# Taxi Service

Relazione progetto **Programmazione III e Laboratorio di Programmazione III**Prof. Angelo Ciaramella

a cura di Salvatore Di Costanzo Matricola: 0124001483

### **Descrizione Progetto**

Il progetto prevede la realizzazione di un'applicazione per la gestione di Taxi.

È un progetto di tipo gestionale che permette agli utenti registrati sulla piattaforma di effettuare la prenotazione del servizio taxi, e, ad un utente amministratore del servizio Taxi di poter evadere o rifiutare le richieste.

### Per chi è sviluppata l'applicazione?

Gli attori principali che avranno modo di interfacciarsi con l'applicazione sono:

- Passeggero: Il quale potrà, dopo aver effettuato l'autenticazione, compilare un form contenenti le informazioni utili per la prenotazione del Taxi.
- 2. Radio Taxi: Il quale potrà, dopo aver effettuato l'autenticazione, evadere o rifiutare le richieste degli utenti.

### Cosa ho usato?

- Il linguaggio di programmazione usato è Java
- Sono stati usati Design Pattern, di importanza fondamentale per lo sviluppo dell'applicazione
- Per le componenti grafiche è stato usato JavaFx con editor Scene Builder
- Per le componenti del DB è stato usato SQL Developer

### **Design Pattern**

I Design Pattern usati per la realizzazione sono:

- Singleton
- Chain of Responsability
- Strategy
- Vistor

### Singleton

#### progetto.Connessione

- instance : Connessione
- + connect: Connection
- Connessione()
- + getConnessione(): Connessione
- ~ createStatement(): Statement

Quando un particolare oggetto nel sistema ha una responsabilità su cui altri oggetti fanno affidamento bisogna identificarlo tra gli altri oggetti.

L'intento di Singleton è quello di assicurarsi che la classe abbia una sola istanza fornendo nel contempo un punto d'accesso globale.
Poiché il DB che usiamo è il medesimo per l'intero sistema usiamo Singleton per fornire accesso al database.

### **Chain of Responsability**

#### progetto.RequestCoR

- vertice\_partenza : int
- vertice\_arrivo : int
- + RequestCoR(vertice\_partenza : char, vertice\_arrivo : char, taxi : Taxi[])
- + getValue\_partenza(): int
- + getValue\_arrivo(): int
- + SelTaxi(taxi : Taxi[])

#### progetto.HandlerCoR

# taxi\_successor : HandlerCoR

- + setSuccessor(successivo : HandlerCoR)
- + handleRequest(request : RequestCoR, taxi : Taxi[])

#taxi\_successor

Tale pattern permette di separare il mittente di una richiesta dal destinatario in modo da consentire al più ad un oggetto di gestire le richieste.

Gli oggetti destinatari vengono organizzati in liste concatenate.

L'obiettivo del pattern è ridurre la dipendenza tra un oggetto che richiede un servizio e quello che riceve la chiamata, per mettendo a più oggetti di gestire la richiesta

#### progetto.Prenotazione strategy : PrenStrategy + setPrenStrategy(metodo : PrenStrategy) + Prenota (Utente : Persona) «interface» PrenStrategy + metodoPrenotazione(U tente : Persona) progetto.emailStrategy progetto.smsStrategy + m etodo Prenotazione (Utente : Persona) + metodoPrenotazione(Utente : Persona) progetto.Scelta Percorso strategy: methodPercorrenza + setPercorsoStrategy(metodo : methodPercorrenza) + Prenota(Id : Taxi) methodPercorrenza + metodoPercorrenza(Guidatore: Taxi) progetto.lenghtStrategy progetto.timeStrategy + metodoPercorrenza(ld : Taxi) + metodoPercorrenza(ld : Taxi)

### Strategy

L'intendo di Strategy è quello di incapsulare più strategie o approcci alternativi in classi separate, ognuna delle quali implementa un'operazione comune.

Il suo scopo quindi è definire una famiglia di algoritmi e renderli intercambiabili.

In questo progetto Strategy è stato usato sia per gestire il metodo di percorrenza che il **Taxi** vuole effettuare per portare il cliente a destinazione, sia per permettere al **Passeggero** di effettuare prenotazioni tramite SMS o EMail.

### Vistor

### «interface» Visitor + visit(p : Persona)

+ visit(p : Persona) + visit(l : Bagagli) «interface» Trasporto + accept(v∶Visitor)/

#### progetto.Bagagli

- <u>- tariffa : float</u>
- num\_bagagli : int
- + Bagagli(num : int)
- + accept(visitor: Visitor)
- + getTariffa(): float
- + getNum Bagagli(): int

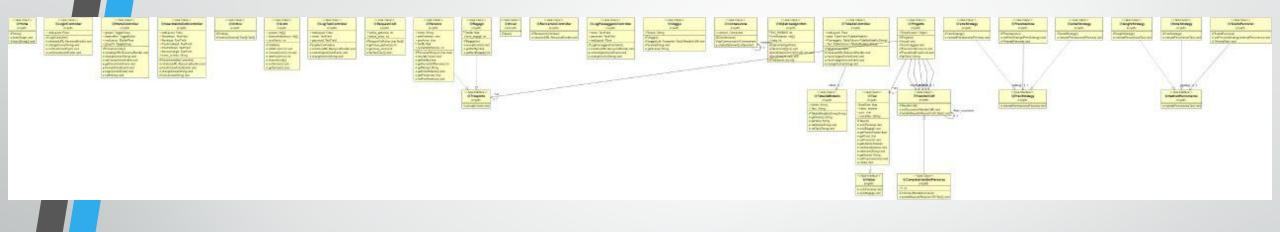
#### progetto.Persona

- nome : String
- pos Partenza : char
- pos Arrivo : char
- tariffa : float
- numeroDiPersone : int
- + Persona(nome : String, n : int, posPartenza : char, posArrivo : char)
- + accept(visitor: Visitor)
- + getTariffa(): float
- + getNumeroDiPersone():int
- + getNome(): String
- + getPosPartenza(): char
- + getPosArrivo(): char
- + setPosPartenza()

Visitor è particolarmente utile quando una struttura di oggetti è costituita da classi con interfacce diverse ed è necessario che l'algoritmo esegua su ogni oggetto un'operazione differente.

In questo progetto Visitor è stato usato per trattare gli oggetti Bagagli e Persona in modo che entrambi potessero essere accettati sul Taxi

## **UML Progetto**



# Grazie per l'attenzione