**Object Design**

1. **Introduzione**
   1. **Object design trade-offs**

[Costi vs Mantenimento]

Aggiungeremo della documentazione specifica per porzioni di codice avendo un aumento dei costi, ottenendo però in cambio una maggiore comprensibilità e maggiore facilità di manutenzione.

[Interfaccia vs Easy-use]

L'interfaccia verrà progettata in modo tale da essere intuitiva garantendo facilità d'uso anche ad utenti poco esperti. Il sistema userà font di grandezza adeguata per non appesantire la lettura e la navigazione sarà agevole. L'interfaccia si adatterà a qualsiasi dispositivo e manterrà le caratteristiche sopra descritte.

* 1. **Linee guida per l’interfaccia di documentazione**
* Le query di inserimento andranno su due righe: la prima conterrà la insert ed i parametri formali, la seconda i valori.
* Dopo un ciclo while o for seguirà la parentesi graffa, il blocco delle istruzioni verrà distanziato di un tab alla riga successiva.

Esempio:

while(true) {

Istruzioni

}

* Per la scrittura dei metodi, e per i tag html ci rifacciamo all’indentazione utilizzata per i cicli.

Esempio:

public metodo() {

istruzioni

}

Esempio:

<html>

<body>

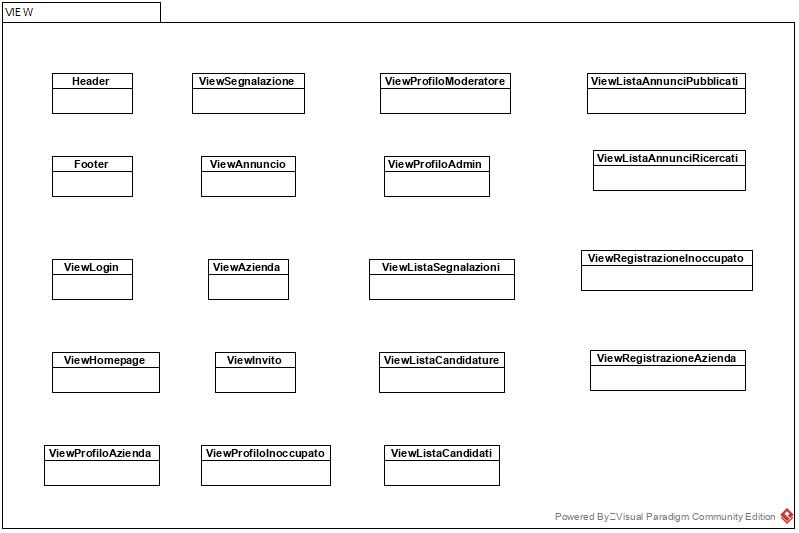
</body>

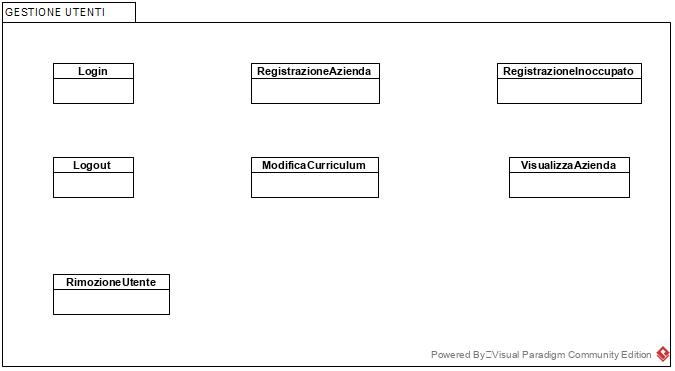
</html>

* Per le condizioni if con una sola istruzione utilizzeremo comunque le parentesi graffe.
* I nomi delle classi sono scritti al singolare e sono significativi rispetto al ruolo della classe.
* Anche i nomi delle variabili rispetteranno i parametri definiti per i nomi delle classi.
  1. **Componenti off-the-shelf**

Un componente che andremo ad utilizzare sarà Bootstrap, un Toolkit open source per lo sviluppo con HTML, CSS e JS. Risulta molto efficiente usare questo framework data la vasta gamma di librerie che mette a disposizione per la creazione dell’interfaccia utente.

* 1. **Definizioni, acronimi e abbreviazioni**
  + RAD: Requirements Analysis Document.
  + SDD: System Design Document.
  + ODD: Object Design Document.
  + DB: Database.
  + Off-the-shelf: componenti hardware/software disponibili sul mercato per l’acquisto da parte di aziende di sviluppo interessate ad utilizzarli.
  + Moderatore annunci: utente che si occupa della gestione degli annunci, della loro rimozione e della segnalazione degli utenti.
  + Amministratore: utente che si occupa della rimozione degli utenti e dell’analisi delle segnalazioni.
  + HTML: linguaggio di mark-up per pagine web.
  + Bootstrap: framework che fornisce un insieme di elementi grafici, stilistici, di impaginazione e di Javascript pronti all’uso.

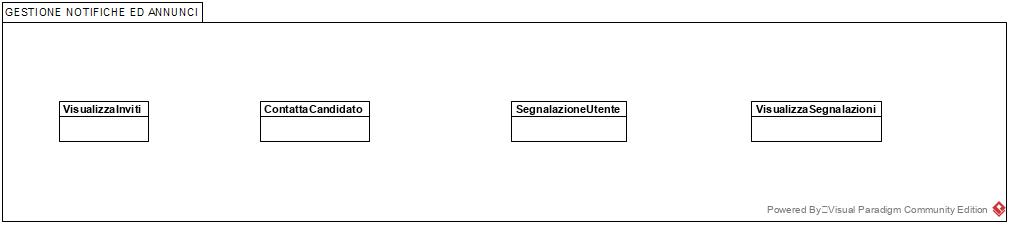
1. **Packages**
   1. **Package Generale**
   2. **Package View**
   3. **Package Control** 
      1. **Package Gestione Utenti**

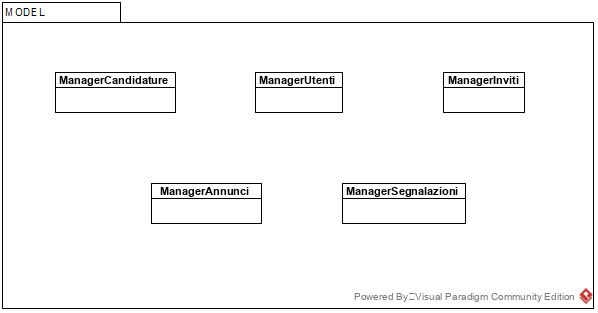


* + 1. **Package Gestione Bacheca**



* + 1. **Package Gestione Notifiche, Inviti E Segnalazioni**

****

* 1. **Package Model**
  2. **Package Entity**

