INTRODUZIONE

L’iterazione 2 è stata dedicata allo sviluppo e all’implementazione dei casi d’uso relativi all’autenticazione dell’utente e del trainer (UC2, UC3, UC4).

IMPLEMENTAZIONE

Il punto di partenza è stata la creazione, in Java, di un client MVC-based rappresentante l’app che è in esecuzione sul terminale dell’utente. Il client in questione consta di una View mostrante i pulsanti di login, logout e registrazione (con i relativi campi testuali per l’inserimento) e di un Controller in ascolto su questi pulsanti.

Secondo MVC il Controller dispone di diversi action listeners in ascolto sui pulsanti della View, e che sono incaricati di inviare la rispettiva richiesta REST tramite URL.

Nel caso della richiesta di login, l’URL viene generato nel seguente modo:

http://localhost::8080/autentica? + view.getNome() + “&” + view.getPassword()

Dal punto di vista del server abbiamo creato un REST Controller denominato Controller Autenticazione (componente mock). Esso consta di un’interfaccia avente i seguenti metodi mappati a determinati URL:

* login(String nome, String password);
* logout(String nome, String password);
* registraUtente(String nome, String password).

DESCRIZIONE DEI PASSI

Una volta avviata l’app compare un’interfaccia in cui l’utente, sia esso un cliente della palestra o un trainer, deve inserire i propri dati per poter eseguire l’accesso tramite il pulsante di Login oppure per registrarsi tramite il pulsante di Registrazione. Premuto uno di questi pulsanti, viene inviata una richiesta tramite URL al corrispondente metodo offerto dall’API del server sopra mostrata.

Controller Autenticazione, ricevendo queste richieste, delega l’autenticazione al server LDAP tramite l’API da questo esposta. L’esito dell’autenticazione viene ritornato al Controller Autenticazione il quale, a sua volta, lo restituisce al Controller dell’applicazione utente:

* in caso di esito positivo la View passa ad una schermata contenente le informazioni sulla scheda di training dell’utente;
* in caso di esito negativo la View mostra un messaggio di errore.

Infine, sulla schermata della scheda di training è presente un pulsante di Logout tramite il quale, similmente agli altri due, viene inviata una richiesta al Controller Autenticazione per terminare la sessione dell’utente.