# Grafici UML

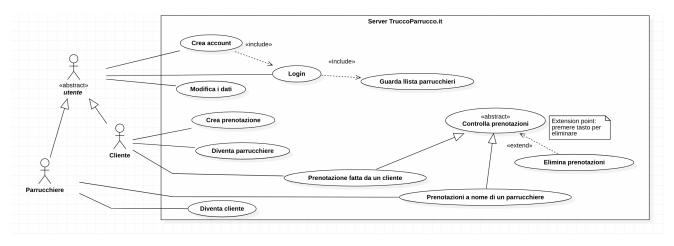
### Nicolas Anselmi, David Guzman Piedrahita and Marco Vinciguerra

#### 18 febbraio 2022

### 1 Introduzione

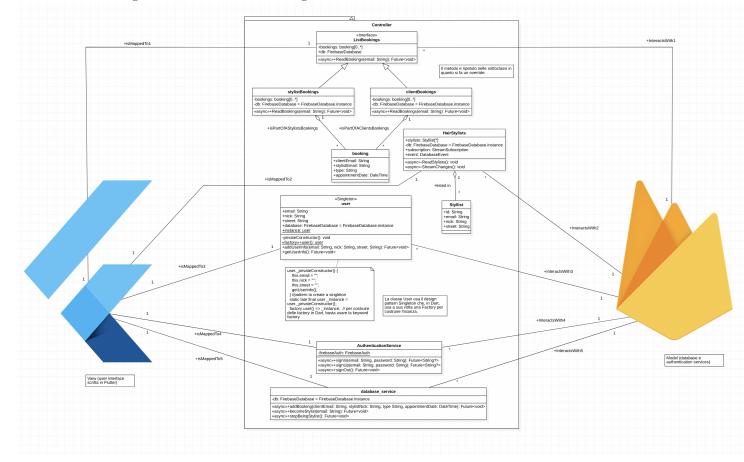
Nel progetto vengono fatti diversi activity diagram per illustrare al meglio il funzionamento ai diversi tipi di stakexholder.

# 2 Use case diagram

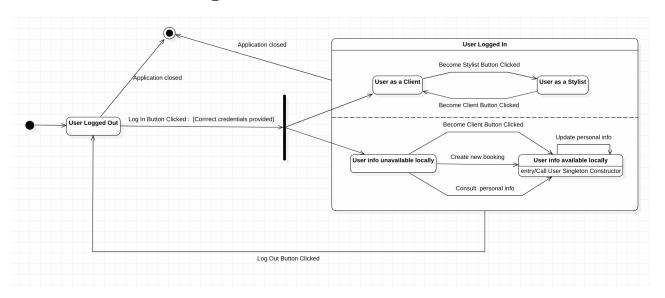


## 3 Class diagram

In questo le immagini a sinistra e a destra rappresentano rispettivamente l'interfaccia grafica fatta con Flutter e il database real time Firebase. La logica del database non è rappresentabile con delle classi nel class diagram perchè si accede al servizio tramite delle API e il funzionamento non è noto. L'interfaccia grafica invece è rappresentabile solo tramite un widget tree e non tramite un diagramma delle classi.

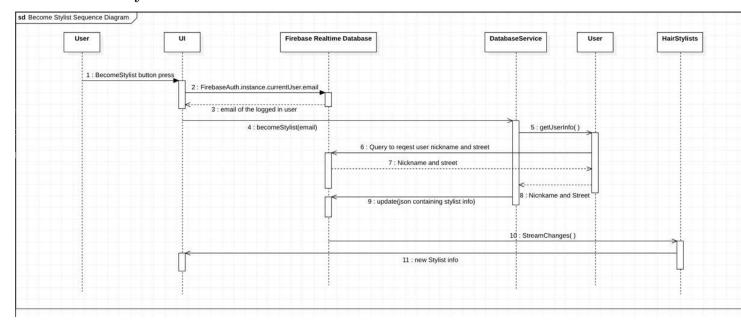


# 4 State machine diagram

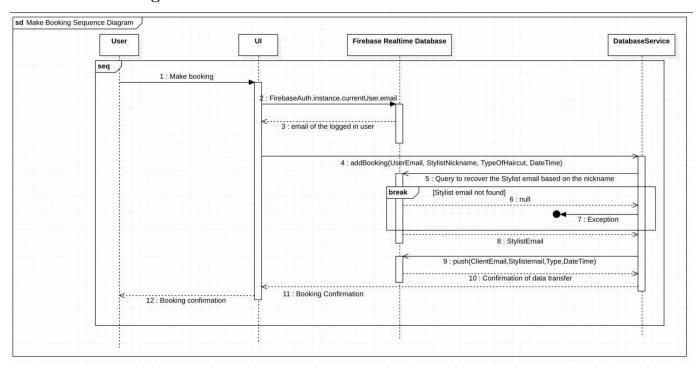


# 5 Sequence diagram

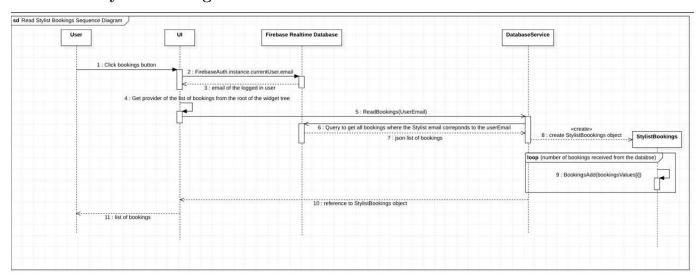
#### 5.1 Become stylist



#### 5.2 Make booking



### 5.3 Read stylist booking

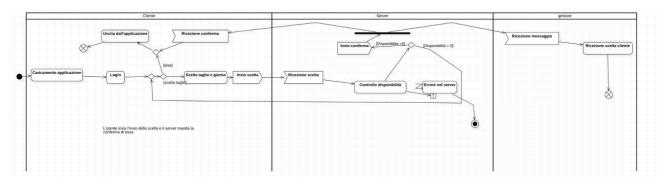


## 6 Activity diagram

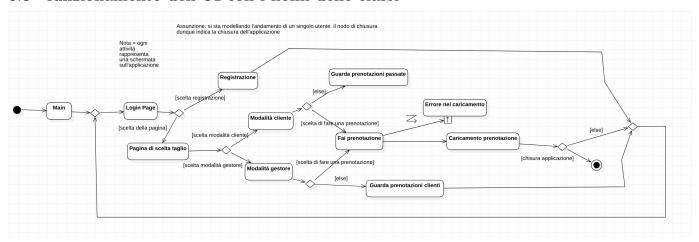
### 6.1 Spiegazione

Sono stati fatti 3 activity diagram per rappresentare al meglio i divers punti di vista degli stakeholder.

#### 6.2 funzionamento del programma con una granularità alta



#### 6.3 funzionamento dell'UI con i nomi delle classi



#### 6.4 funzionamento del programma con una granularità alta

