

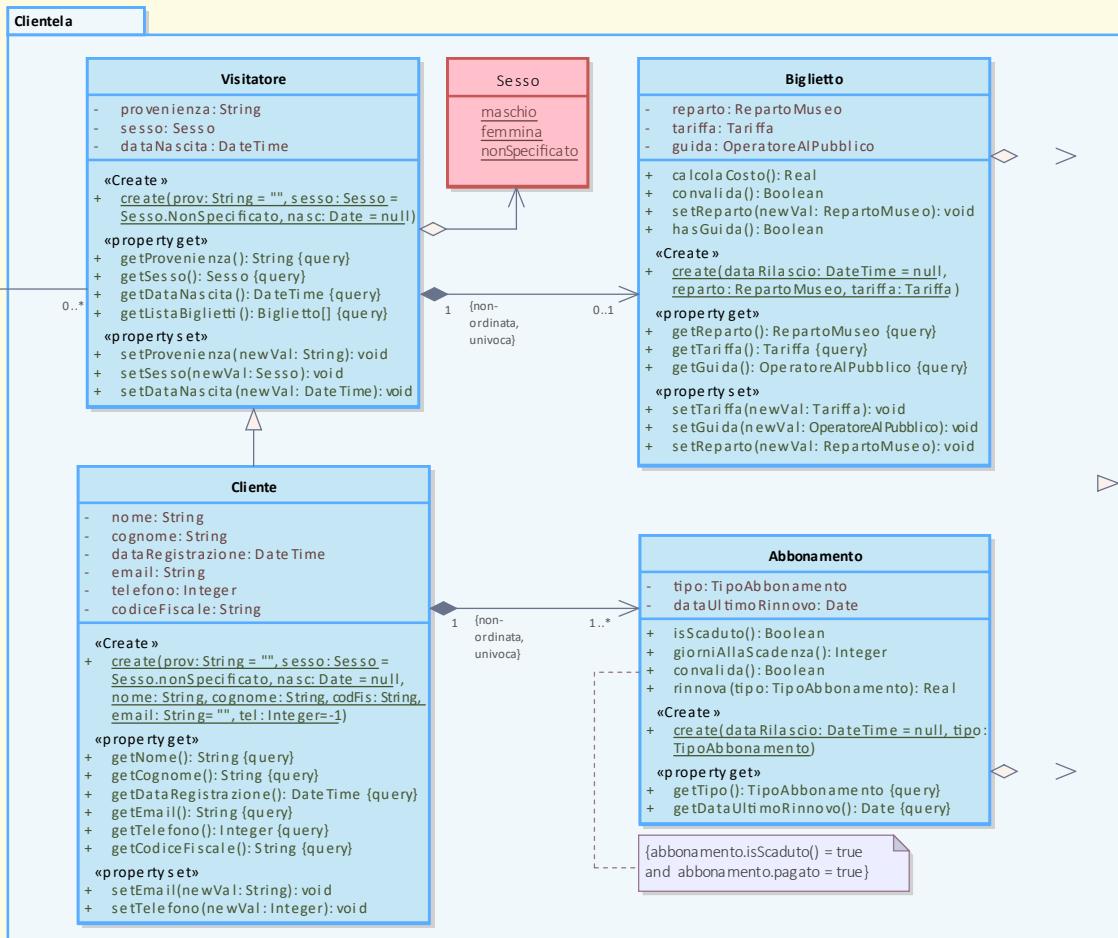
Backend

Museo

0..\*

{non-  
ordinata,  
univoca}





(from Diagramma Delle Classi)

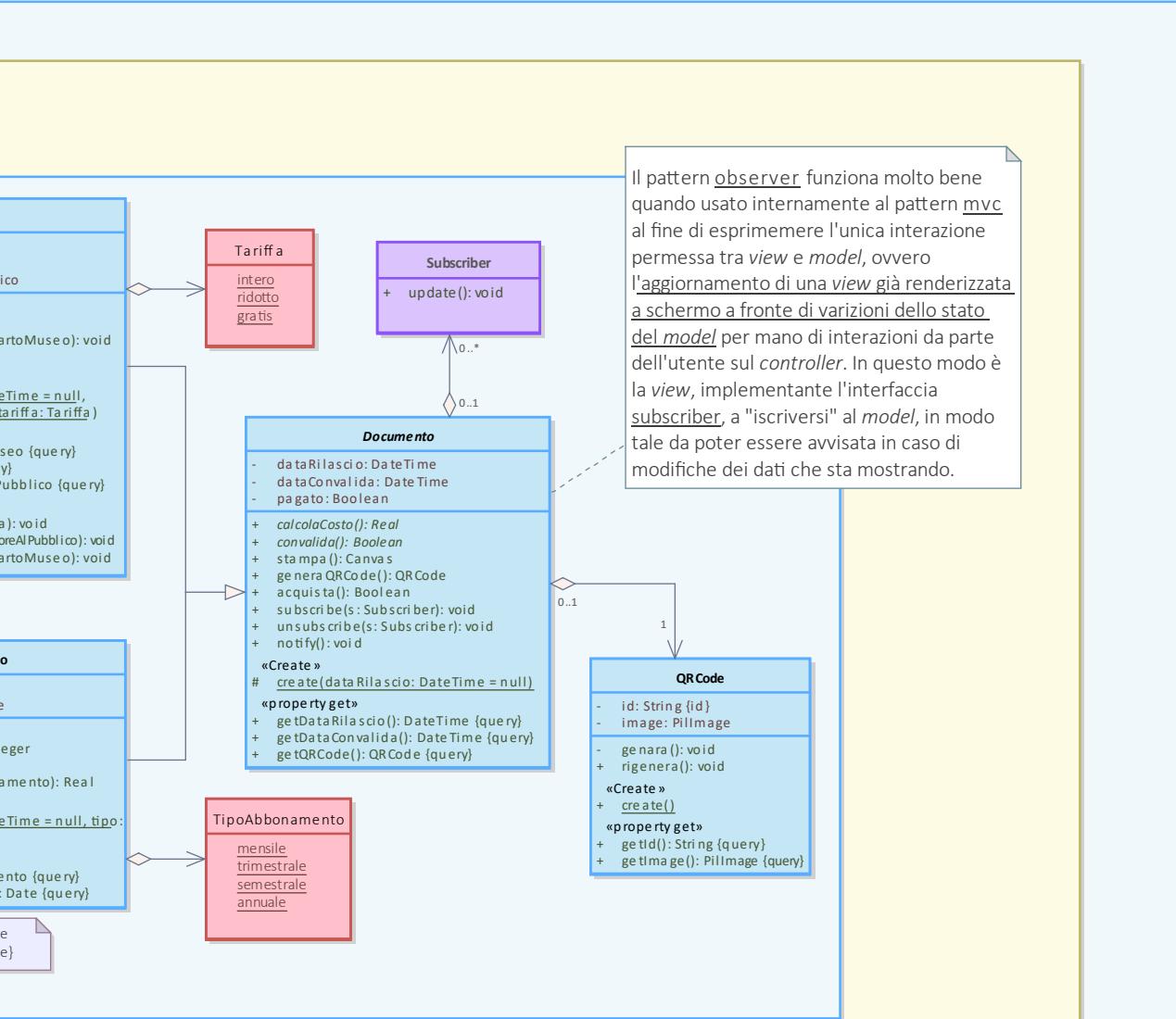
{non-  
ordinata,  
univoca}

{non-  
ordinata,  
univoca}

1

<  
0..\*

>  
0..\*



Il pattern observer funziona molto bene quando usato internamente al pattern mvc al fine di esprimere l'unica interazione permessa tra view e model, ovvero l'aggiornamento di una view già renderizzata a schermo a fronte di variazioni dello stato del model per mano di interazioni da parte dell'utente sul controller. In questo modo è la view, implementante l'interfaccia subscriber, a "isciversi" al model, in modo tale da poter essere avvisata in caso di modifiche dei dati che sta mostrando.

gamma Delle Classi)

0..\*

V

1



**Frontend**

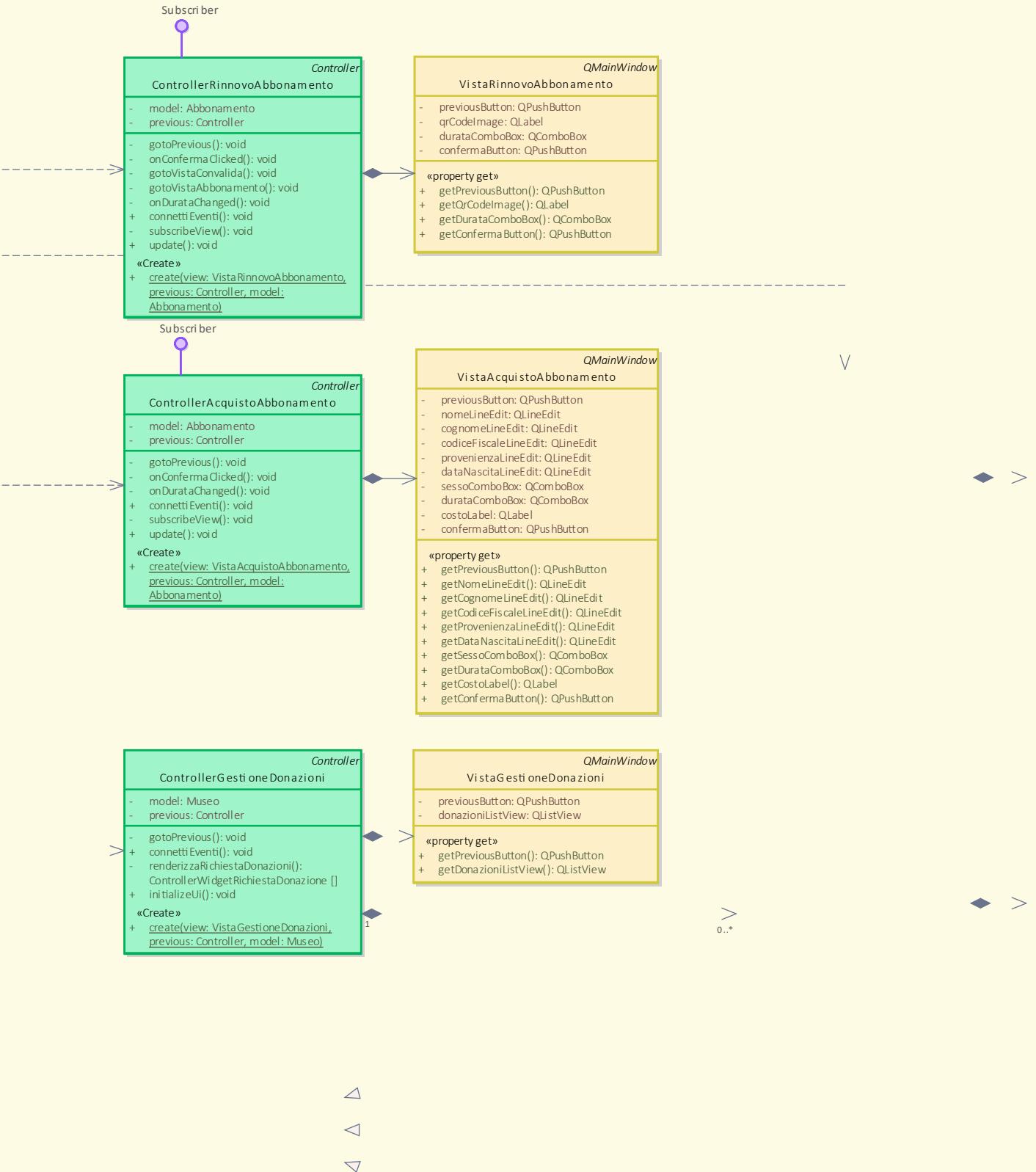
----->

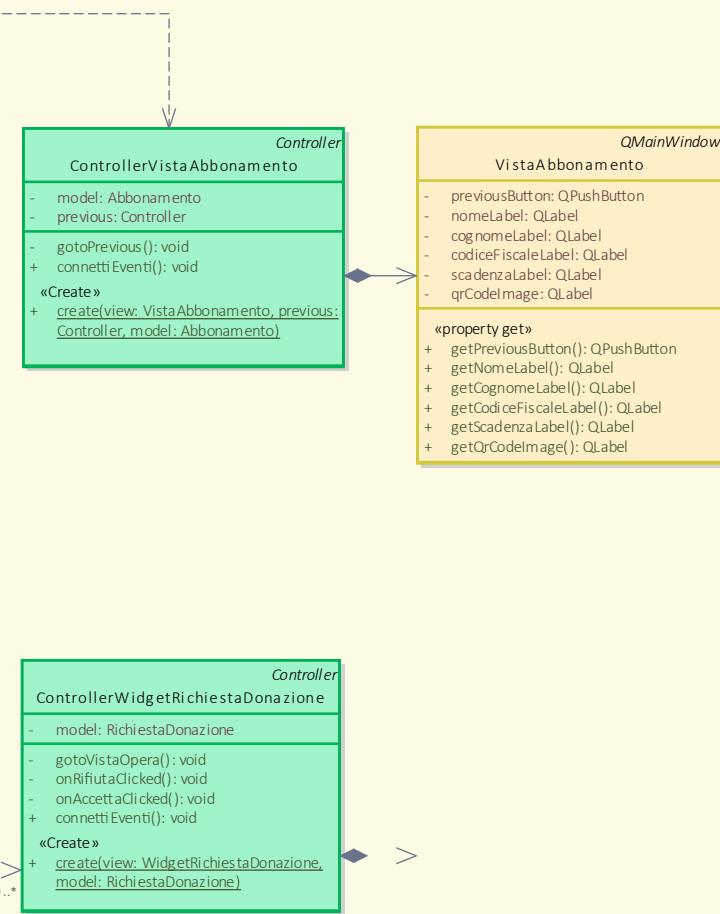
----->

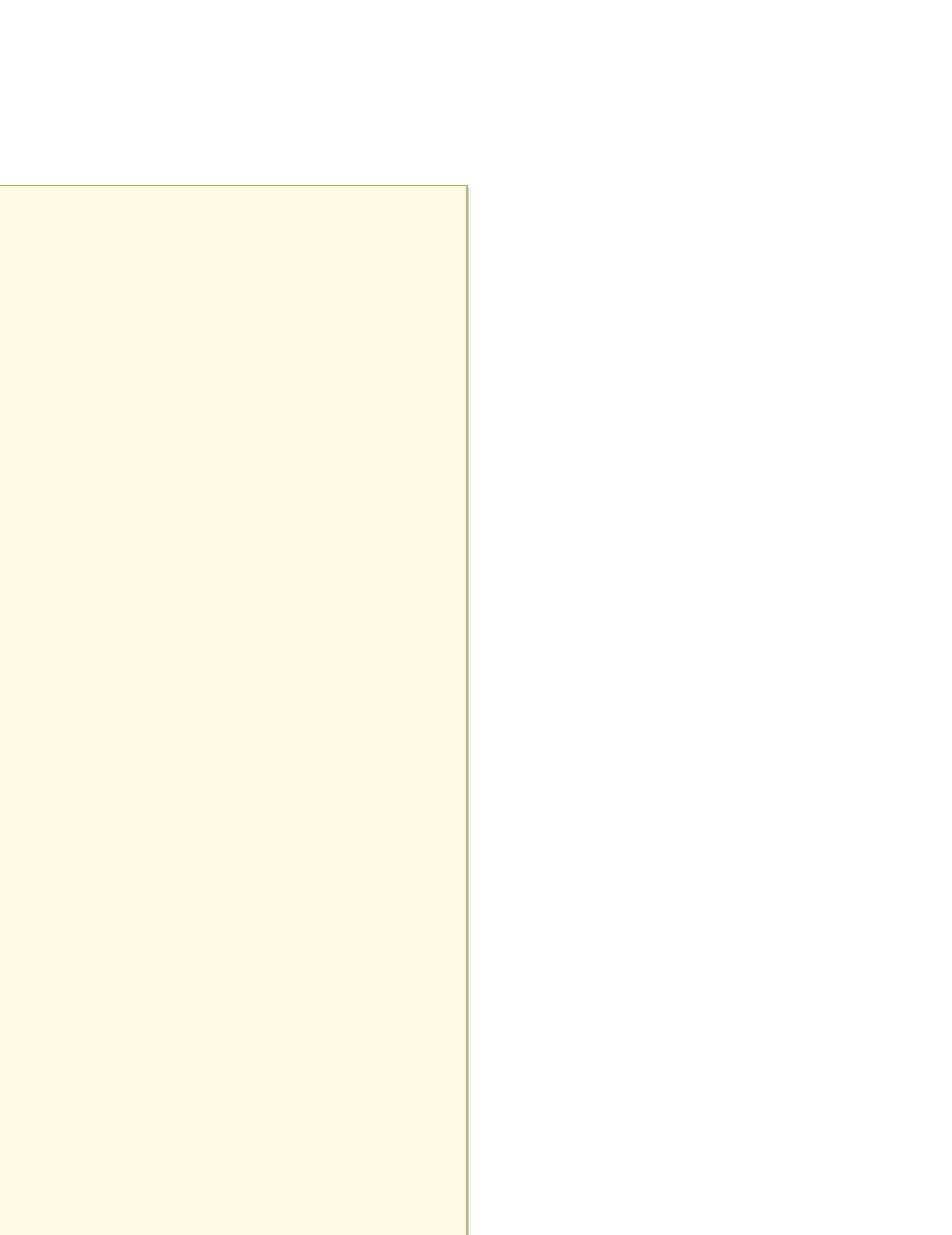
>

>



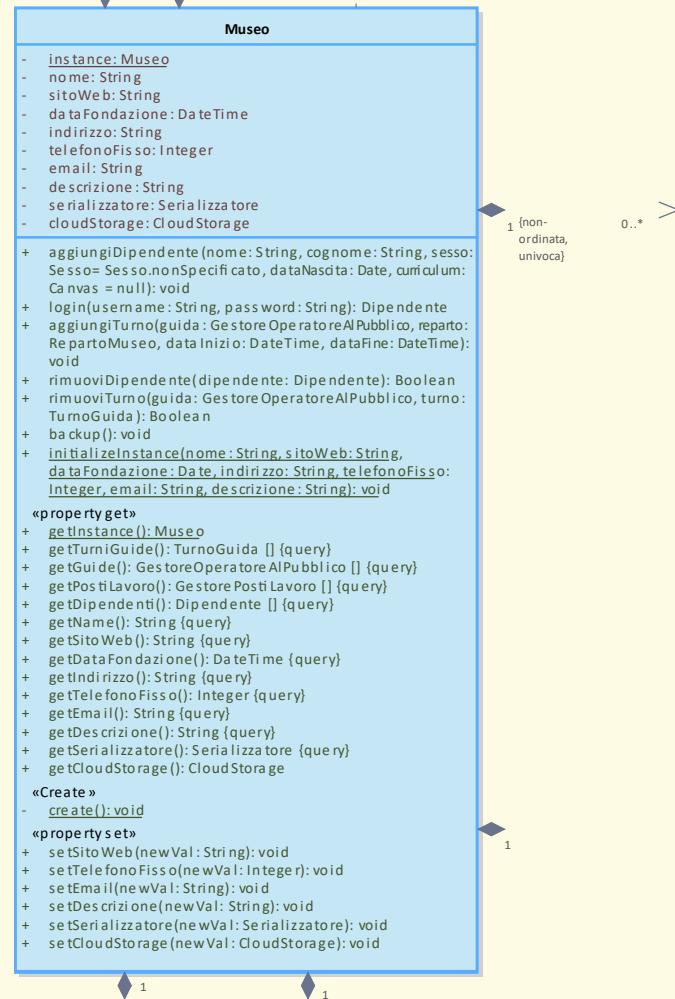






{non-  
ordinata,  
univoca}

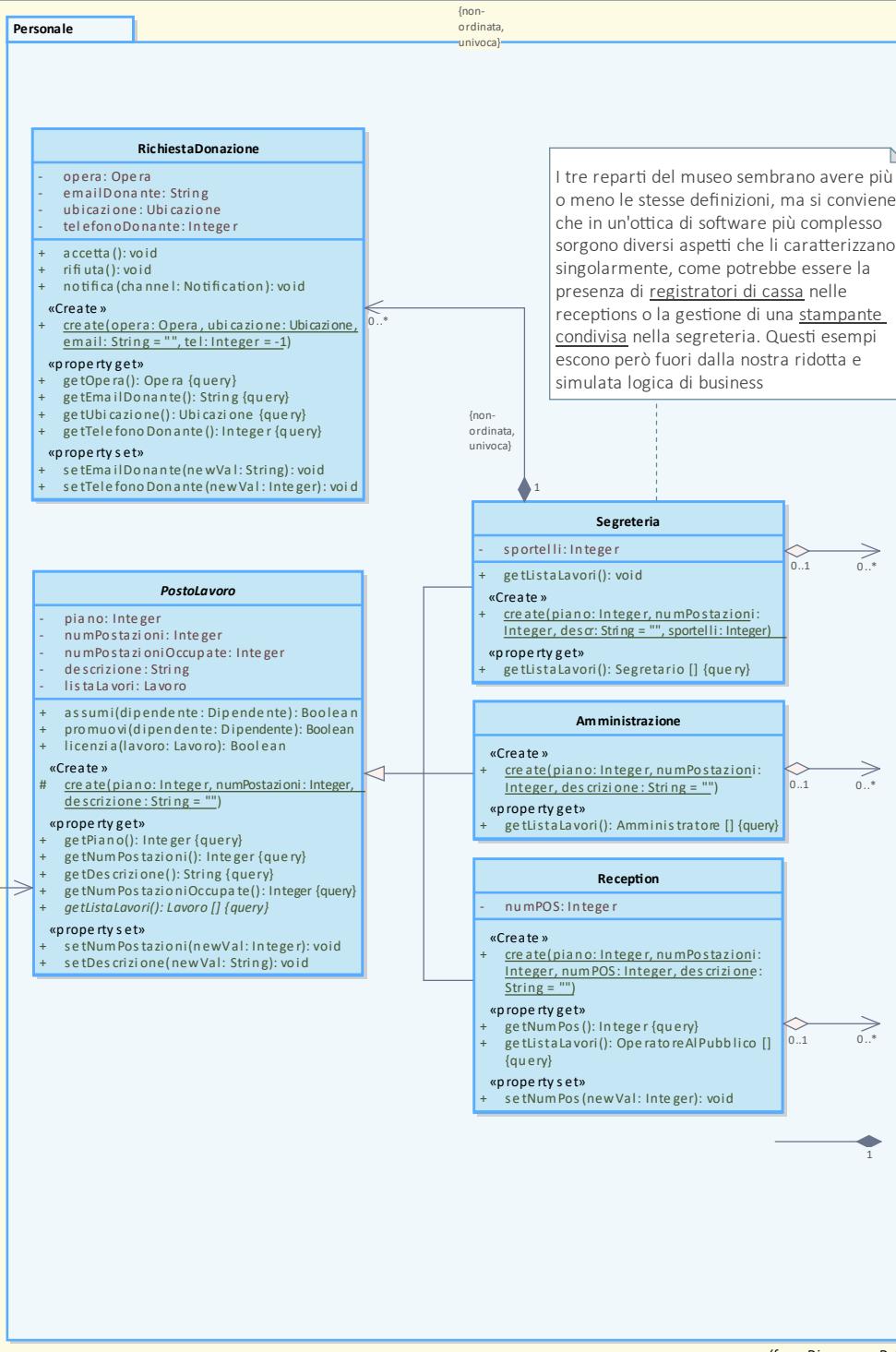
La scelta di adottare il pattern singleton invece che rendere statica la classe *Museo*, risiede nei molteplici vantaggi che il pattern ci offre, primo fra tutti la possibilità di implementare interfacce, ma anche la capacità di poter essere serializzato non essendo gli attributi implicitamente transient.



{non-  
ordinata,  
univoca}

Λ

il pattern  
che rendere  
Museo, risiede  
ntaggi che il  
primo fra tutti la  
lementare.  
anche la capacità  
rializzato non  
utti  
transient.



(from Diagramma Delle Classi)



ano avere più  
ma si conviene  
ù complesso  
caratterizzano  
e essere la  
sa nelle  
a stampante  
estesi esempi  
ridotta e

Si preferisce la composizione  
all'ereditarietà, essendo una  
relazione meno vincolante,  
fornisce maggiore flessibilità  
alla struttura, permettendo,  
ad esempio, la promozione di  
un dipendente da un  
semplicità, senza necessitare  
di creare/distruggere istanze.

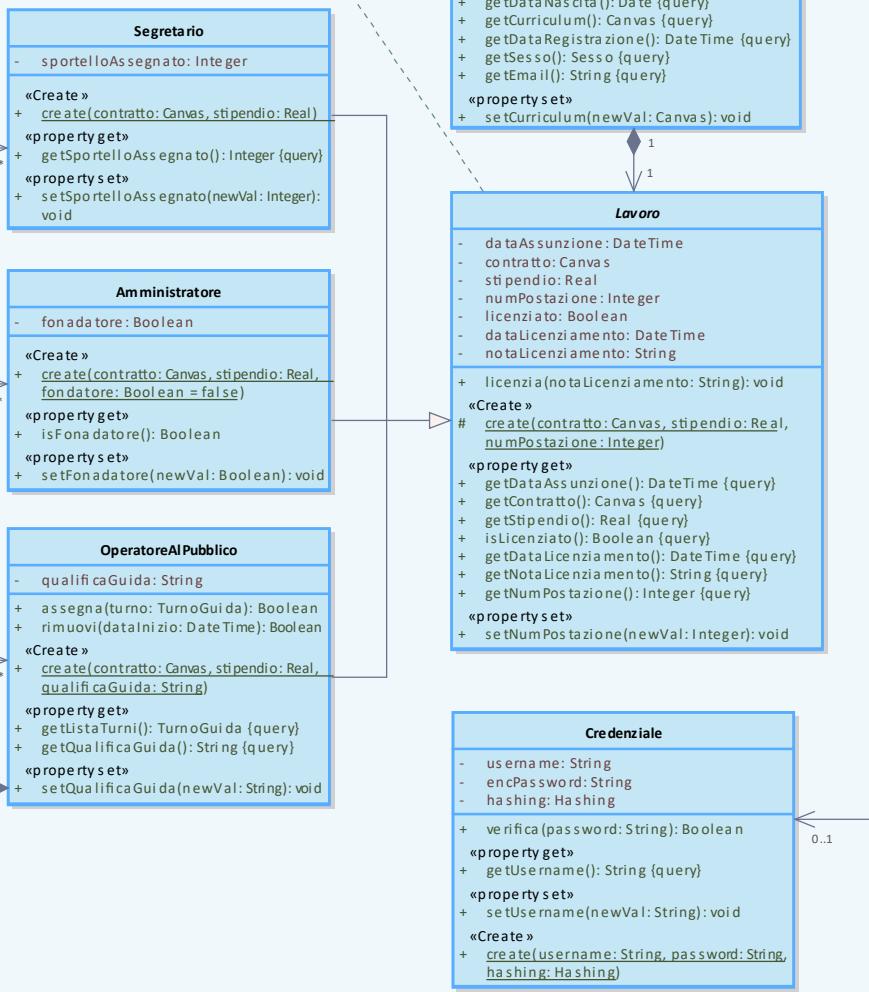


Diagramma Delle Classi)

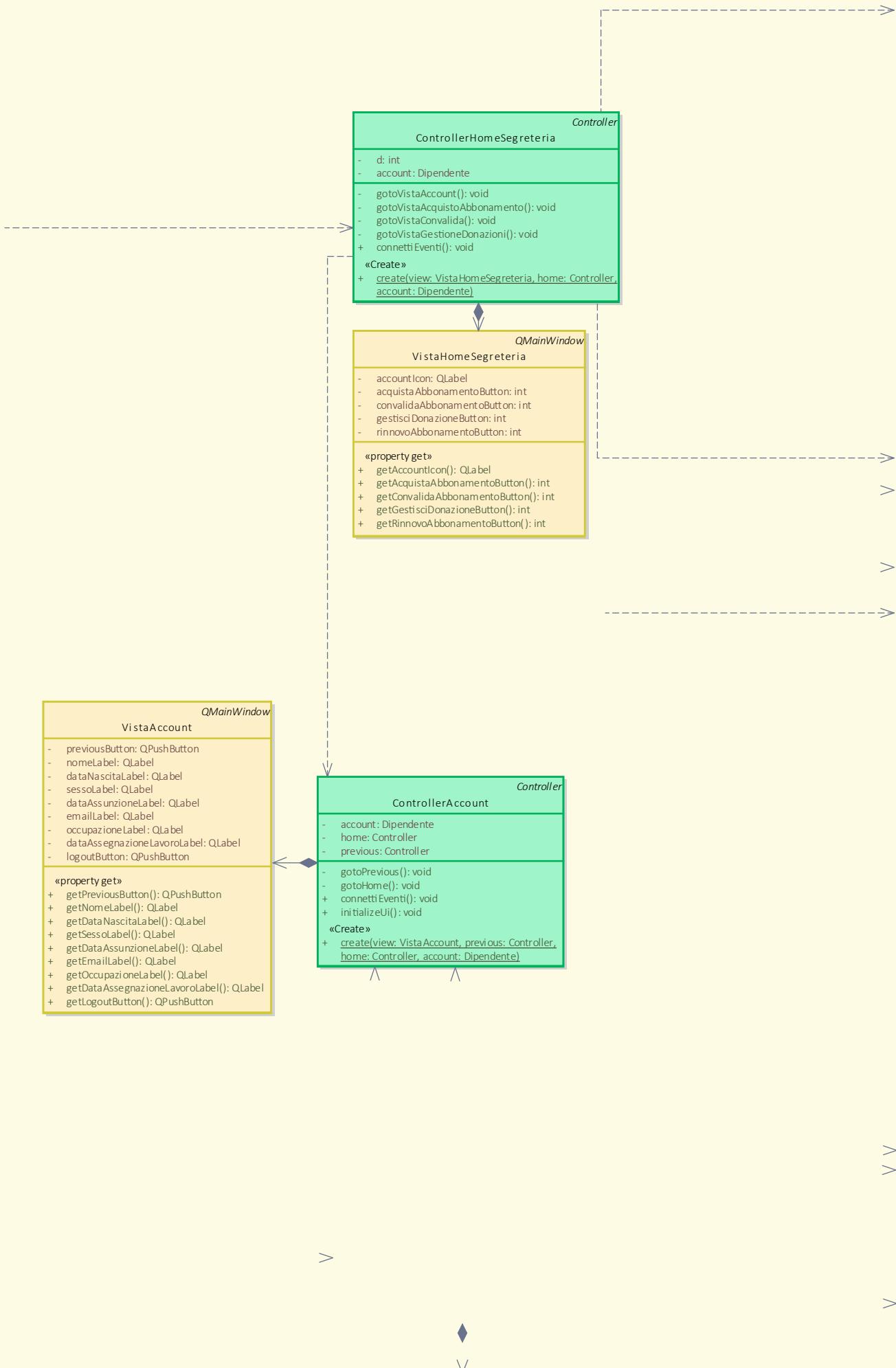
<  
1  
0..1

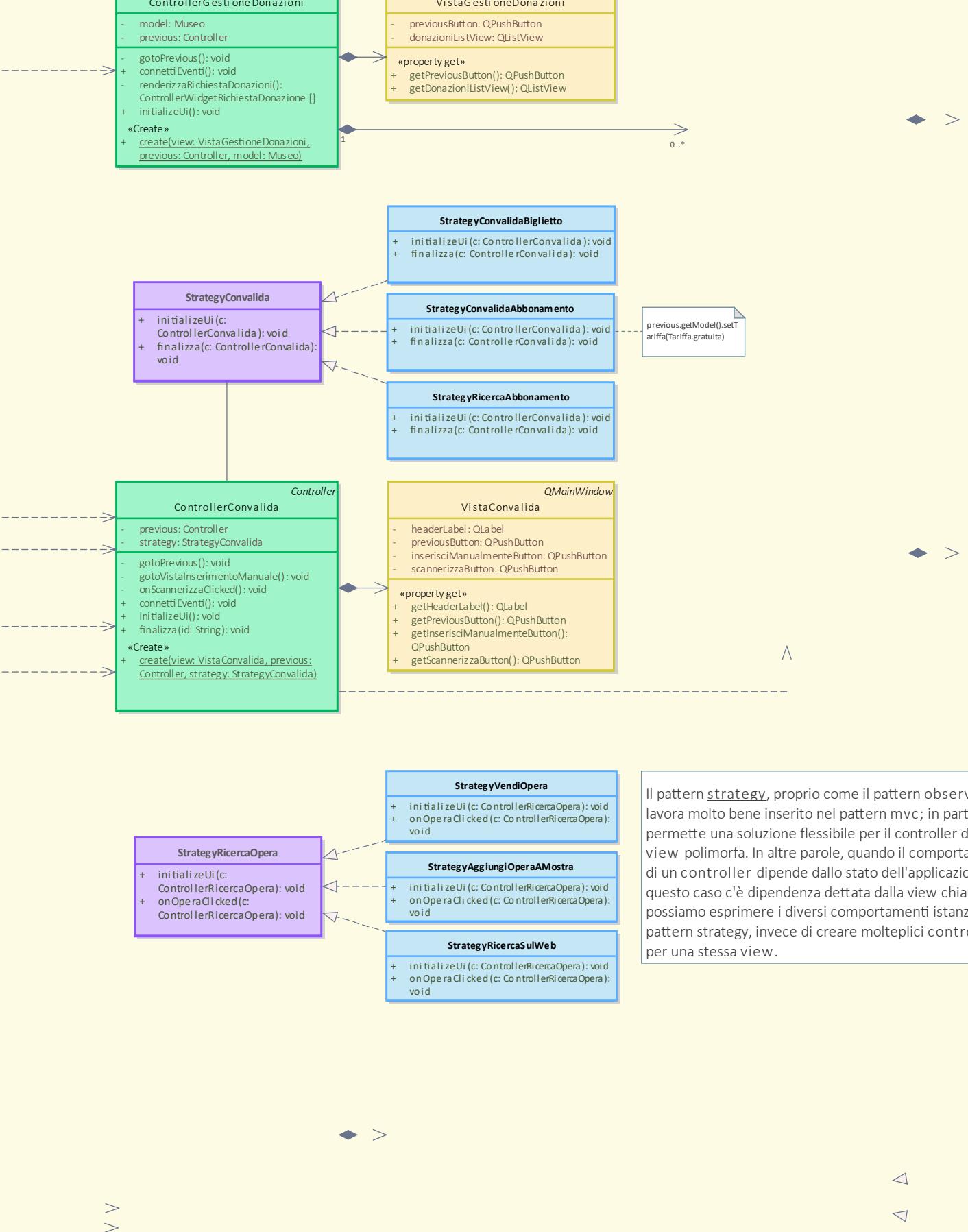
1  
1  
V

<

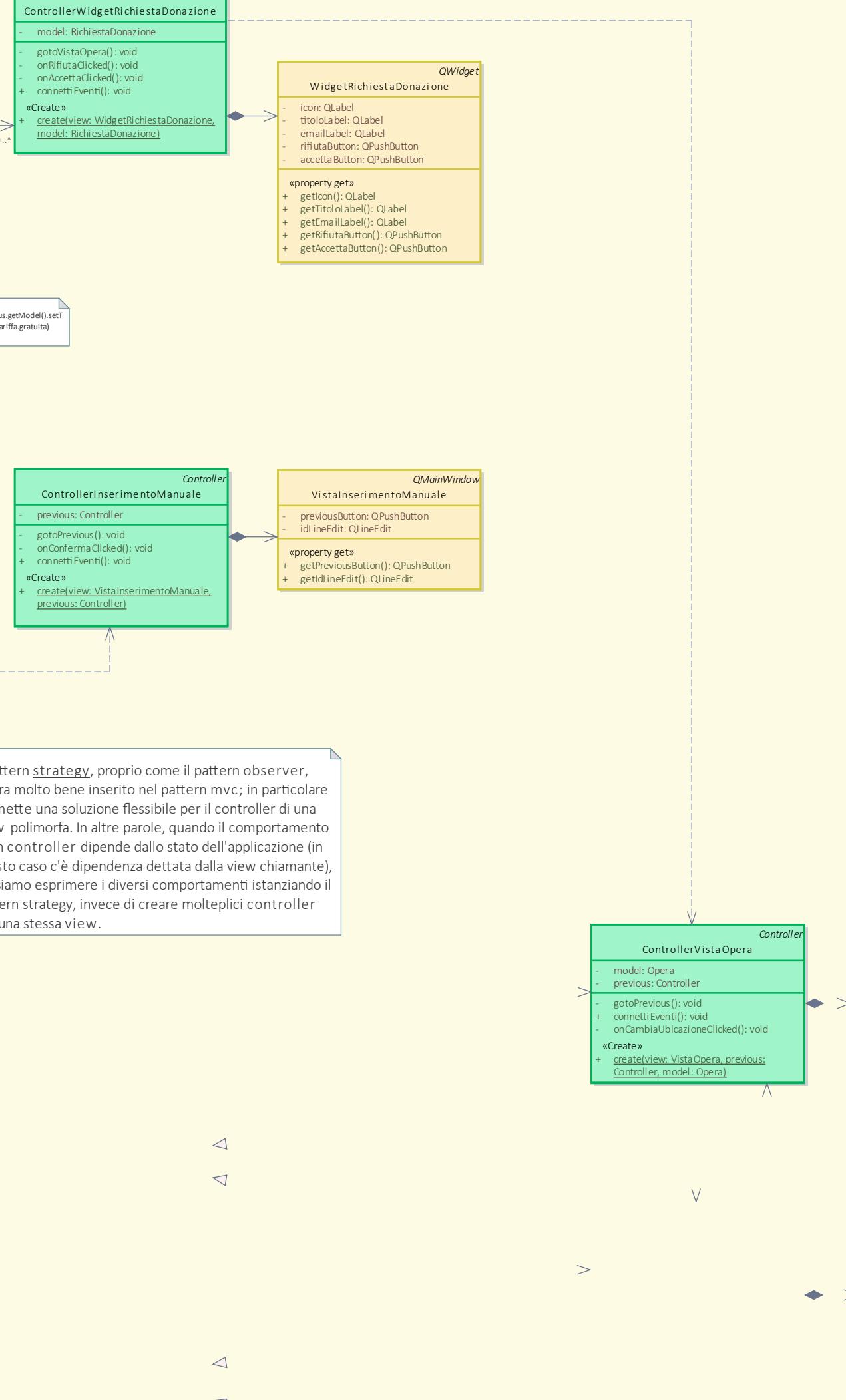
v



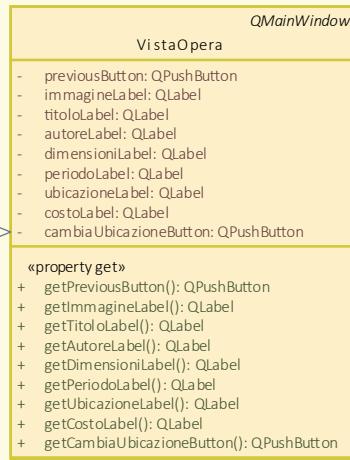




Il pattern strategy, proprio come il pattern observer, lavora molto bene inserito nel pattern mvc; in particolare permette una soluzione flessibile per il controller di una view polimorfa. In altre parole, quando il comportamento di un controller dipende dallo stato dell'applicazione (in questo caso c'è dipendenza dettata dalla view chiamante), possiamo esprimere i diversi comportamenti istanziando il pattern strategy, invece di creare molteplici controller per una stessa view.



Controller  
era  
  
(): void  
evious:  
  
A



```

+ getSitoWeb(): String {query}
+ getDataFondazione(): DateTime {query}
+ getIndirizzo(): String {query}
+ getTelefonoFisso(): Integer {query}
+ getEmail(): String {query}
+ getDescrizione(): String {query}
+ getSerializzatore(): Serializzatore {query}
+ getCloudStorage(): CloudStorage

«Create»
- create(): void

«propertyset»
+ setSitoWeb(newVal: String): void
+ setTelefonoFisso(newVal: Integer): void
+ setEmail(newVal: String): void
+ setDescrizione(newVal: String): void
+ setSerializzatore(newVal: Serializzatore): void
+ setCloudStorage(newVal: CloudStorage): void

```

{no  
ord  
uni}

{non-  
ordinata,  
univoca}



0..\*

### Utilities

#### IO

##### Serializzatore

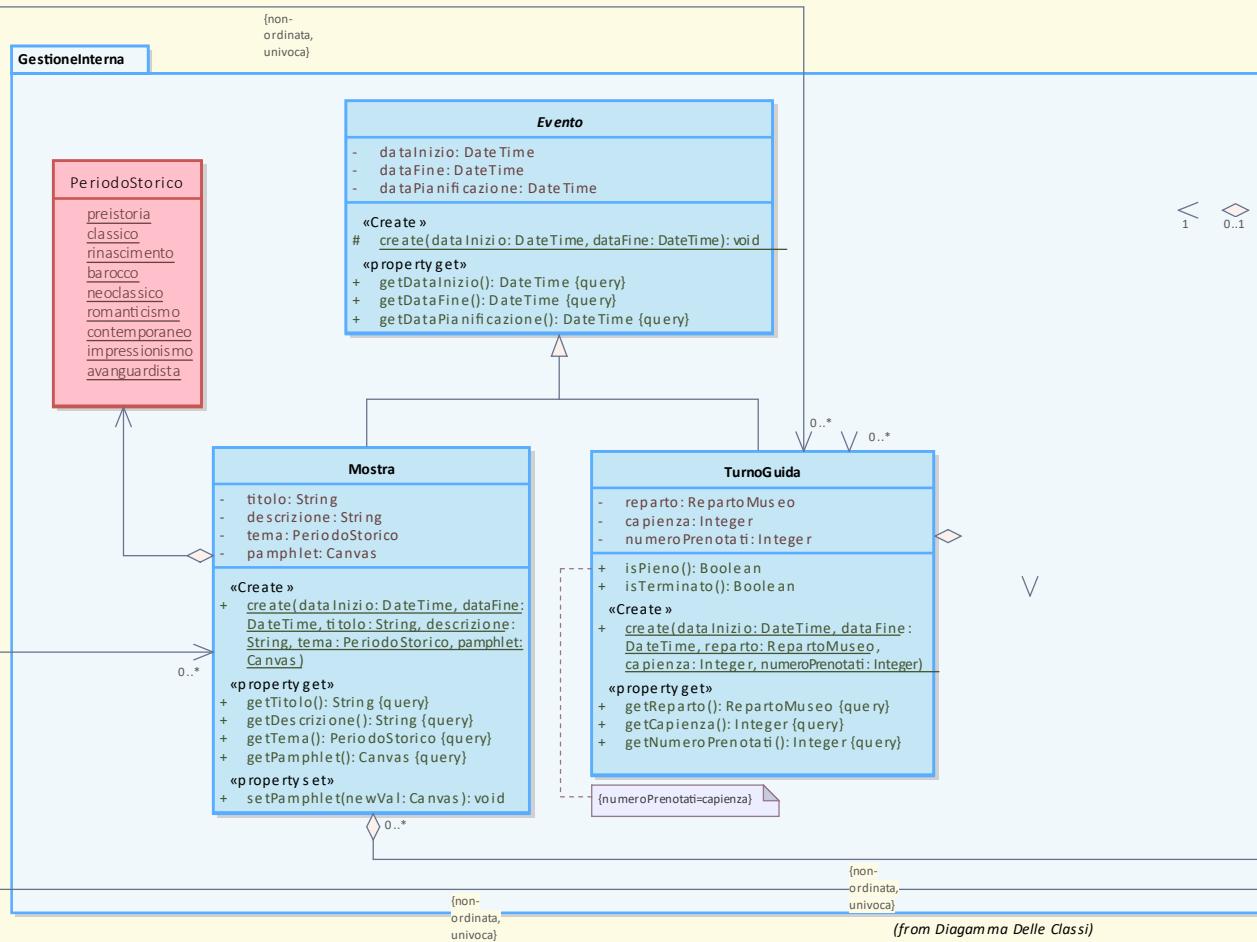
```

+ serializza(obj: Object): void
+ deserializza(): Object

```

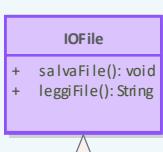
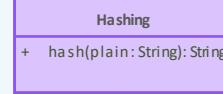


1



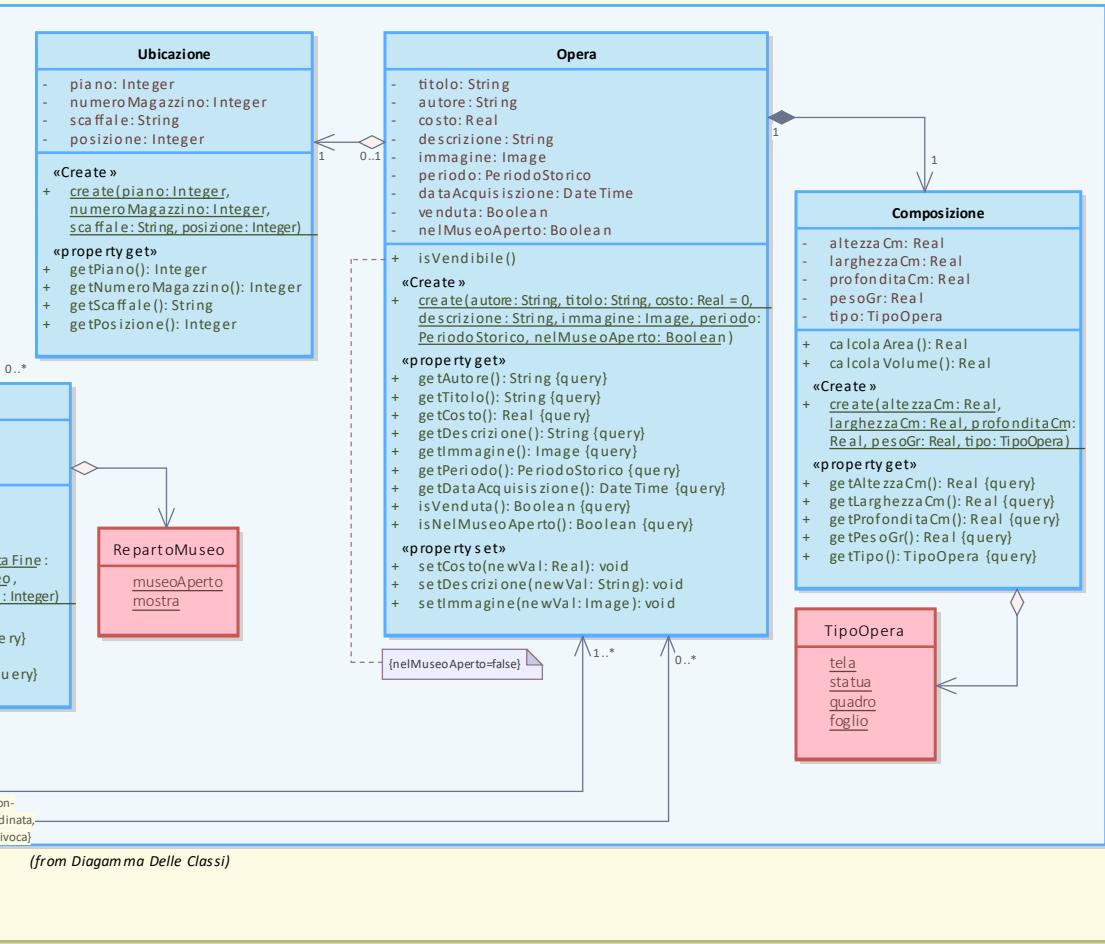
(from Diagramma Delle Classi)

(from Diagramma Delle Classi)

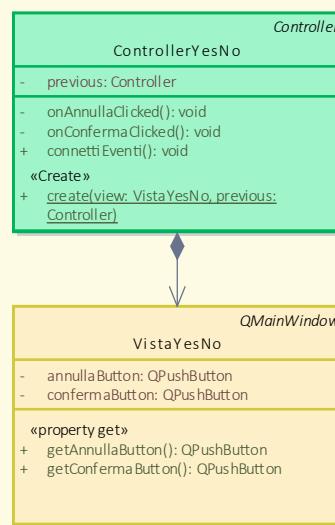
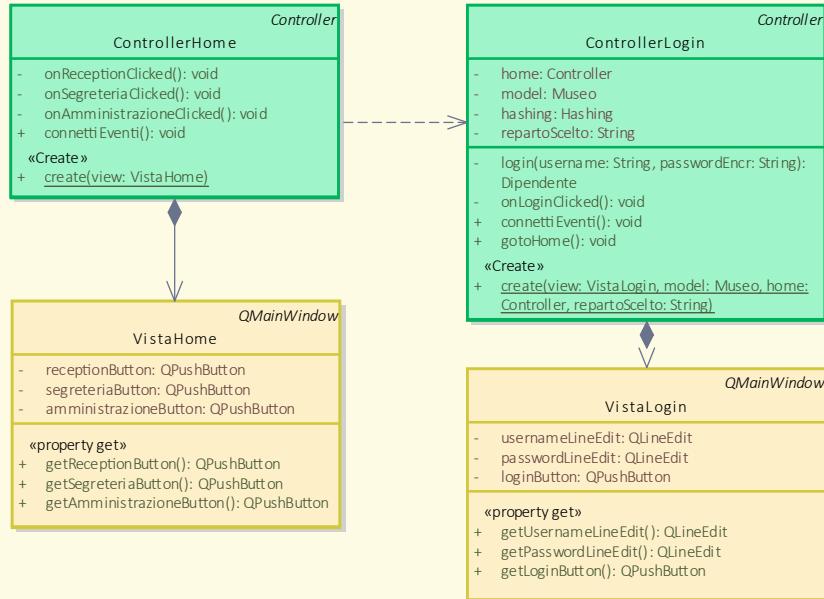
**Sicurezza****Network**

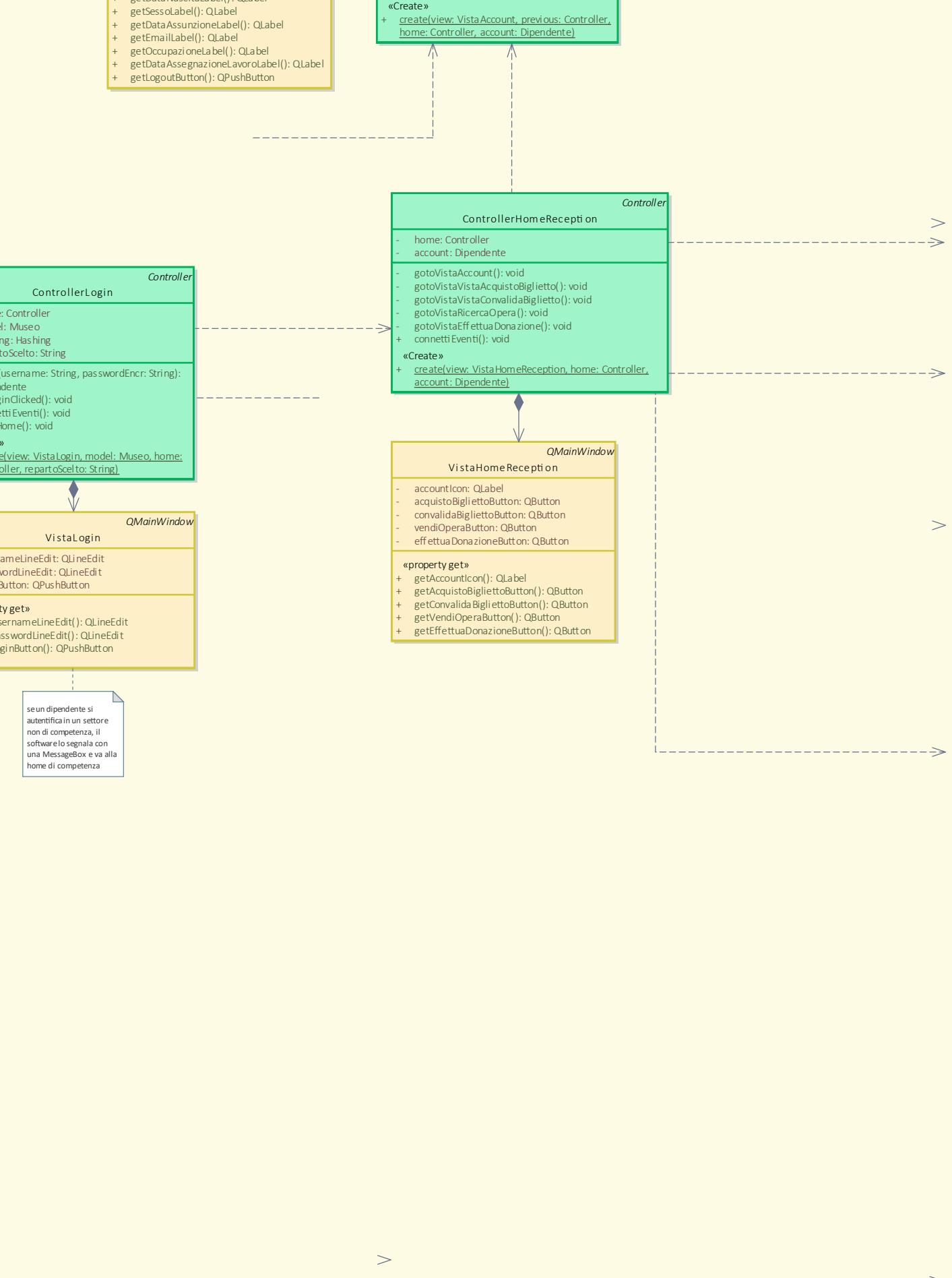
«Create»  
+ create(username:String, password:String,  
hashing:Hashing)

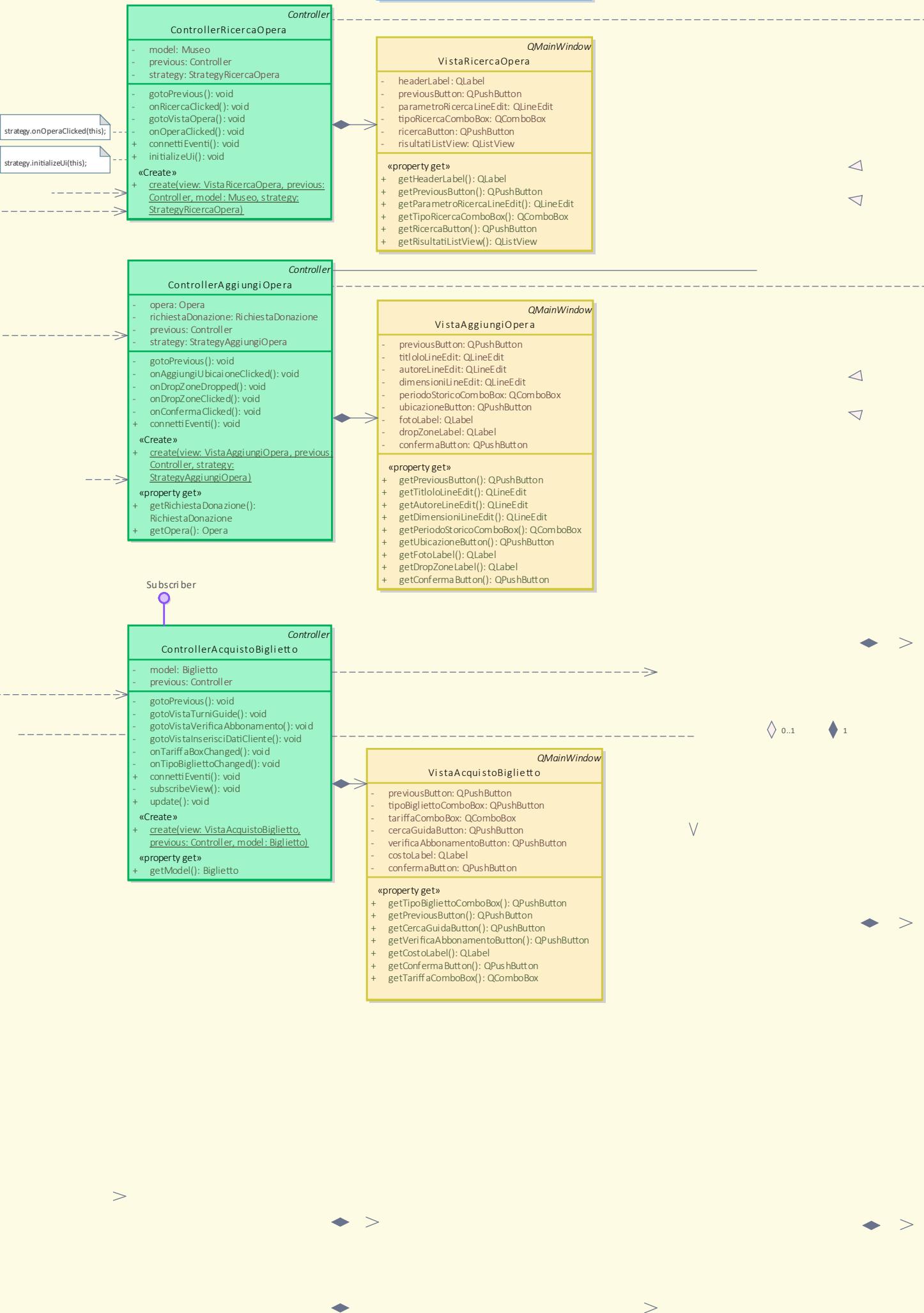
(from Diagramma Delle Classi)

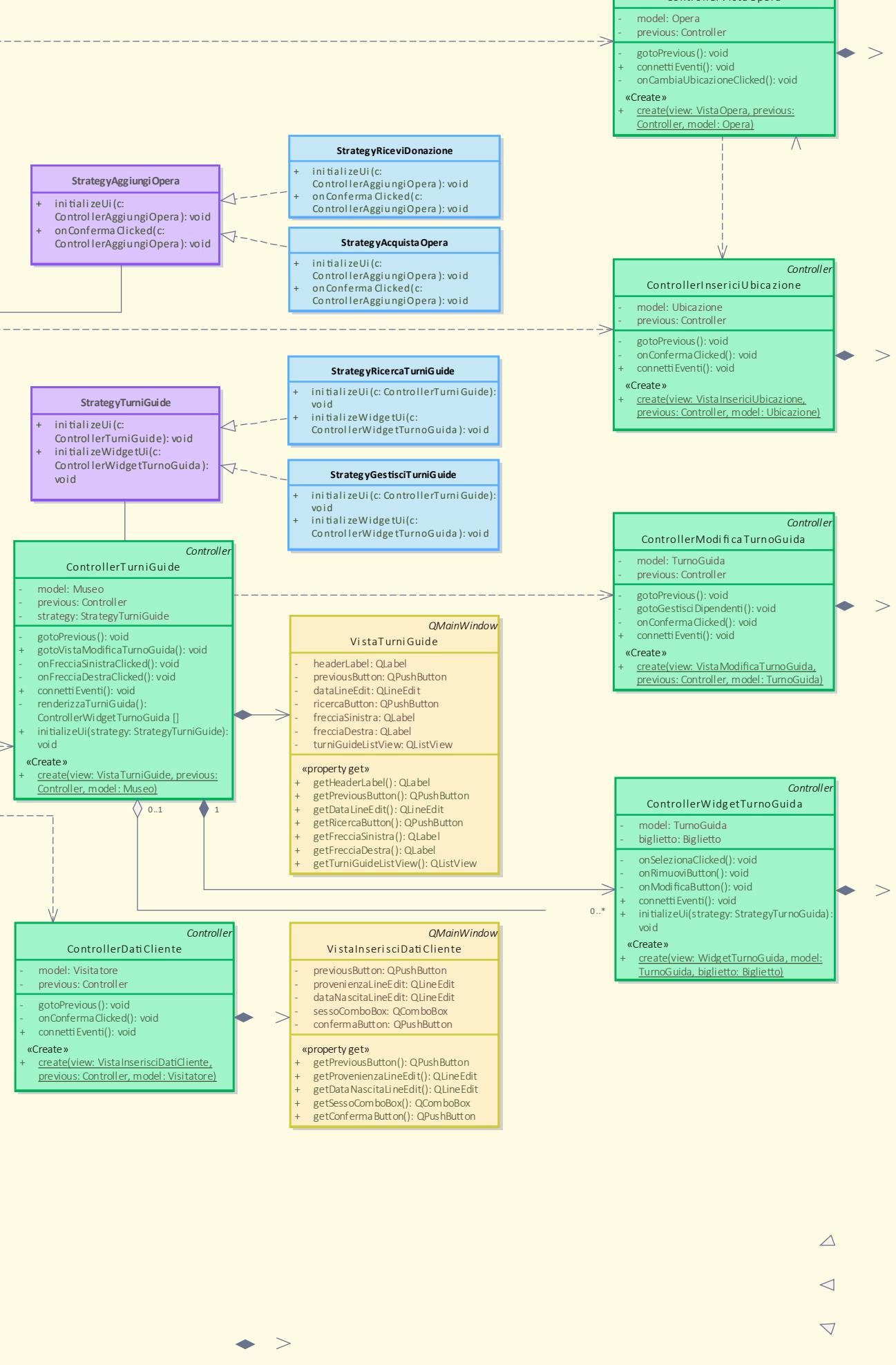


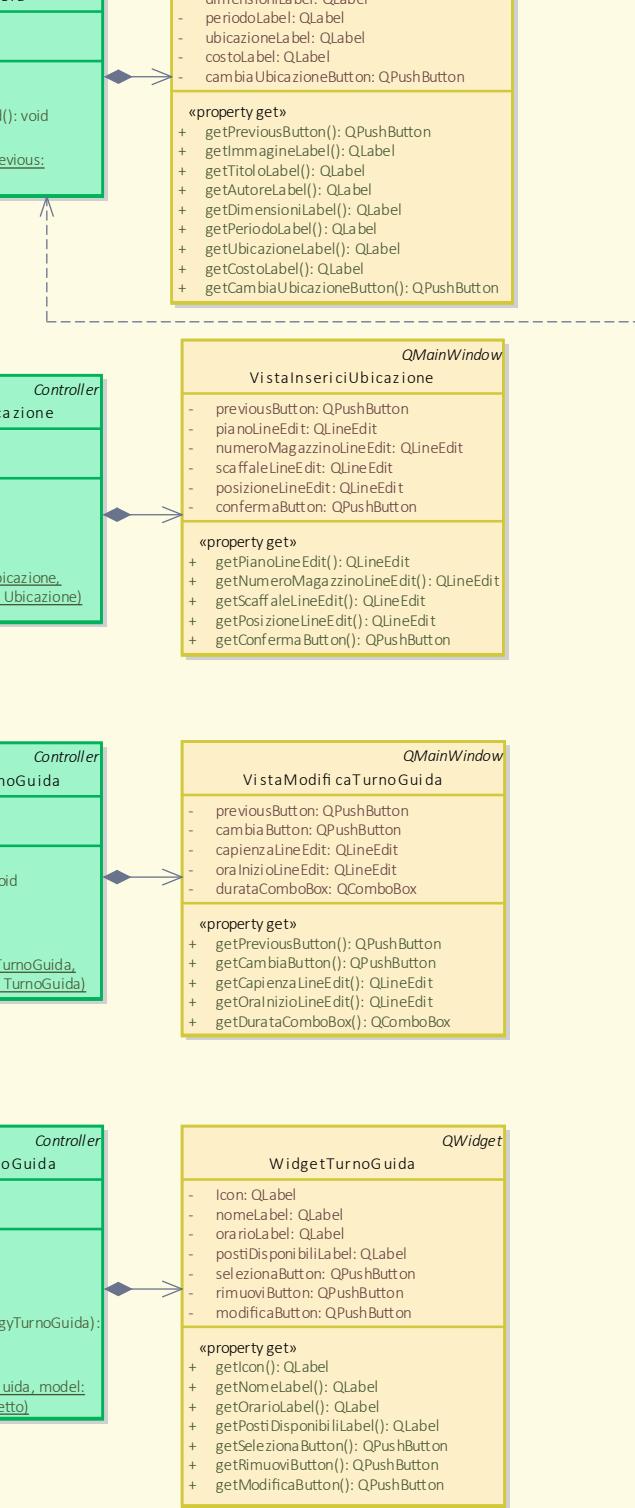
Tutte le classi controller estendono la superclasse *Controller*, questo mi permette di utilizzare la tecnica del *late-binding*, in modo da poter assegnare un'istanza di sottotipo ad un riferimento di supertipo, secondo il principio di sostituibilità di Liskov.

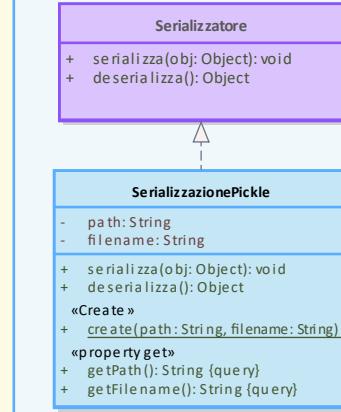




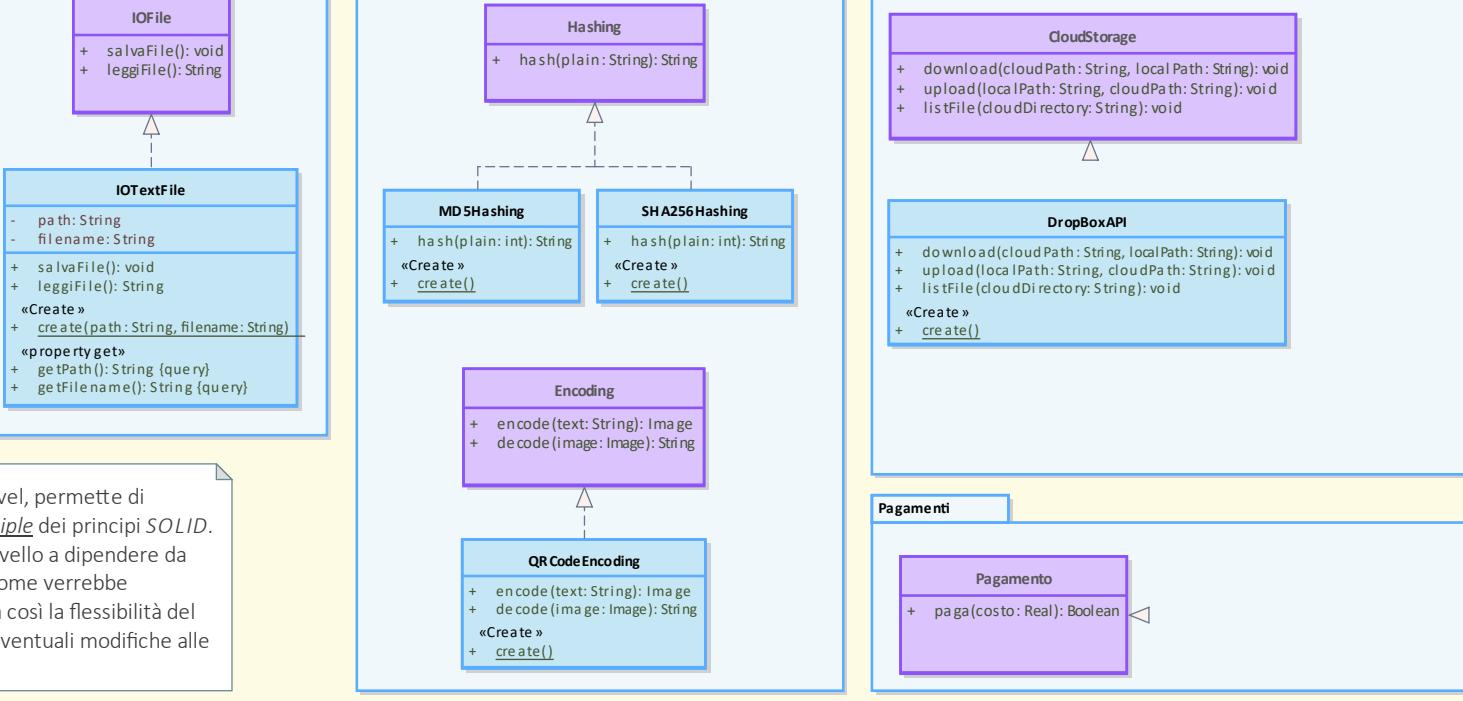


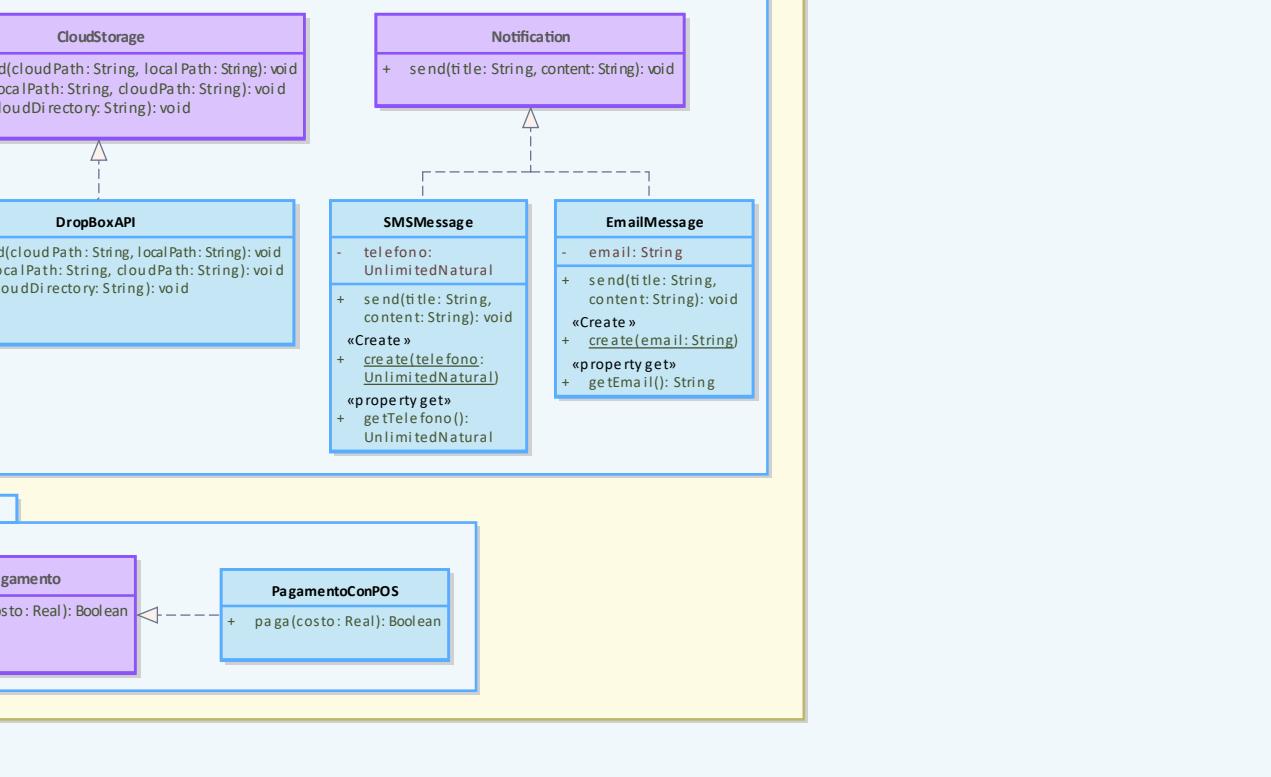




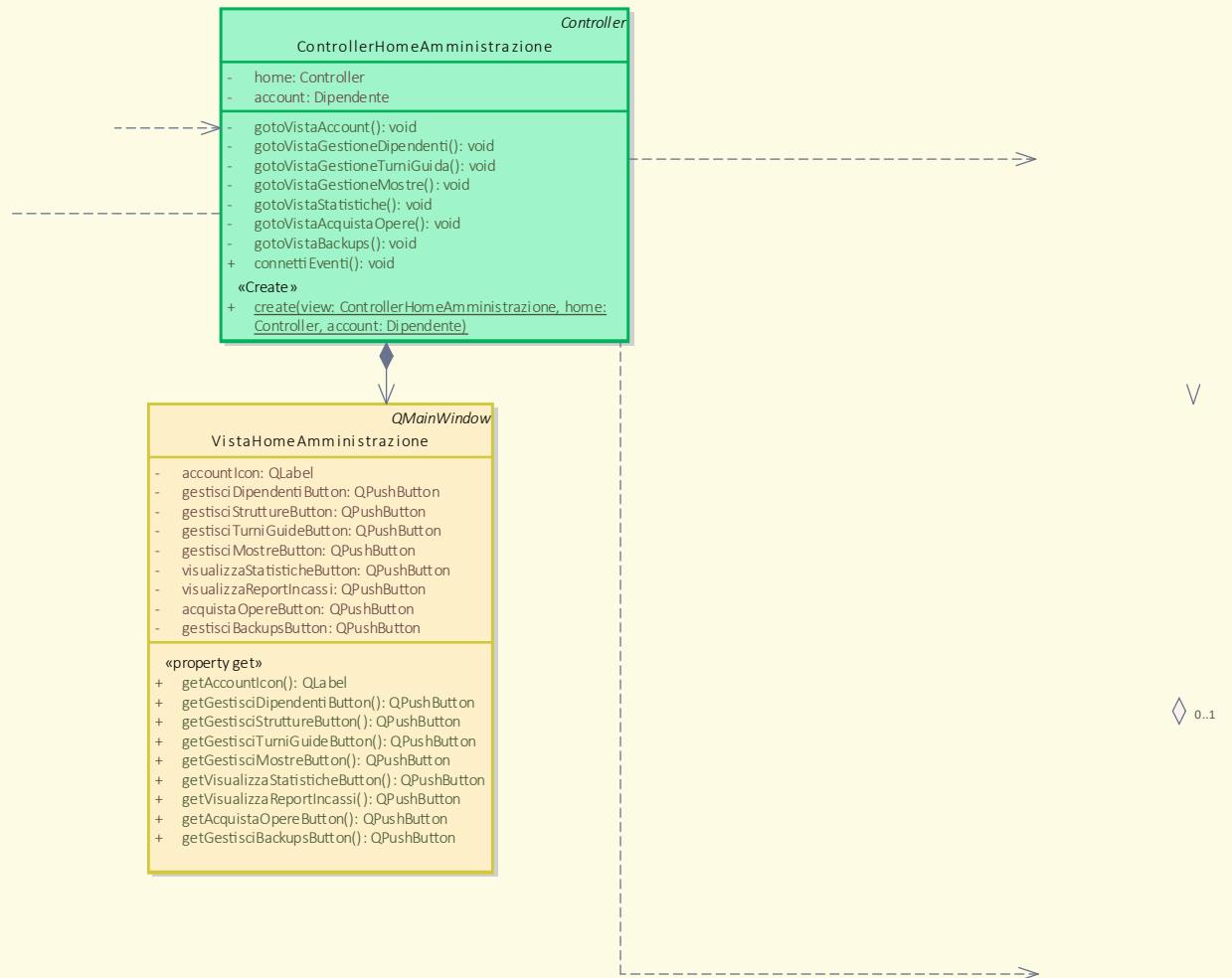


L'uso di interfacce tra le classi di low-level, permette di rispettare il *Dependency inversion principle* dei principi *SOLID*. In questo modo sono le classi di basso livello a dipendere da quelle di alto livello e non il contrario, come verrebbe naturalmente da pensare. Si massimizza così la flessibilità del software, rendendo meno dispendiosi eventuali modifiche alle operazioni di basso livello.

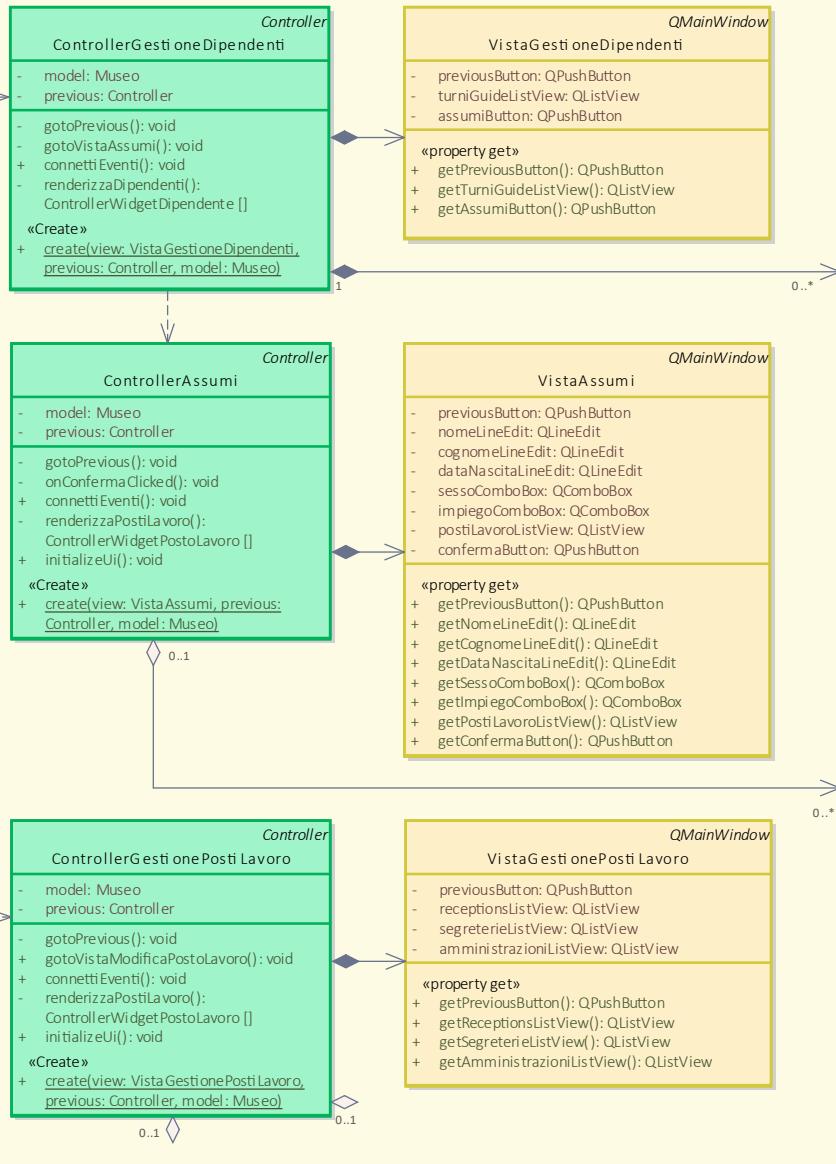


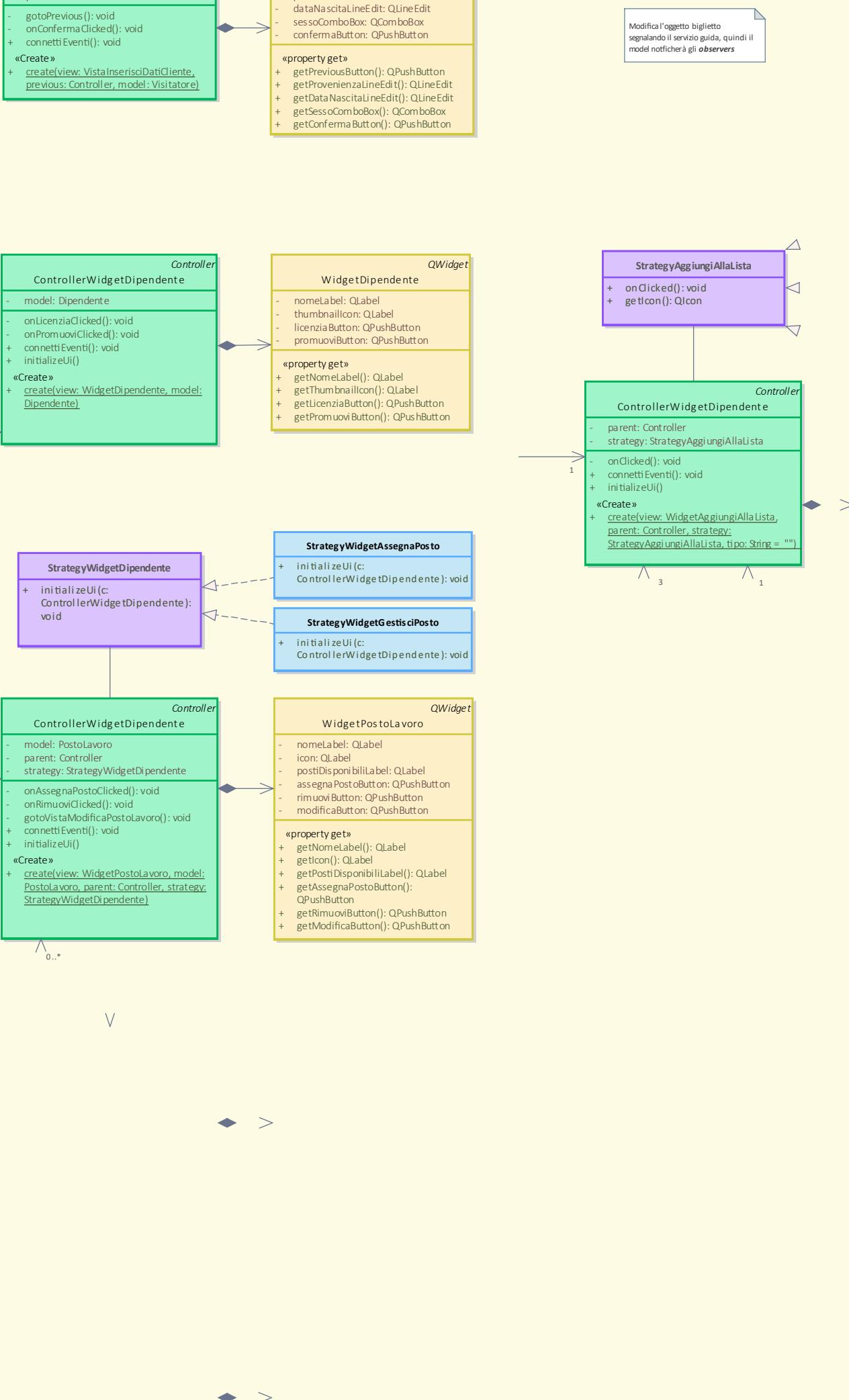


VistaYesNo
- annullaButton: QPushButton
- confermaButton: QPushButton
«property get»
+ getAnnullaButton(): QPushButton
+ getConfermaButton(): QPushButton



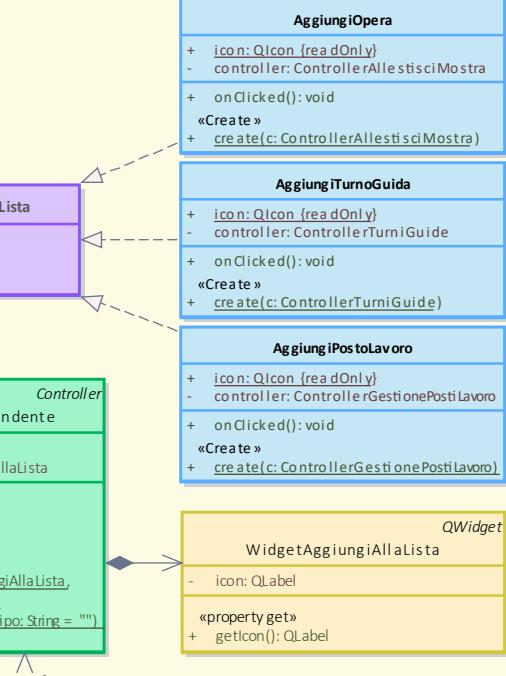
+ getTipoBigliettoComboBox(): QPushButton  
 + getPreviousButton(): QPushButton  
 + getCercaGuidaButton(): QPushButton  
 + getVerificaAbbonamentoButton(): QPushButton  
 + getCostoLabel(): QLabel  
 + getConfermaButton(): QPushButton  
 + getTariffaComboBox(): QComboBox





indi il  
s

```
+ getSelezioneButton(): QPushButton
+ getRimuoviButton(): QPushButton
+ getModificaButton(): QPushButton
```











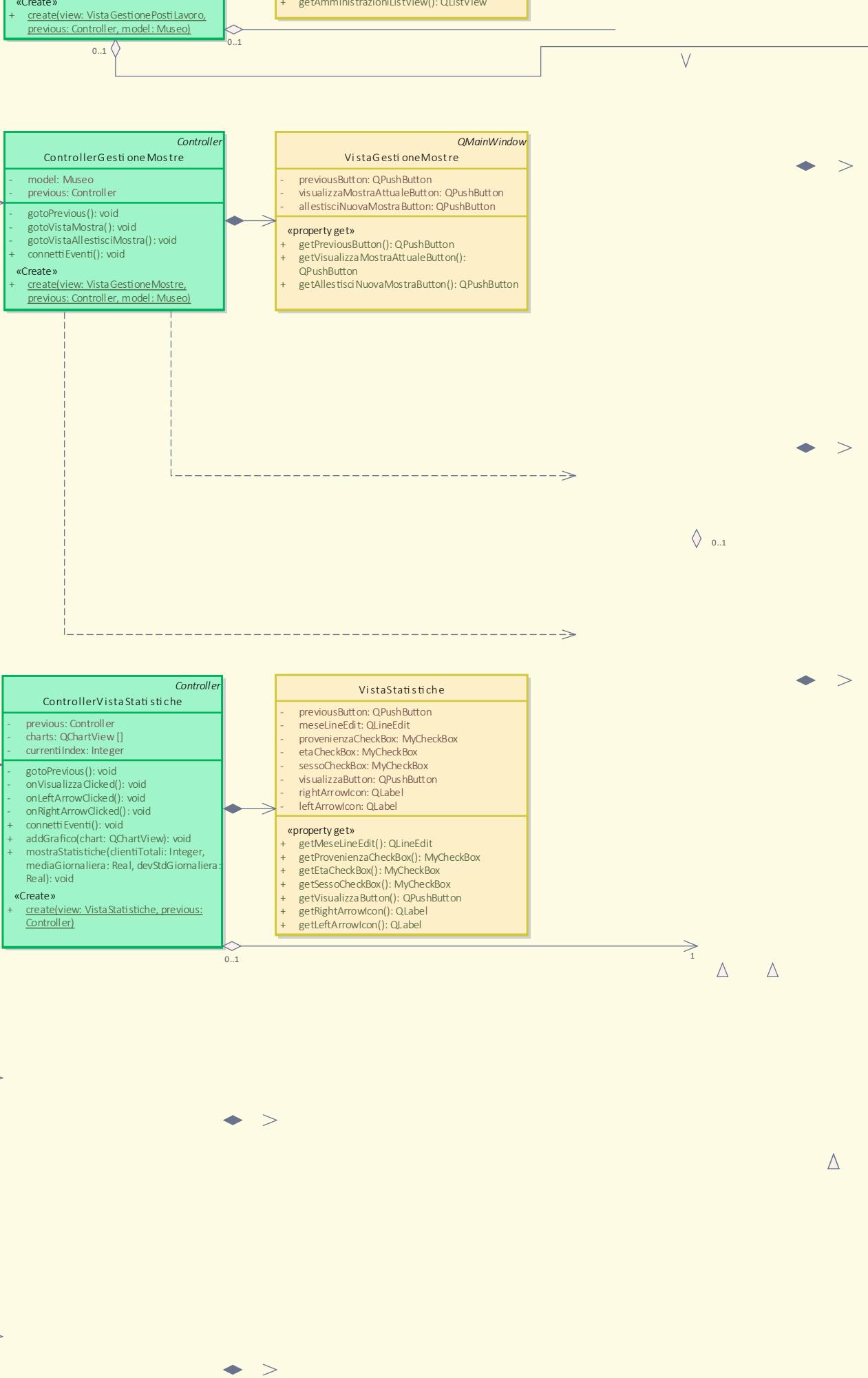
0..1 ◇

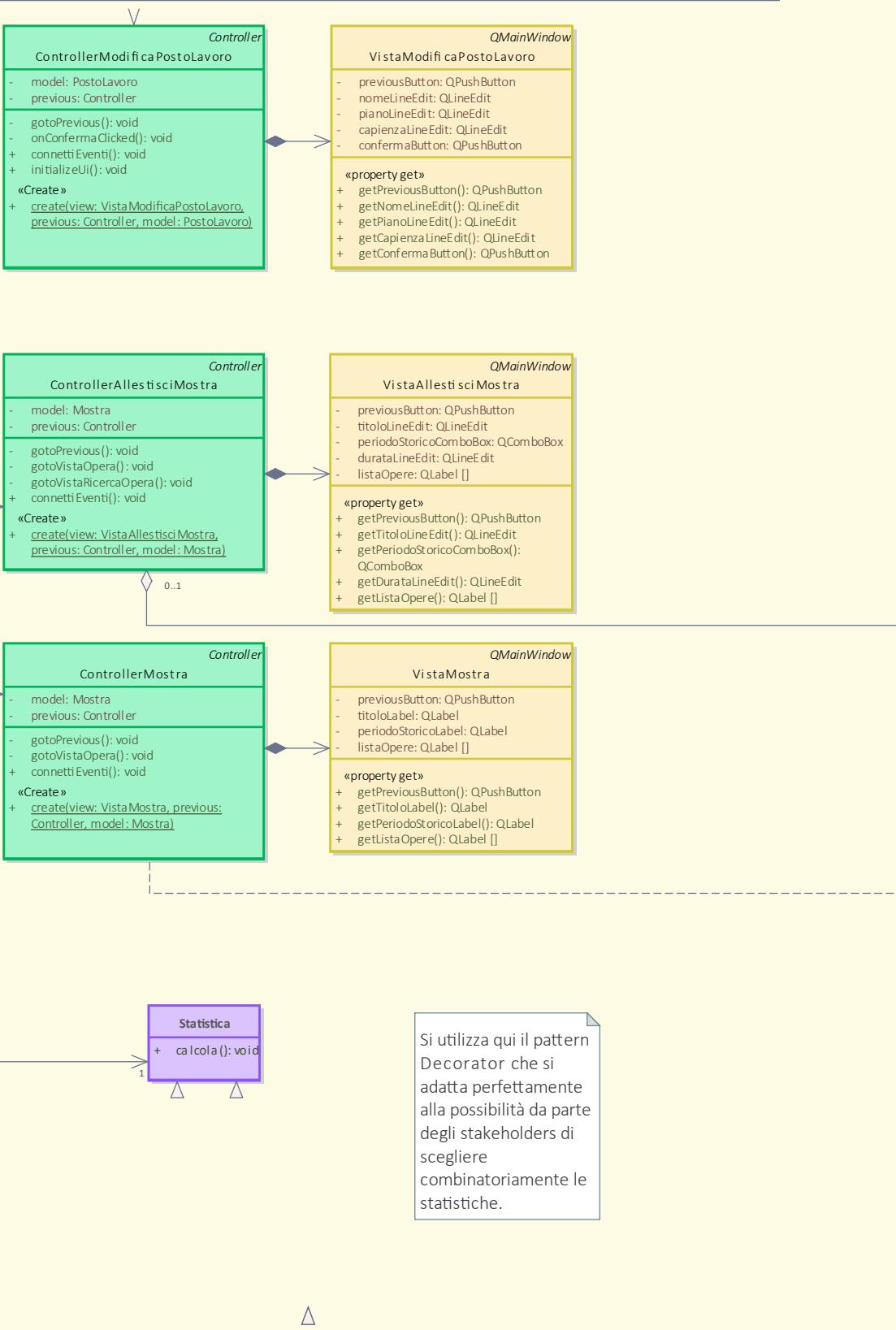
----->

----->

>

>





—

-----





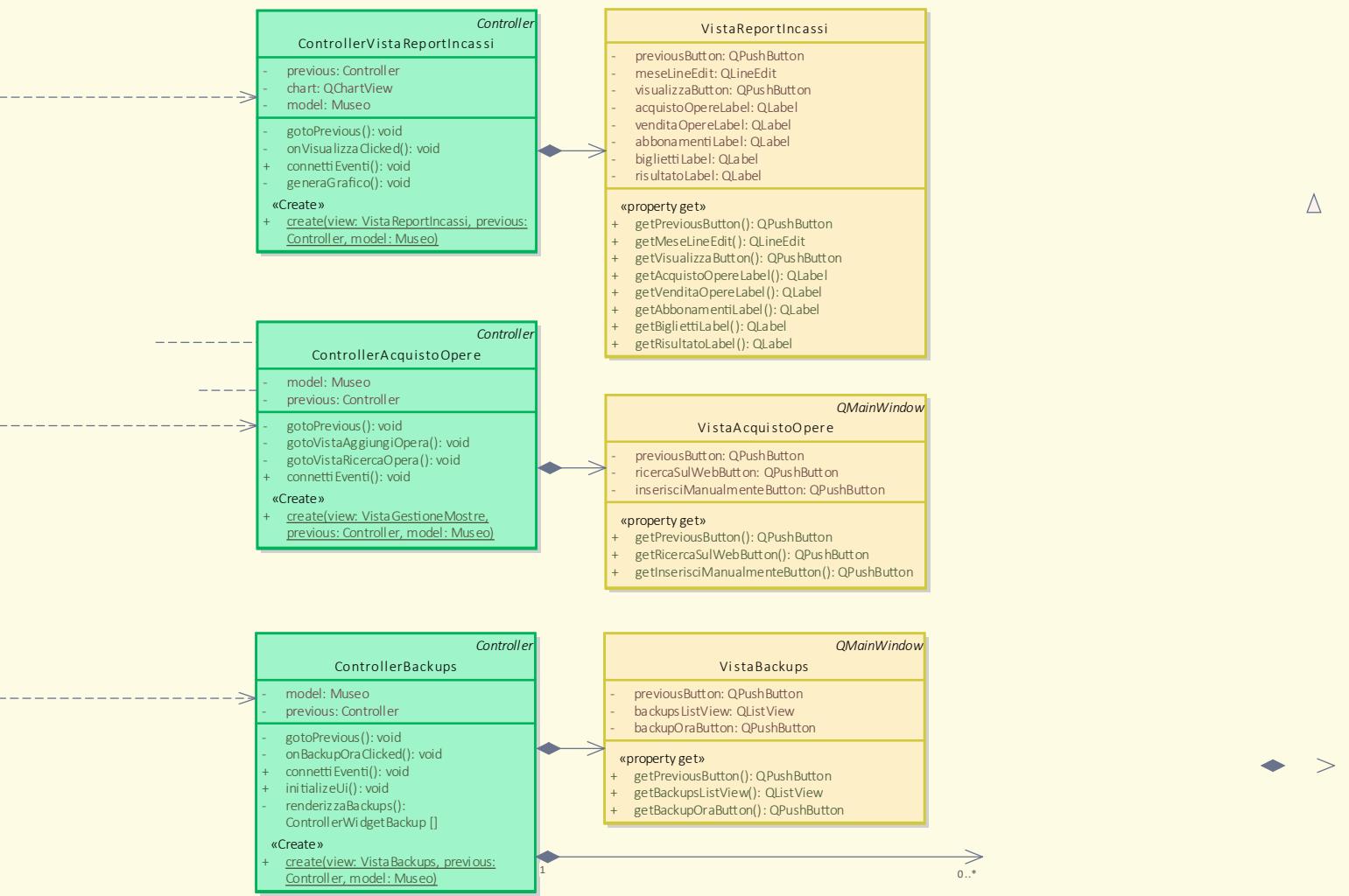


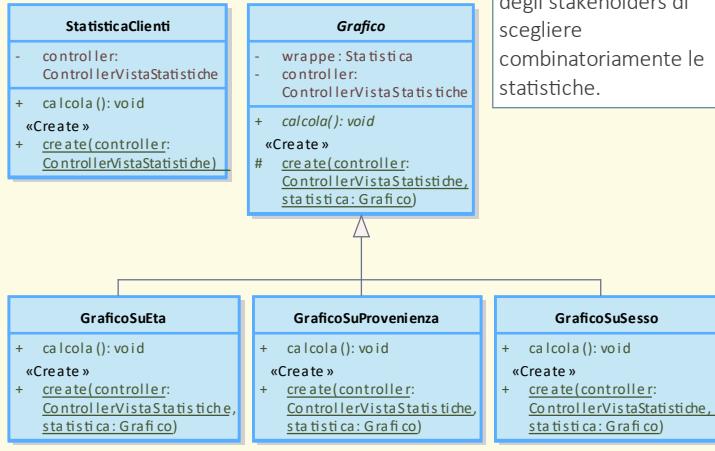


----->

----->

----->





alla possibilità da parte degli stakeholders di scegliere combinatoriamente le statistiche.

