

RELAZIONE DEL PROGETTO

“WORTH”

Reti di Calcolatori -Laboratorio

A.A 2020/2021

Studente

Alessandro Di Biase 544338

Docente

Laura Ricci

Introduzione

Il progetto di laboratorio di fine corso a.a 2020/2021 di reti riguarda la realizzazione di un servizio denominato WORkTogetHer (WORTH): uno strumento per la gestione di progetti collaborativi che si ispira ad alcuni principi della metodologia Kanban, utilizzando il linguaggio di programmazione Java.

Architettura Software

L’architettura generale del servizio WORTH è del tipo client-server. La registrazione degli utenti avviene tramite RMI, solo dopo essersi registrati è possibile effettuare la login, quest’ultima apre una connessione TCP con il server, qui si è scelto di utilizzare un protocollo in-band-signaling, quindi sia i dati che le operazioni richieste viaggiano sullo stesso canale. A seguito della login il client si registra a un servizio di notifica tramite RMI callback, mentre per quanto concerne la chat è stata realizzata tramite UDP multicast.

WORTH Client

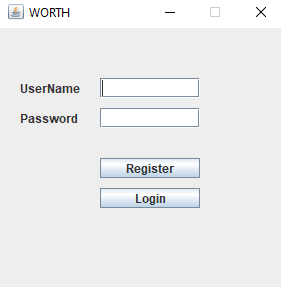
L’utente può interagire con il servizio tramite il Client che è composto principalmente da due thread: il thread principale che avvia la GUI ed uno secondario che gestirà i messaggi della chat.

Un requisito fondamentale del Client, è quello di avviare prima il server, infatti, nel caso in cui non fosse cosi’ verrebbe terminato subito dopo aver mostrato il messaggio di terminazione.

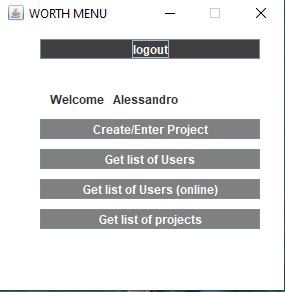
Viceversa, subito dopo il suo avvio il client inizializza la routine per accedere alla registrazione RMI ed infine vengono istanziati gli oggetti Model, View e Controller per realizzare il conosciuto omonimo pattern. Fondamentalmente il pattern è basato sulla separazione dei compiti fra i componenti che interpretano i tre ruoli fondamentali:

* Il Model fornisce i metodi per accedere e modificare i dati dell’applicazione, più nello specifico tiene traccia dell’utente che ha effettuato l’accesso, delle liste degli utenti sia solo online che sia online che offline costantemente aggiornata dal server tramite callback ed infine del nome progetto e dell’indirizzo di Multicast IP del progetto che si sta visualizzando.
* Il View visualizza i dati che possono essere contenuti nel model oppure richiesti al Serve e si occupa dell’interazione con gli utenti.
* Il Controller riceve i comandi dell’utente interagisce direttamente con il server tramite la connessione TCP e modifica sia il Model che il View.

Schermata iniziale

 La schermata iniziale contiene gli elementi principali per la registrazione ed il login, l’evento “OnClick” del bottone Register chiama il metodo RMI del registry passando i parametri UserName e Password. Invece l’analogo evento del bottone Login apre una connessione TCP persistente con il server che verrà chiusa solo nel momento in cui si dovesse effettuare un logout oppure con la chiusura dell’applicazione tramite l’apposito pulsante, in questa fase viene “salvato” l’UserName e la struttura dati che tiene traccia degli utenti che stanno utilizzando il servizio nella componente Model . Infine la Login, tramite la manipolazione di alcuni pannelli, fa accedere al menu principale dell’applicazione client.

Menù

  
Nel menù principale oltre a poter fare il logout che permette di tornare alla schermata iniziale e con la conseguenza della terminazione della connessione TCP e la de registrazione del Servizio RMI Callback dà l’accesso a quei servizi di WORTH che non richiedono il requisito di dover essere membro di un specifico progetto. Di seguito sono specificate le operazioni:

* Get list of Users : Tramite questo bottone si visualizza la lista degli utenti registrati al servizio, come detto già prima essa viene reperita dal componente Model.
* Get list of Users(online): Il comportamento è analogo a quello descritto prima l’unica differenza è che si visulizzano solo gli utenti online.
* Get list of projects: Con la pressione di questo bottone il controller effettua la richiesta al server

WORTH Server

Protocollo Utilizzato

Richiesta Permessi

LOGIN *Nickname Password* UtenteLISTPROJECTS Utente  
CREATEPROJECT *Nome Nickname* Utente

Risposta

201 Login effettuato con successo  
202 Progetto creato con successo

Errori

401 Errore nel passaggio dei parametri  
402 Password o Nickname errati  
403 Progetto già esistente

Compilazione

Per la compilazione del progetto inserirsi nella cartella WORTHClient/Server ed entrate nella cartella src successivamente compilare cosi:

javac -cp “../lib/Serializer.jar” \*.java.

Conclusioni