

Relazione Progetto Paradigmi di Programmazione

Classe Appuntamento

E' stata implementata l'interfaccia `<Comparable>` per rendere possibile il confronto tra oggetti di tipo Appuntamento.

La verifica della correttezza dei dati inseriti è adibita al metodo "checkFormato", che utilizza eccezioni ed espressioni regolari assicurare che i dati passati al costruttore siano validi.

I conflitti di date e orari tra appuntamenti sono gestiti dal metodo "checkConflittiOrari".

Classe Agenda

E' stata implementata l'interfaccia `<Iterable>` per rendere l'oggetto Agenda iterabile; tuttavia non è stato implementato il metodo "remove" per evitare di eliminare appuntamenti durante l'iterazione.

Nella classe Agenda è possibile aggiungere, rimuovere e modificare appuntamenti, controllando ogni volta possibili conflitti. Inoltre è possibile cercare appuntamenti tramite indice (la posizione che occupano nella lista agenda), nome della persona con cui si ha l'appuntamento o la sua data, e nel caso eliminarli.

La lettura e scrittura di file è adibita ai metodi "leggiFile" e "scriviFile". I dati sono scritti sotto forma di comma separated values.

Classe Agende

La classe agende è una classe statica che contiene oggetti di tipo Agenda. Ne permette l'aggiunta, rimozione e visualizzazione.

Oltre al nome delle agende, sono visualizzati data e ora di creazione e l'utente che le ha create.

Eccezioni

Sono state implementate due eccezioni, una adibita agli appuntamenti e una alle agende.

AppuntamentoException è sollevata quando i valori da passare al costruttore non sono in formato valido.

AgendaException è sollevata quando un'agenda non viene trovata e quando si riscontrano conflitti tra appuntamenti.

Test

Ogni classe è stata corredata da classi di test, che ne testano le funzionalità metodo per metodo.

E' stato incluso un file di testo contenente valori incorretti per testare il sollevamento dell'eccezione nel metodo "leggiFile".

Classe Terminale

La classe Terminale contiene il main del programma. Le funzionalità del programma sono state organizzate in tre menù per facilitarne la fruizione. Inoltre è stata evitata la ripetizione di codice ove possibile, implementando metodi privati statici per ogni operazione.