni e pubblicazioni reciproche. Naturalmente, è anche possibile rifiutare richieste di “amicizia” nel caso in cui non si vogliano condividere le proprie informazioni con l’utente richiedente.

Gli utenti hanno la possibilità di creare stati personali per condividere pensieri o emozioni con i propri amici. Tali stati – denominati “*post*” – verranno visualizzati da tutti gli utenti presenti nella lista di amici dell’autore all’interno della bacheca di quest’ultimo e della loro bacheca generale.

In particolare, accedendo alla propria bacheca generale gli utenti possono visualizzare tutti i *post* dei propri “amici”, insieme al nominativo dell’utente autore del *post*, alla data e ora di pubblicazione, ad eventuali commenti e all’elenco di eventuali altri utenti che hanno indicato il proprio apprezzamento per il *post* in questione.

Qualunque utente può infatti apporre un proprio commento o indicare il proprio apprezzamento ad uno qualsiasi dei *post* dei propri “amici”.

Ogni utente può inoltre aggiungere informazioni personali che saranno visualizzati da tutti i propri amici sul proprio profilo, ad esempio data di nascita, sesso, professione e situazione sentimentale; nel caso in cui l’utente non modifichi queste informazioni, esse resteranno “Non definite” di *default.*

## Requisiti

Requisito #1: Funzionale

L’applicazione deve permettere all’utente di:

* Registrarsi ed autenticarsi nella piattaforma
* Gestire le proprie “amicizie” con altri utenti
* Visualizzare e gestire la propria bacheca e le proprie informazioni personali
* Visualizzare la bacheca e le informazioni personali di un amico
* Visualizzare tutti i post pubblicati dai propri amici con relativi commenti e apprezzamenti
* Pubblicare *post* personali
* Commentare ed esprimere il proprio apprezzamento a *post* dei propri “amici”

Requisito #2: Funzionale

L’applicazione deve eseguire un controllo sul carattere immesso ogni qualvolta viene richiesto di effettuare una delle scelte presentate da un menu. In particolare, deve impedire l’inserimento di caratteri non numerici e/o non inclusi nel *range* di scelte disponibili.

Requisito #3: Temporale

Il gruppo SDM Team deve consegnare tempestivamente:

* Il documento relativo all’idea progettuale
* Il documento di analisi
* Il documento di progettazione
* Il documento finale con il codice sorgente definitivo

Requisito #4: Economico

Il progetto viene realizzato dal gruppo senza alcun introito economico, solamente ai fini didattico-culturali relativi al corso di Programmazione ad Oggetti.

Requisito #5: Livello di Servizio

L’applicazione deve essere funzionante e progettata per essere teoricamente sempre accessibile.

Requisito #6: Organizzativo

Il gruppo SDM Team deve collaborare per la stesura del codice, provvedendo ad allocare – in fase di progettazione – ad ogni attività le opportune risorse, compatibilmente con la complessità delle mansioni.

Sono inoltre previste frequenti riunioni tra i membri del gruppo per provvedere alla stesura dei vari documenti, oltre che per delineare lo stato complessivo dei lavori.

Requisito #7: di Sicurezza

Il progetto non si propone di attuare alcuna procedura di sicurezza per proteggere dati sensibili relativi agli utenti.

Al contrario, dato l’utilizzo ai fini didattici di file *.csv* come *database*, i dati degli utenti saranno visibili in chiaro sul file di testo.

Tuttavia, l’applicazione deve comunque essere sicura e non arrecare danni al sistema sul quale viene avviata.

Requisito #8: Tecnologico

L’utente deve avere a disposizione la seguente strumentazione:

* Computer con sistema operativo Windows Vista, 7, 8
* Monitor
* Mouse
* Tastiera italiana

Requisito #9: di Utilizzo

L’applicazione deve essere facilmente comprensibile ed utilizzabile da qualunque utente lo desideri.

Deve inoltre essere fluida e non causare rallentamenti.

## Basi di dati

Descrizione dei *file* utilizzati come basi di dati:

* File “*Utenti*” contenente
  + ***ID utente***: identificatore univoco progressivo generato automaticamente
  + ***Nome:*** come inserito all’atto della registrazione
  + ***Cognome:*** come inserito all’atto della registrazione
  + ***Indirizzo email:*** come inserito all’atto della registrazione
  + ***Password:*** come inserita all’atto della registrazione
  + ***Sesso:*** solo se modificato successivamente nel proprio profilo, altrimenti vuoto
  + ***Data di nascita:*** solo se modificata successivamente nel proprio profilo, altrimenti vuoto
  + ***Professione:*** solo se modificata successivamente nel proprio profilo, altrimenti vuoto
  + ***Situazione sentimentale:*** solo se modificata successivamente nel proprio profilo, altrimenti vuoto
* File “*Post*” contenente:
  + ***ID post:*** identificatore univoco progressivo generato automaticamente
  + ***Testo:*** testo del commento
  + ***ID autore:*** identificatore univoco dell’utente che ha pubblicato il *post*
  + ***Data e ora di pubblicazione:*** data e ora di pubblicazione del *post*
* File “*Commenti*” contenente:
  + ***ID commento:*** identificatore univoco progressivo generato automaticamente
  + ***ID post a cui si riferisce:*** identificatore univoco del *post* a cui il commento si riferisce
  + ***Testo:*** testo del commento
  + ***ID autore:*** identificatore univoco dell’utente che ha pubblicato il commento
  + ***Data e ora di pubblicazione:*** data e ora di pubblicazione del *post*
* File *“Likes”* contenente:
  + ***ID post a cui si riferisce:*** identificatore univoco del *post* a cui il commento si riferisce
  + ***ID autore like:*** identificatore univoco dell’utente che ha espresso il proprio apprezzamento
* File “*Amicizie*” contenente:
  + ***ID utente mittente:*** identificatore univoco dell’utente che ha inviato la richiesta
  + ***ID utente destinatario:*** identificatore univoco dell’utente che ha ricevuto la richiesta
  + ***Status amicizia:*** *stato della richiesta (accettata/rifiutata/in attesa)*

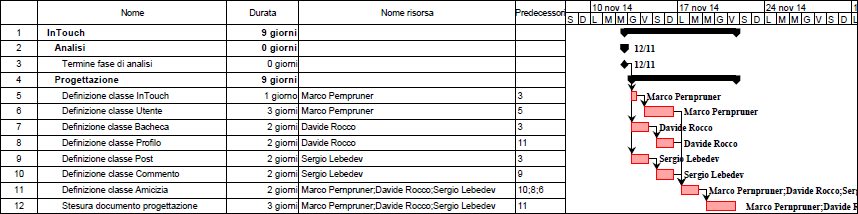
## Pianificazione delle attività

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Attività | Durata stimata | | Durata reale | | Assegnatario | |
| ***Effort*** | **Totale** | ***Effort*** | **Totale** |
| **Analisi** | | | | | | |
| Stesura del documento dei requisiti | 8 ore | 5 giorni | 10 ore | 5 giorni | | Tutti |
| Realizzazione diagramma della classi UML | 5 ore | 2 giorni | 3 ore | 3 giorni | | Tutti |
| Realizzazione diagramma dei casi d’uso UML | 2 ore | 1 giorno | 4 ore | 2 giorni | | Pernpruner |
| Stesura del documento di analisi | 7 ore | 2 giorni | 6 ore | 2 giorni | | Tutti |
| Realizzazione del diagramma di Gantt | 3 ore | 1 giorno | 3 ore | 1 giorno | | Pernpruner, Rocco |
| Realizzazione del diagramma di PERT | 3 ore | 1 giorno | 3 ore | 1 giorno | | Pernpruner, Rocco |
| **Progettazione** | | | | | | |
| Definizione classe “InTouch” | 2 ore | 1 giorno | 2 ore | 1 giorno | | Pernpruner |
| Definizione classe “Utente” | 4 ore | 3 giorni | 2 ore | 2 giorni | | Pernpruner |
| Definizione classe “Bacheca” | 2 ore | 2 giorni | 2 ore | 1 giorno | | Rocco |
| Definizione classe “Profilo” | 2 ore | 2 giorni | 2 ore | 1 giorno | | Rocco |
| Definizione classe “Post” | 3 ore | 2 giorni | 2 ore | 1 giorno | | Lebedev |
| Definizione classe “Commento” | 3 ore | 2 giorni | 2 ore | 1 giorno | | Lebedev |
| Definizione classe “Amicizia” | 2 ore | 2 giorni | 3 ore | 2 giorni | | Tutti |
| Realizzazione del documento di progettazione | 10 ore | 3 giorni |  | 11 giorni | | Tutti |
| **Sviluppo** | | | | | | |
| Implementazione classe “InTouch” | 2 ore | 1 giorno |  |  | | Pernpruner |
| Implementazione classe “Utente” | 2 ore | 1 giorno |  |  | | Pernpruner |
| Implementazione classe “Bacheca” | 2 ore | 1 giorno |  |  | | Rocco |
| Implementazione classe “Profilo” | 2 ore | 1 giorno |  |  | | Rocco |
| Implementazione classe “Post” | 2 ore | 1 giorno |  |  | | Lebedev |
| Implementazione classe “Commento” | 2 ore | 1 giorno |  |  | | Lebedev |
| Implementazione classe “Amicizia” | 4 ore | 1 giorno |  |  | | Tutti |
| Prima aggregazione codice | 10 ore | 4 giorni |  |  | | Tutti |
| Registrazione utente | 5 ore | 2 giorni |  |  | | Pernpruner |
| *Login* utente | 5 ore | 3 giorni |  |  | | Pernpruner |
| *Logout* utente | 4 ore | 2 giorni |  |  | | Pernpruner |
| Visualizzazione informazioni personali | 4 ore | 2 giorni |  |  | | Rocco |
| Modifica informazioni personali | 4 ore | 2 giorni |  |  | | Rocco |
| Visualizzazione bacheca personale | 4 ore | 2 giorni |  |  | | Rocco |
| Creazione post | 6 ore | 3 giorni |  |  | | Lebedev |
| Aggiunta commenti | 6 ore | 3 giorni |  |  | | Lebedev |
| Aggiunta “mi piace” | 4 ore | 2 giorni |  |  | | Lebedev |
| Richiesta amicizia | 10 ore | 5 giorni |  |  | | Tutti |
| Accettazione/rifiuto richieste amicizia | 6 ore | 3 giorni |  |  | | Lebedev, Pernpruner |
| Cancellazione amicizie | 4 ore | 2 giorni |  |  | | Lebedev, Rocco |
| Visualizzazione post amici | 10 ore | 5 giorni |  |  | | Tutti |
| Visualizzazione bacheca amici | 5 ore | 3 giorni |  |  | | Rocco |
| Visualizzazione informazioni amici | 4 ore | 2 giorni |  |  | | Pernpruner |
| Seconda aggregazione codice | 15 ore | 5 giorni |  |  | | Tutti |
| **Testing** | | | | | | |
| Test fine progetto | 10 ore | 2 giorni |  |  | | Tutti |

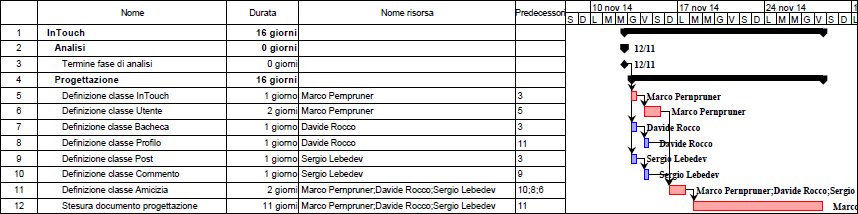
## Diagramma di Gantt

### Differenza tra progettazione stimata e reale

**Stima** della fase di progettazione:



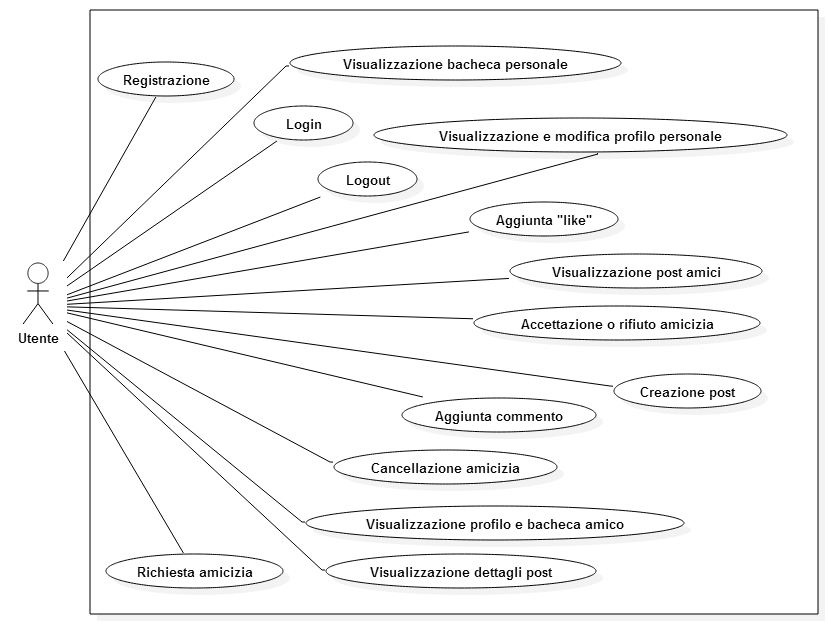
**Effettiva durata** della fase di progettazione:



Per il diagramma di Gantt completo, si veda documento allegato.

## Casi d’uso

### Diagramma UML



### Descrizione testuale

1. Registrazione di un nuovo utente – Utente
   1. Il sistema mostra all’utente la schermata di accesso
   2. L’utente seleziona la funzione “Registrati”
   3. L’utente immette il suo nome, cognome, indirizzo e-mail e password
   4. L’utente conferma quanto immesso
   5. Il sistema verifica che l'e-mail inserita non sia già in utilizzo
   6. Il sistema mostra una schermata di conferma registrazione
   7. Il sistema torna alla pagina di login
2. Login di un utente – Utente
   1. Il sistema mostra all’utente la schermata di accesso
   2. L’utente seleziona la funzione “Autenticati”
   3. L’utente immette il suo indirizzo e-mail e la sua password
   4. L’utente conferma quanto immesso
   5. Il sistema verifica la correttezza di e-mail e password
   6. Il sistema mostra la schermata iniziale
3. Richieste di amicizia – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Gestisci amicizie” (tasto 1)
   3. All’utente viene presentato un menù di scelta, seleziona “Richiedi amicizia” (tasto 1)
   4. Il sistema mostra all’utente l’elenco alfabetico di tutti gli utenti iscritti
   5. L’utente digita il numero corrispondente alla persona da aggiungere nella propria lista di amici

*Il punto (e) si ripete fino al termine dell’inserimento di utenti tra gli amici*

* 1. Al termine dell’inserimento, l’utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
  2. Il sistema mostra la schermata iniziale

1. Accettazione o rifiuto di amicizie pervenute – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Gestisci amicizie” (tasto 1)
   3. All’utente viene presentato un menù di scelta, seleziona “Accetta/Rifiuta amicizia” (tasto 2)
   4. Il sistema mostra all’utente l’elenco alfabetico delle richieste pervenute
   5. L’utente digita il numero della persona da selezionare
   6. L'utente viene presentato con un menù di scelta, dove può scegliere se prima (1) visualizzare la bacheca dell'utente, (2) visualizzare il profilo, (3) accettare l'amicizia, (4) rifiutare l'amicizia o (5) tornare alla selezione della persona
   7. Dopo aver opzionalmente visualizzato bacheca e profilo con le opzioni (1) e (2), l'utente torna al menù precedente con il tasto 0
   8. Se l'utente desidera accettare l'amicizia, preme il tasto 3
   9. Se desidera rifiutarla, preme il tasto 4
   10. Se desidera ripensarci, può tornare alla selezione della persona con il tasto 5 o alla schermata iniziale con il tasto 0

*Premuto uno tra i tasti 3,4 o 5, si ripete dal punto (d) fino a quando l'utente non sia soddisfatto*

* 1. Per terminare l'accettazione/rifiuto di richieste di amicizia, l'utente preme il tasto 0
  2. Il sistema mostra la schermata iniziale

1. Cancellazione di amicizie – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Gestisci amicizie” (tasto 1)
   3. All’utente viene presentato un menù di scelta, seleziona “Cancella amicizia” (tasto 3)
   4. Il sistema mostra all’utente l’elenco alfabetico di tutti gli amici
   5. L’utente digita il numero della persona da togliere nella propria lista di amici
   6. L'utente conferma la cancellazione con il tasto 1

*Si ripete dal punto (d) fino al termine della cancellazione di utenti dagli amici*

* 1. Al termine della cancellazione, l’utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
  2. Il sistema mostra la schermata iniziale

1. Visualizzazione dei post dei propri amici – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Visualizza i post degli amici” (tasto 2)
   3. Il sistema mostra all’utente l’elenco dei post dei propri amici
   4. Al termine della visualizzazione, l’utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
   5. Il sistema mostra la schermata iniziale
2. Visualizzazione dei dettagli di un post (commenti e utenti a cui piace) – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata “Visualizza i post degli amici” (tasto 2), la propria bacheca (tasto 3) o la bacheca di un amico (tasto 5, numero dell'amico, tasto 1)
   2. Il sistema mostra all’utente l’elenco dei post
   3. L'utente digita il numero del post di cui desidera visualizzare i dettagli
   4. Il sistema visualizza i dettagli del post
   5. Il sistema chiede inoltre se si desidera commentare, mettere “mi piace” o tornare alla schermata iniziale
   6. Al termine della visualizzazione, l’utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
   7. Il sistema mostra la schermata iniziale
3. Aggiunta di un commento ad un post – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata “Visualizza i post degli amici” (tasto 2), la propria bacheca (tasto 3) o la bacheca di un amico (tasto 5, numero dell'amico, tasto 1)
   2. Il sistema mostra all’utente l’elenco dei post
   3. L'utente digita il numero del post che desidera commentare
   4. Il sistema mostra i dettagli del post
   5. Il sistema chiede se commentare o esprimere apprezzamento
   6. L’utente digita il tasto 1 per commentare
   7. Il sistema propone all'utente una schermata per la compilazione del commento
   8. L'utente digita il testo del commento
   9. Il sistema chiede per una conferma (tasto 2), dando la possibilità di modificare il testo del commento (tasto 1) o di annullare l'operazione e tornare alla visualizzazione dei post degli amici (tasto 0)
   10. Il sistema mostra la schermata di cui al punto b), in base alla selezione precedentemente effettuata
   11. Al termine della visualizzazione, l’utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
   12. Il sistema mostra la schermata iniziale
4. Aggiunta del proprio apprezzamento ad un post – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata “Visualizza i post degli amici” (tasto 2), la propria bacheca (tasto 3) o la bacheca di un amico (tasto 5, numero dell'amico, tasto 1)
   2. Il sistema mostra all’utente l’elenco dei post
   3. L'utente digita il numero del post per cui desidera esprimere apprezzamento
   4. Il sistema mostra i dettagli del post
   5. Il sistema chiede se commentare o esprimere apprezzamento
   6. L’utente digita il tasto 2 per mettere “mi piace”
   7. Il sistema mostra un messaggio di conferma
   8. Il sistema mostra la schermata di cui al punto b), in base alla selezione precedentemente effettuata
   9. Al termine della visualizzazione, l’utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
   10. Il sistema mostra la schermata iniziale
5. Visualizzazione della propria bacheca (propri post) – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Visualizza la tua bacheca” (tasto 3)
   3. Il sistema mostra all’utente l’elenco dei propri post pubblicati
   4. Al termine della visualizzazione, l’utente preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale
   5. Il sistema mostra la schermata iniziale
6. Visualizzazione e modifica delle proprie informazioni personali – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Visualizza e modifica il tuo profilo” (tasto 4)
   3. Il sistema mostra all’utente le proprie informazioni personali
   4. Se l’utente desidera modificare le proprie informazioni preme il tasto 1,

altrimenti preme il tasto 0 per tornare alla schermata iniziale

* 1. [eventuale modifica delle informazioni]
  2. Il sistema mostra la schermata iniziale

1. Visualizzazione di profilo e bacheca di un amico – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Visualizza il profilo e la bacheca di un amico” (tasto 5)
   3. Il sistema propone all’utente l’elenco dei propri amici
   4. L’utente seleziona l’amico di cui visualizzare il profilo o la bacheca
   5. Il sistema propone all’utente la scelta se visualizzare la bacheca o il profilo dell’amico selezionato, oppure se tornare alla schermata di selezione dell’amico (00.5.X)
   6. L’utente risponde a tale richiesta
   7. Il sistema propone all’utente la schermata contenente la soluzione scelta
   8. Se è stata scelta la bacheca (opzione 1) digitando il numero del post è data la possibilità all'utente di commentare tale post (schermata 00.2.X.1)
   9. Al termine della visualizzazione, l’utente può scegliere se visualizzare anche l’altra alternativa premendo il tasto 0, che lo farà tornare al menù di scelta 00.5.X

*Si riparte dal punto (e) fino a quando la scelta dell'utente è (0)*

* 1. Il sistema mostra la schermata iniziale

1. Creazione di un post personale – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Crea post” (tasto 6)
   3. Il sistema propone all’utente una schermata per la compilazione del post
   4. L'utente inserisce un titolo o una breve descrizione e il contenuto del post
   5. Al termine della digitazione, il sistema chiede all'utente se confermare e finalizzare il post (tasto 1) o annullare il processo tornando alla schermata iniziale (tasto 0)
   6. Il sistema mostra un messaggio di conferma se la creazione è andata a buon fine, o d'errore in caso contrario
   7. Il sistema mostra la schermata iniziale
2. Logout – Utente
   1. Il sistema mostra la schermata iniziale
   2. L’utente seleziona la voce “Esci” (tasto 7)
   3. Il sistema mostra una schermata di conferma dell’avvenuta disconnessione
   4. Il sistema mostra la schermata di accesso

## Schermate di interazione

***(0)*** *Schermata di accesso:*

Benvenuto!

Seleziona cosa vuoi fare:

1. Registrati ***[UC1]***
2. Autenticati ***[UC2]***

***(0.1)*** *Registrati*

Inserisci il tuo nome: \_\_\_

Inserisci il tuo cognome: \_\_\_

Inserisci il tuo indirizzo e-mail: \_\_\_

Inserisci una password: \_\_\_

Premi 1 per confermare la registrazione,

premi 0 per annullare e tornare alla schermata di accesso. \_\_\_

***(0.2)*** *Autenticati*

Inserisci il tuo indirizzo e-mail: \_\_\_

Inserisci la tua password: \_\_\_

Premi 1 per confermare,

premi 0 per annullare e tornare alla schermata di accesso. \_\_\_

***(00)*** *Schermata iniziale:*

Benvenuto!

Seleziona la funzione desiderata:

1. Gestisci amicizie
2. Visualizza i post degli amici ***[UC6]***
3. Visualizza la tua bacheca ***[UC10]***
4. Visualizza e modifica il tuo profilo ***[UC11]***
5. Visualizza il profilo e la bacheca di un amico ***[UC12]***
6. Crea post ***[UC13]***
7. Esci ***[UC14]***

***(00.1)*** *Gestisci amicizie:*

Seleziona la funzione desiderata:

1. Richiedi amicizia ***[UC3]***
2. Accetta/rifiuta amicizia ***[UC4]***
3. Cancella amicizia ***[UC5]***

Premi 0 per tornare alla schermata iniziale. \_\_\_

***(00.1.1)*** *Richiedi amicizia:*

Utenti iscritti:

* #1 [Nome cognome]
* #2 [Nome cognome]
* […]
* #N [Nome cognome]

Inserisci il numero di ogni utente a cui chiedere l’amicizia.

per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.1.2)*** *Accetta/rifiuta amicizie:*

Amicizie in attesa di risposta:

* #1 [Nome cognome]
* #2 [Nome cognome]
* […]
* #N [Nome cognome]

Inserisci il numero dell'utente che si desidera selezionare,

per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.1.2.1)*** *Accetta/rifiuta amicizie:*

Selezionare l'opzione da eseguire per la richiesta di amicizia pervenuta:

#1 [Nome cognome]

* Visualizza bacheca utente (schermata 00.5.X.1)
* Visualizza profilo utente (schermata 00.5.X.2)
* Accetta amicizia
* Rifiuta amicizia
* Torna alla schermata precedente

Per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.1.3)*** *Cancella amicizie:*

Utenti iscritti:

* #1 [Nome cognome]
* #2 [Nome cognome]
* […]
* #N [Nome cognome]

Inserisci il numero di ogni utente da togliere dagli amici,

in seguito premere 1 per confermare,

Per annullare e tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.2)*** *Visualizza i post degli amici*

Post degli amici:

#1 [Nome cognome]

[Testo del post]

[N commenti]

[N *likes*]

#2 [Nome cognome]

[Testo del post]

[N commenti]

[N *likes*]

#N [Nome cognome]

[Testo del post]

[N commenti]

[N *likes*]

Per visualizzare i dettagli di un post e interagire con esso digitarne il numero,

per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.2.X)*** *Interagisci con un post* ***[UC7]***

#X [Nome cognome]

[Testo del post]

[Utenti a cui piace]

[Commenti]

Per commentare il post selezionato premi 1,

per mettere[/togliere] “mi piace” premi 2,

per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.2.X.1)*** *Commenta un post* ***[UC8]***

Inserimento di un commento:

Testo: [...]

Per confermare ed aggiungere il commento al post premi 2,

per modificare il testo del commento premi 1,

per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.2.X.2)*** *Metti “mi piace” ad un post* ***[UC9]***

Ora ti piace questo elemento!

***(00.3)*** *Visualizza la tua bacheca*

Bacheca

#1 [Testo del post dell'utente]

[N commenti]

[N *likes*]

#2 [Testo del post dell'utente]

[N commenti]

[N *likes*]

#N [Testo del post dell'utente]

[N commenti]

[N *likes*]

Per visualizzare i dettagli di un post e interagire con esso digitarne il numero [schermata 00.2.X],

per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.4)*** *Visualizza e modifica il tuo profilo*

[Nome cognome]

Sesso: X

Data di nascita: […]

Luogo di nascita: […]

Professione: […]

Situazione sentimentale: […]

Per modificare il tuo profilo premi 1,

per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.5)*** *Visualizza il profilo e bacheca di un amico*

Seleziona il numero dell’amico di cui visualizzare il profilo o la bacheca:

* #1 [Nome cognome]
* […]
* #N [Nome cognome]

Per tornare alla schermata iniziale, premi 0. \_\_\_

***(00.5.X)*** *Selezionato l’amico di cui visualizzare il profilo o la bacheca*

Per visualizzare la sua bacheca premi 1,

per visualizzare il suo profilo premi 2,

per tornare alla selezione dell'amico, premi 3,

per tornare alla schermata iniziale, premi 0.\_\_\_

***(00.5.X.1)*** *Visualizza la bacheca dell’amico selezionato*

Bacheca

#1 [Testo del post dell'utente]

[N commenti]

[N *likes*]

#2 [Testo del post dell'utente]

[N commenti]

[N *likes*]

#N [Testo del post dell'utente]

[N commenti]

[N *likes*]

Per visualizzare i dettagli di un post e interagire con esso digitarne il numero [schermata 00.2.X],

per tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

***(00.5.X.2)*** *Visualizza il profilo dell’amico selezionato*

[Nome cognome]

Sesso: X

Data di nascita: […]

Luogo di nascita: […]

Professione: […]

Situazione sentimentale: […]

Per tornare alla schermata precedente premi 0 [schermata 00.5.X]. \_\_\_

***(00.6)*** *Crea post*

Creazione di un nuovo post:

Titolo o breve descrizione: [...]

Contenuto: [...]

Per confermare il post premi 1,

per annullare e tornare alla schermata iniziale premi 0. \_\_\_

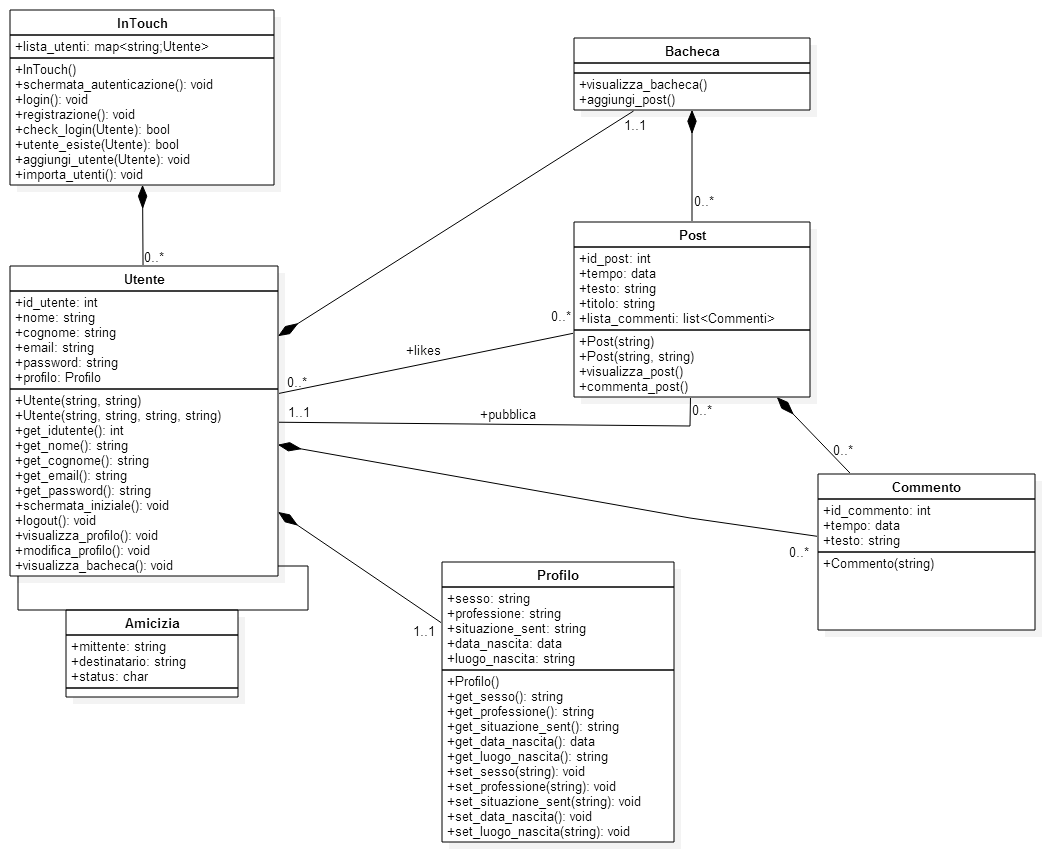
***(00.7)*** *Esci*

Disconnessione effettuata…

[(0) Schermata di accesso]

## Diagramma ad oggetti

### Diagramma UML



### Descrizione testuale

|  |  |
| --- | --- |
| **InTouch** | |
| *main class* del progetto, contiene i metodi che permettono all’utente di autenticarsi ed accedere all’applicazione. | |
| **Attributi** | |
| **lista\_utenti: map<string,Utente>** | La classe InTouch contiene l’elenco degli utenti registrati nell’applicazione. Tali utenti si trovano in un contenitore *map* ove la chiave è costituita dall’indirizzo *email* immesso all’atto della registrazione, trattato come identificatore univoco; a questa chiave è associata l’intera istanza della classe utente corrispondente. |
| **Metodi** | |
| **InTouch()** | Costruttore di *default* della classe, contiene le funzioni che importano i dati da file di testo all’apertura dell’applicazione (quindi all’allocazione di un’istanza di tale classe): *importa\_utenti()*, […] |
| **void schermata\_autenticazione()** | Costituisce la prima schermata che viene visualizzata una volta avviata l’applicazione, ovvero quella di autenticazione. Propone all’utente la possibilità di registrarsi, di autenticarsi o di chiudere l’applicazione. |
| **void login()** | Costituisce la schermata di login, ove viene chiesto all’utente il proprio indirizzo *email* e la propria *password*, la cui esattezza verrà poi controllata da appositi metodi. Nel caso il *login* abbia successo, rimanda alla schermata principale. |
| **void registrazione()** | Costituisce la schermata di registrazione, ove viene chiesto all’utente di inserire il proprio nome, cognome e indirizzo *email*, oltre a scegliere una password. Una volta terminata tale operazione, previa conferma dell’utente esso viene aggiunto all’elenco degli utenti tramite apposito metodo. |
| **void check\_login(Utente)** | Verifica se gli attributi *email* e *password* della variabile utente passata (che potrà contenere solamente tali due informazionigrazie al costruttore a due parametri appositamente presente nella relativa classe) corrispondono a quelle dichiarate in fase di registrazione; in tal caso, rimanda l’utente alla schermata principale personale, altrimenti rende un messaggio di errore e rimanda alla pagina di autenticazione. |
| **void utente\_esiste(Utente)** | Verifica se l’attributo *email* della variabile utente passata esiste all’interno della lista degli utenti, ovvero se l’utente è effettivamente registrato o meno. Se chiamato in fase di registrazione, serve ad impedire la creazione di più utenze con lo stesso indirizzo *email*. Se chiamato in fase di *login*, verifica che l’utente sia effettivamente registrato e in tal caso rimanda al metodo *check\_login* per verificare la corrispondenza della *password* inserita, altrimenti rende un messaggio di errore e rimanda alla pagina di autenticazione. |
| **void aggiungi\_utente(Utente)** | Al termine dell’immissione dei dati all’atto della registrazione, essi sono inseriti in una variabile temporanea di tipo Utente tramite il costruttore a quattro parametri. Tale variabile viene passata al presente metodo che provvede ad inserire i dati del nuovo utente all’interno del contenitore *lista\_utenti*, creando inoltre un nuovo *record* nel *database* “*utenti.csv*”. |
| **void importa\_utenti()** | Il presente metodo viene chiamato all’interno del costruttore di *default* della classe *InTouch* per caricare all’interno della lista di utenti i dati presenti nel *database* “*utenti.csv*”, in modo tale da non perdere quanto inserito in una sessione alla chiusura della finestra. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Utente** | |
| classe contenente gli attributi distintivi degli utenti registrati. | |
| **Attributi** | |
| **id\_utente: int** | Identificatore univoco progressivo di ogni utenza creata. La progressione è resa possibile dalla variabile globale *id\_u* che viene incrementata all’aggiunta di ogni nuovo utente alla *lista\_utenti*. |
| **nome: string** | Nome dell’utente, come inserito all’atto della registrazione. |
| **cognome: string** | Cognome dell’utente, come inserito all’atto della registrazione. |
| **email: string** | Indirizzo *email* dell’utente, come inserito all’atto della registrazione. Tale attributo costituirà l’identificatore univoco relativo ad ogni utente all’interno del contenitore *lista\_utenti*. Verrà utilizzato per il *login* all’interno dell’applicazione |
| **password: string** | *Password* dell’utente, come inserita all’atto della registrazione. Verrà utilizzata per il *login* all’interno dell’applicazione |
| **Profilo: Profilo** | Inclusione 1..1 della classe *Profilo*. Rappresenta il profilo dell’utente, contenente le proprie informazioni personali che verranno mostrate tramite il metodo *visualizza\_profilo* e potranno essere modificate con il metodo *modifica\_profilo*. |
| **Metodi** | |
| **Utente(string, string)** | Costruttore specifico a due parametri, utilizzato per i metodi *check\_login* e *verifica\_utente* della classe *InTouch*. In seguito al tentativo di *login*, all’interno dell’istanza di *Utente* così creata, vengono infatti immessi *email* e *password*; tale variabile viene poi passata ai sopracitati metodi per il controllo all’interno della *lista\_utenti*. |
| **Utente(string, string, string, string)** | Costruttore specifico a quattro parametri, utilizzato per la fase di registrazione. Ultimata l’immissione dei dati e confermata la volontà di iscriversi all’applicazione da parte dell’utente, infatti, viene creata un’istanza di *Utente* contenente le quattro stringhe di dati immessi. Tale variabile viene poi passata alla funzione *aggiungi\_utente* di *InTouch* che provvede ad aggiungere i dati del nuovo utente alla *lista\_utenti* e al file “*utenti.csv*”. |
| **void get\_idutente()** | Permette l’accesso all’attributo privato *id\_utente* anche dall’esterno. |
| **void get\_nome()** | Permette l’accesso all’attributo privato *nome* anche dall’esterno. |
| **void get\_cognome()** | Permette l’accesso all’attributo privato *cognome* anche dall’esterno. |
| **void get\_email()** | Permette l’accesso all’attributo privato *email* anche dall’esterno. |
| **void get\_password()** | Permette l’accesso all’attributo privato *password* anche dall’esterno. |
| **void schermata\_iniziale()** | Costituisce la schermata contenente il menu principale, che viene mostrata all’utente una volta completata con successo la fase di *login*. |
| **void logout()** | Permette all’utente di effettuare il *logout* dall’applicazione. |
| **void visualizza\_profilo()** | A seconda di come chiamata, mostra all’utente le proprie informazioni personali o quelle di un altro utente. In particolare, stamperà a schermo: nome, cognome (come da registrazione), sesso, professione, situazione sentimentale, data di nascita e luogo di nascita. Se non modificate, di *default* le informazioni personali sono impostate su “*Non definito*”. |
| **void modifica\_profilo()** | Permette all’utente la modifica del proprio profilo, anche solamente di una voce al suo interno. |
| **void visualizza\_bacheca()** | A seconda di come chiamata, mostra all’utente la propria bacheca o quella di un altro utente. In particolare, stampa a video i post relativi. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Bacheca** | |
| classe contenente i metodi per visualizzare una specifica bacheca ed aggiungere un nuovo post. | |
| **Attributi** | |
| **lista\_post: map<int,Post>** | La classe Bacheca contiene l’elenco dei post pubblicati dall’utente a cui appartiene la bacheca in questione. Tali post si trovano in un contenitore *map* ove la chiave è costituita da un identificatore univoco progressivo intero associato ad ogni post, a cui viene affiancata l’intera istanza della classe *Post* corrispondente. |
| **Metodi** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Profilo** | |
| classe contenente informazioni aggiuntive sull’utente, che compariranno nella sezione del profilo ad esso relativo. | |
| **Attributi** | |
| **sesso: string** | Campo dedicato al sesso dell’utente, di *default*: “*Non definito*”. |
| **professione: string** | Campo dedicato alla professione dell’utente, di *default*: “*Non definita*”. |
| **situazione\_sent: string** | Campo dedicato alla situazione sentimentale dell’utente, di *default*: “*Non definita*”. |
| **data\_nascita: data** | Campo dedicato alla data di nascita dell’utente. |
| **luogo\_nascita: string** | Campo dedicato al luogo di nascita dell’utente, di *default*: “*Non definito*”. |
| **Metodi** | |
| **Profilo()** | Costruttore di *default* del profilo personale di ogni utente; imposta i campi su “*Non definito/a*”. |
| **string get\_sesso()** | Permette l’accesso all’attributo privato *sesso* anche dall’esterno. |
| **string get\_professione()** | Permette l’accesso all’attributo privato *professione* anche dall’esterno. |
| **string get\_situazione\_sent()** | Permette l’accesso all’attributo privato *situazione\_sent* anche dall’esterno. |
| **data get\_data\_nascita()** | Permette l’accesso all’attributo privato *data\_nascita* anche dall’esterno. |
| **string get\_luogo\_nascita()** | Permette l’accesso all’attributo privato *luogo\_nascita* anche dall’esterno. |
| **void set\_sesso(string)** | Imposta l’attributo *sesso* al valore passato alla funzione. |
| **void set\_professione(string)** | Imposta l’attributo *professione* al valore passato alla funzione. |
| **void set\_situazione\_sent(string)** | Imposta l’attributo *situazione\_sent* al valore passato alla funzione. |
| **void set\_data\_nascita()** | Richiama la funzione *imposta\_data()* della classe *Data*. |
| **void set\_luogo\_nascita(string)** | Imposta l’attributo *luogo\_nasc* al valore passato alla funzione. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Post** | |
| classe contenente gli attributi distintivi di ogni post esistente | |
| **Attributi** | |
| **id\_post: int** | Identificatore univoco progressivo intero di ogni post che viene creato; viene utilizzato come chiave nel contenitore *map* *lista\_post* presente all’interno di ogni bacheca. |
| **tempo: data** | Data e ora di pubblicazione del post. |
| **testo: string** | Testo del post. |
| **titolo: string** | Titolo del post. |
| **lista\_commenti: map<int,Commento>** | La classe *Post* contiene l’elenco dei commenti pubblicati dagli utenti sul post in questione. Tali commenti si trovano in un contenitore *map* ove la chiave è costituita da un identificatore univoco progressivo intero associato ad ogni commento, a cui viene affiancata l’intera istanza della classe *Commento* corrispondente. |
| **Metodi** | |
| **Post(string)** | Costruttore specifico a un parametro, inizializza un’istanza della classe *Post* impostando l’attributo *testo* con la stringa passata. |
| **Post(string, string)** | Costruttore specifico a due parametri, inizializza un’istanza della classe *Post* impostando gli attributi *testo* e *titolo* con le stringhe passate. |
| **visualizza\_post(): void** |  |
| **commenta\_post(): void** |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Commento** | |
| classe contenente gli attributi distintivi di ogni commento esistente relativo ad ogni specifico post | |
| **Attributi** | |
| **id\_commento: int** | Identificatore univoco progressivo intero di ogni commento che viene creato; viene utilizzato come chiave nel contenitore *map* *lista\_commenti* presente all’interno di ogni post. |
| **tempo: data** | Data e ora di pubblicazione del commento. |
| **testo: string** | Testo del commento. |
| **Metodi** | |
| **Commento(string)** | Costruttore specifico a un parametro, inizializza un’istanza della classe *Commento* impostando l’attributo *testo* con la stringa passata. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Amicizia** | |
| *association class* relativa all’associazione tra i vari utenti, contiene informazioni sul mittente e il destinatario della specifica richiesta e uno *status* che ne identifica lo stato corrente (accettata/in attesa/rifiutata) | |
| **Attributi** | |
| **mittente: Utente\*** | Puntatore all’utente che ha inviato la richiesta di amicizia. |
| **destinatario: Utente\*** | Puntatore all’utente che ha ricevuto la richiesta di amicizia. |
| **status: stato** | Stato della richiesta di amicizia. Può assumere tre valori:   * *X* di *default*, se la richiesta è in stallo * *A* se la richiesta viene accettata * *R* se la richiesta viene rifiutata |
| **Metodi** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Librerie utilizzate

Nella realizzazione del progetto sono state utilizzate le seguenti librerie:

|  |  |
| --- | --- |
| ***cstdlib*** | *Standard library* del C++, dichiara funzioni e costanti di utilità generale: allocazione della memoria, controllo dei processi, e altre funzioni generali comprendenti anche i tipi di dato. |
| ***fstream*** | Permette l’apertura di un flusso input/output su file; nel progetto viene utilizzata per la scrittura e la lettura sui file *.csv*. |
| ***iostream*** | Permette l’apertura di un flusso input/output su schermo; nel progetto viene utilizzata per le interazioni con l’utente. |
| ***list*** | Permette l’utilizzo di contenitori di tipo *list*. |
| ***map*** | Permette l’utilizzo di contenitori di tipo *map*. |
| ***sstream*** |  |
| ***string*** | Permette l’utilizzo di tipi di dato aggiuntivi denominati *string*, con l’implementazioni di funzioni apposite e la ridefinizione dell’operatore *=*. |
| ***time.h*** |  |