

Grafici UML

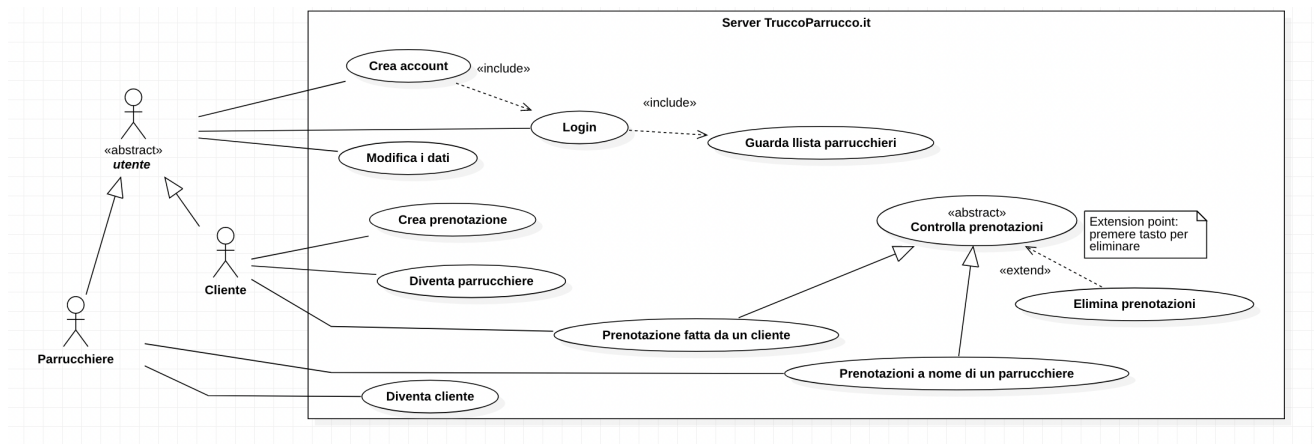
Nicolas Anselmi, David Guzman Piedrahita and Marco Vinciguerra

13 febbraio 2022

1 Introduzione

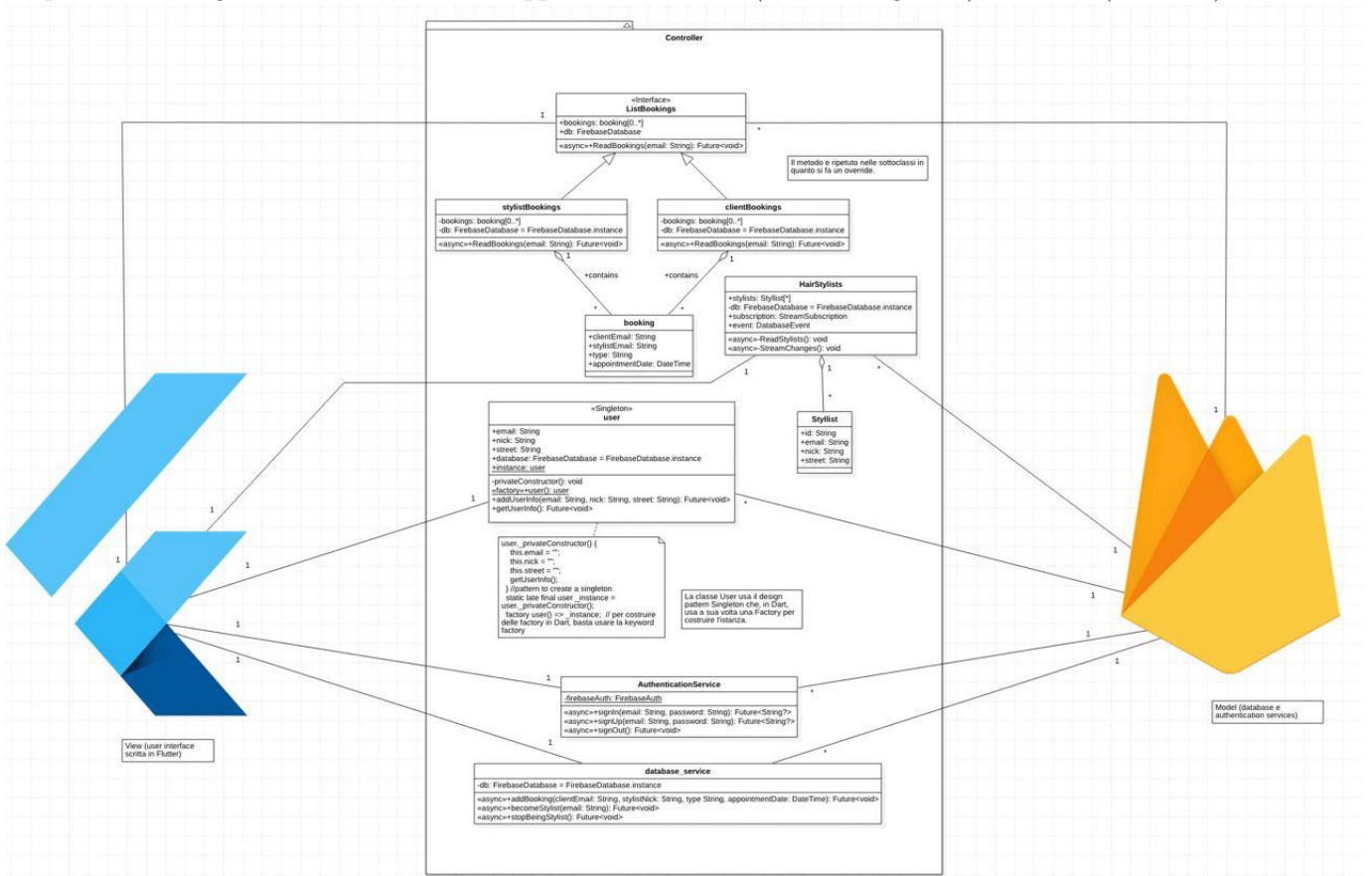
Nel progetto vengono fatti diversi activity diagram per illustrare al meglio il funzionamento ai diversi tipi di stakeholder.

2 Use case diagram

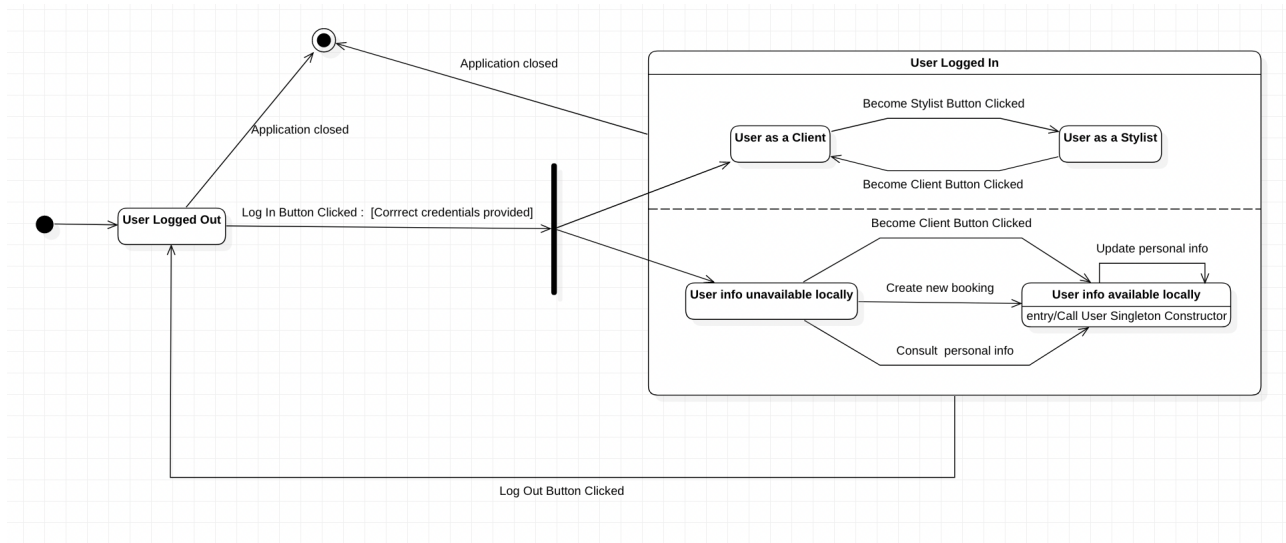


3 Class diagram

In questo le immagini a sinistra e a destra rappresentano flutter (interfaccia grafica) e firebase (database)

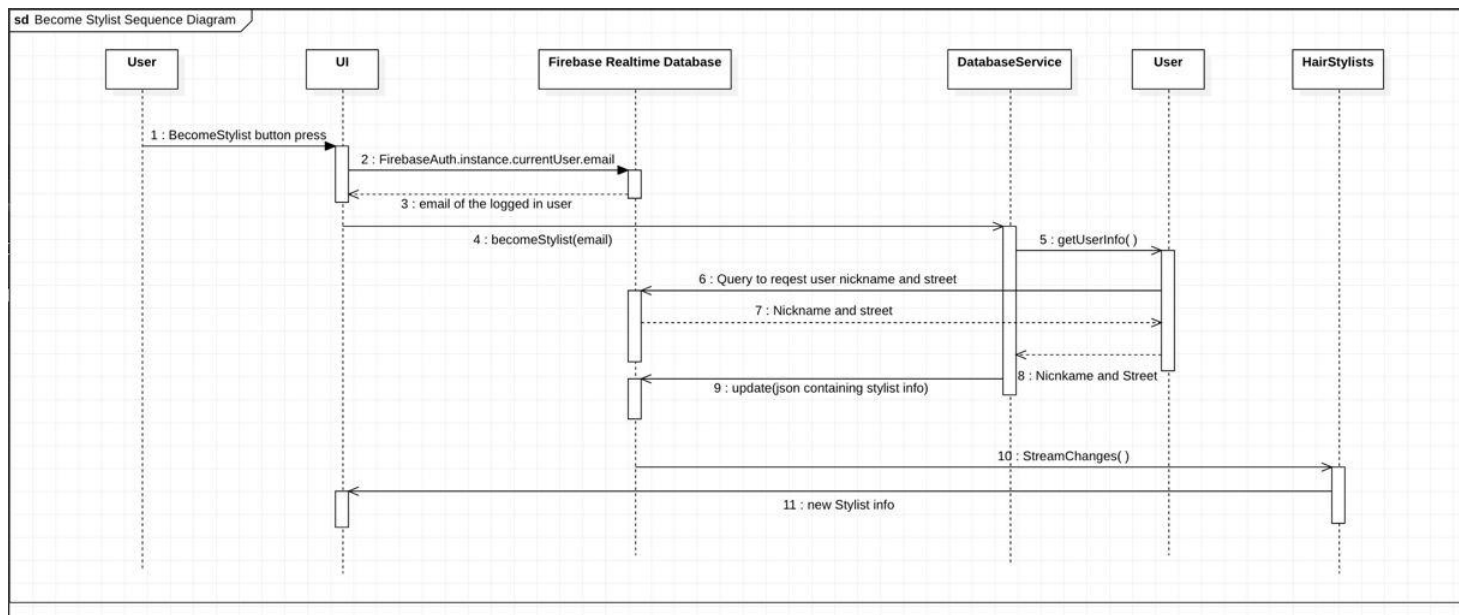


4 State machine diagram

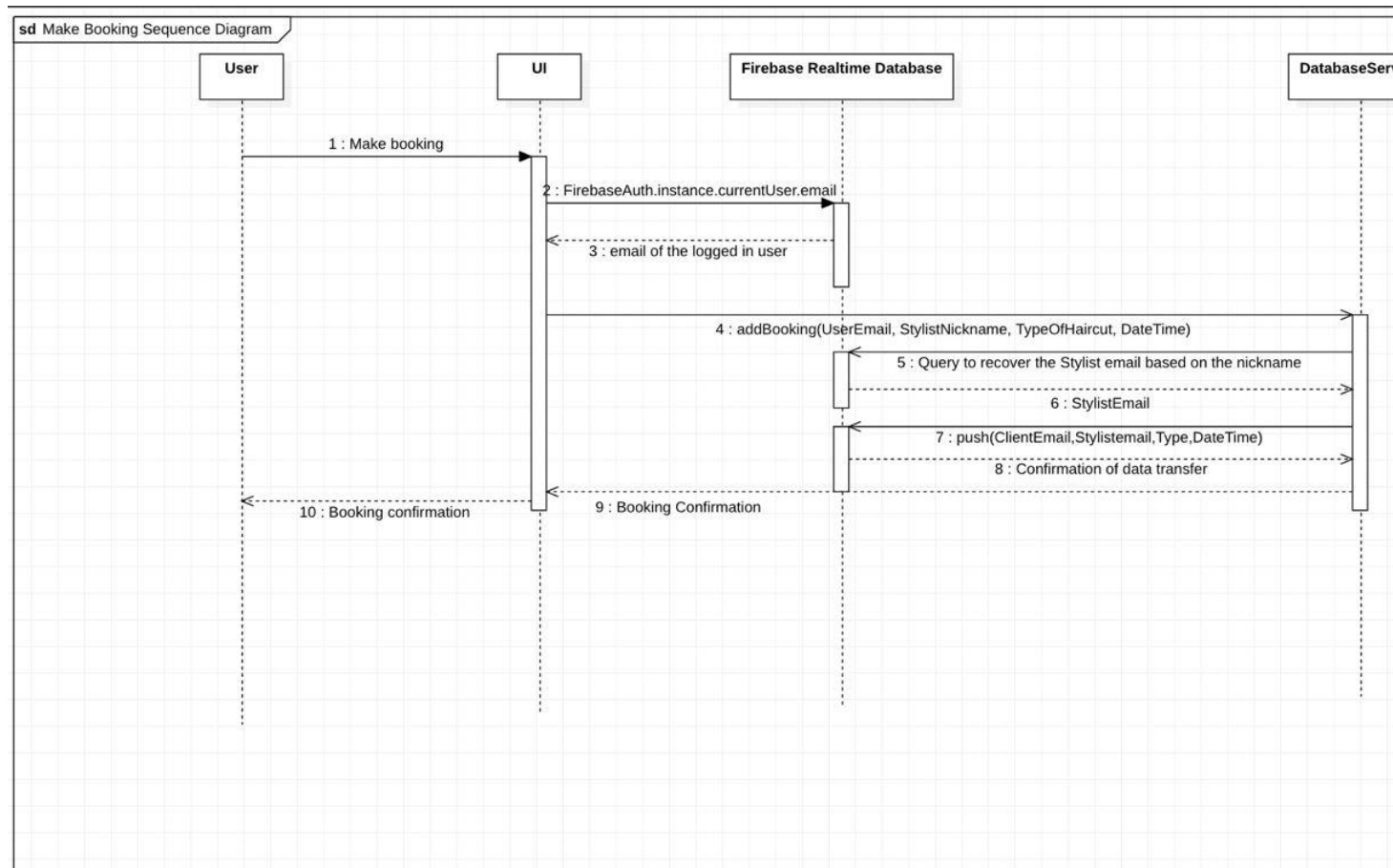


5 Sequence diagram

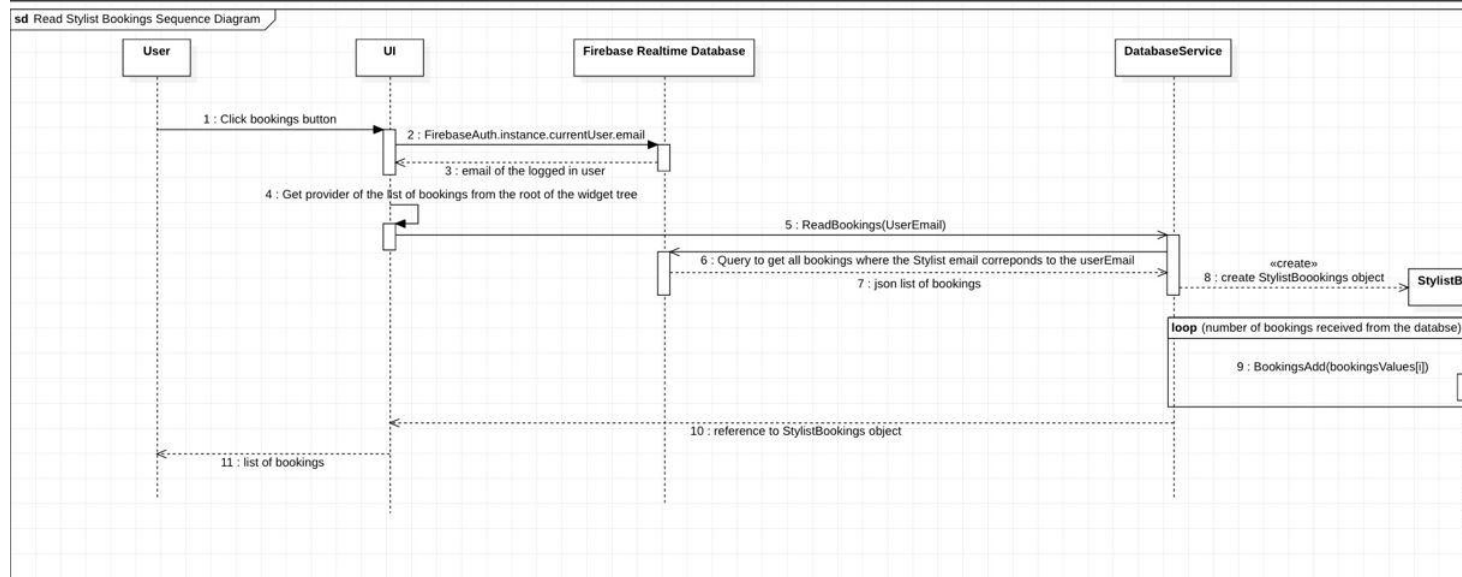
5.1 Become stylist



5.2 Make booking



5.3 Read stylist booking

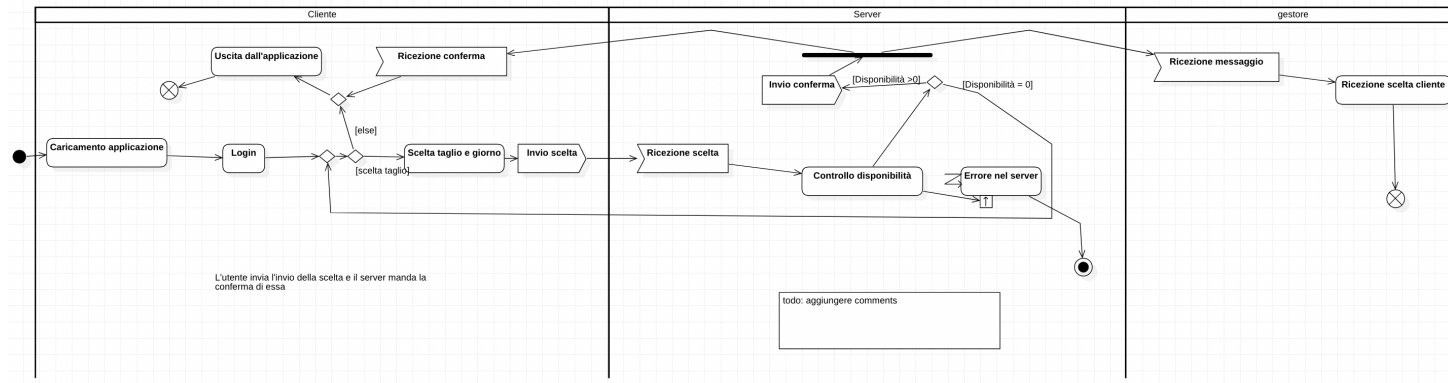


6 Activity diagram

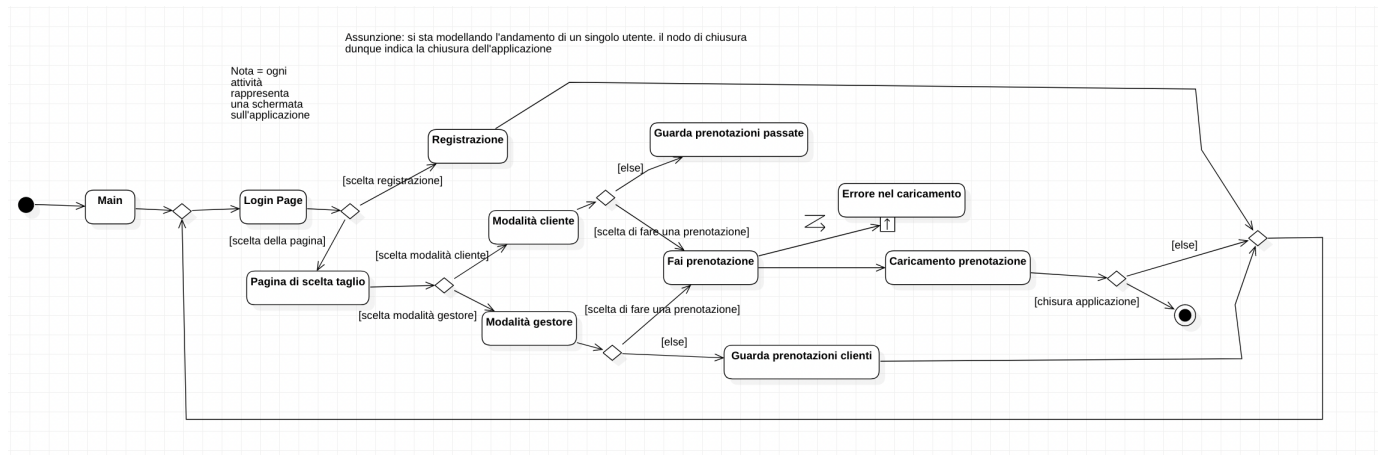
6.1 Spiegazione

Sono stati fatti 3 activity diagram per rappresentare al meglio i diversi 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

