Università degli Studi di Salerno

Corso di Ingegneria del Software

OBJECT DESIGN DOCUMENT

Nome progetto:

EsteticaMente

Anno accademico 2018/2019

INDICE

Partecipanti:	Matricola:
Aurora Scola	0512103834
Lucia Forte	0512103948
Marco Minucci	0512106088

1. INTRODUZIONE

1.1. Object design trade-offs

Dopo aver prodotto i documenti di Requirement Analysis e di System Design nei quali è stato presentato il nostro sistema tralasciando i dettagli implementativi, andiamo ora a stilare il documento di Object Design ove andremo a definire un modello capace di integrare in maniera precisa le funzionalità individuate nei documenti precedenti.

In maniera particolare si vogliono definire le interfacce delle classi, le operazioni, i tipi, gli argomenti, la signature dei sottosistemi definiti nella progettazione del sistema software, i trade-offs e le linee guida.

Comprensibilità vs Tempo

Il codice del nostro sistema dovrà essere di facile comprensione e lettura, quindi sarà corredato di commenti per facilitare anche la fase di testing o eventuali future modifiche. Questo, ovviamente, comporterà un aumento del tempo di sviluppo.

Interfaccia vs Usabilità

L'interfaccia è stata realizzata per rendere l'utilizzo del nostro sistema molto user-friendly così che gli utenti possano interfacciarvisi in maniera semplice ed immediata. Per questo scopo utilizzeremo il framework opensource Bootstrap per il front-end.

Sicurezza vs Efficienza

La sicurezza rappresenta un requisito non funzionale del nostro sistema, come riportato nel RAD. Avendo però tempi di realizzazione ristretti, ci limiteremo a realizzare un sistema di sicurezza concentrato sull'autenticazione degli utenti tramite username e password e la conseguente cifratura di queste ultime.

1.2. Linee guida per la documentazione delle interfacce

Gli sviluppatori dovranno rispettare determinate linee guida per la stesura del codice:

NAMING CONVENTION:

È buona norma utilizzare nomi:

- Descrittivi
- Pronunciabili
- Di uso comune
- Di lunghezza medio-corta
- Evitando la notazione ungherese
- Utilizzando solo caratteri consentiti (a-z, A-Z, 0-9)

VARIABILI:

- I nomi delle variabili dovranno cominciare con la lettera minuscola ed eventuali altre parole successive dovranno avere la prima lettera maiuscola. La dichiarazione delle variabili deve essere effettuata ad inizio blocco.
- Sarà possibile usare il carattere "_" in proprietà statiche o variabili costanti.

METODI:

- I nomi dei metodi dovranno cominciare con la lettera minuscola e le altre successive parole dovranno avere la prima lettera maiuscola. I nomi dei metodi dovranno essere rappresentati da verbi esemplificativi della funzionalità che andranno a svolgere. I nomi dei metodi che saranno utilizzati per accesso o modifica di variabili devono essere del tipo getNomeVariabile() e setNomeVariabile(). (Es. getNome(), setNome()).
- I metodi devono essere corredati da commenti che ne indicano la funzione, parametri e valori di ritorno.

CLASSI E PAGINE:

- I nomi delle classi e delle pagine devono cominciare con la lettera maiuscola, così come le altre parole successive. Anche i nomi delle classi devono essere evocativi circa il loro scopo.
- La dichiarazione di una classe è caratterizzata da:
  1) Dichiarazione della classe pubblica
  2) Dichiarazioni di costanti
  3) Dichiarazioni di variabili di classe
  4) Dichiarazioni di variabili d'istanza
  5) Costruttore
  6) Commento e dichiarazione metodi e variabili

1.3. Definizioni, acronimi e abbreviazioni

Acronimi

- **RAD:** Requirement Analysis Document

1.4. Riferimenti

- B. Bruegge, A. H. Dutoit, Object Oriented Software Engineering - Using UML,

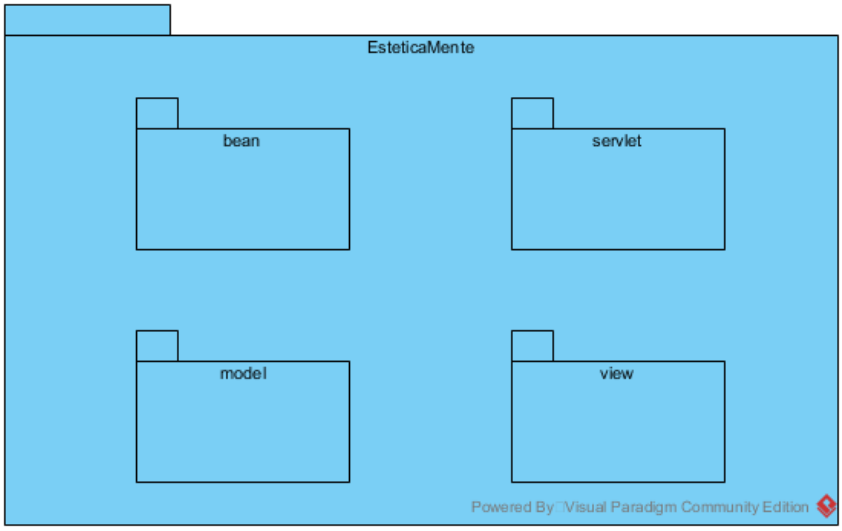
- Pattern and Java, Prentice Hall, 3rd edition, 2009
- Documento SDD del progetto EsteticaMente
- Documento RAD del progetto EsteticaMente

2. PACKAGES

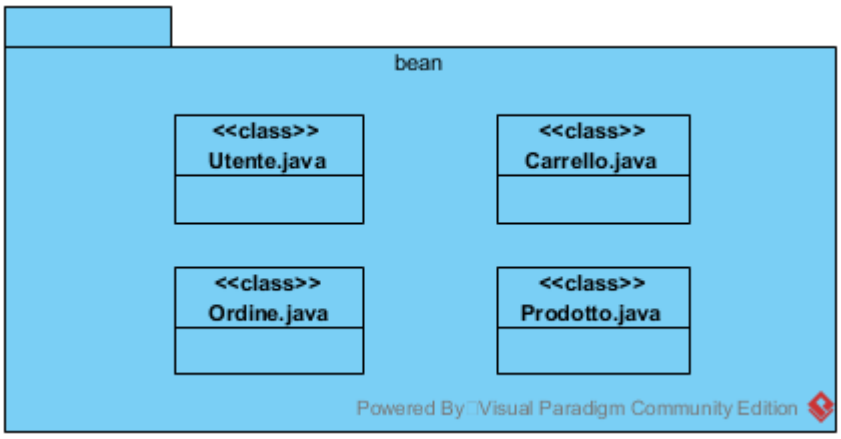
La struttura del nostro sistema è su 3 livelli (three-layer):

Presentation Layer	Si occupa del livello di presentazione, ovvero dell'interfaccia, offrendo all'utente la possibilità di poter interagire con il sistema inviando e visualizzando i dati.
Application Logic Layer	Ha il compito di interagire con il client scegliendo di mostrare delle view o di invocare le specifiche parti dell'applicazione per eseguire determinate richieste. Esso si occupa di gestioni come: • Gestione Ordini • Gestione Prodotti • Gestione Utenti • Gestione Carrello • Gestione Pagamento
Storage Layer	Si occupa di memorizzare i dati del sistema in un DBMS e inoltre riceve richieste dal livello superiore, elaborandole e restituendo i dati richiesti.

2.1. Package Core



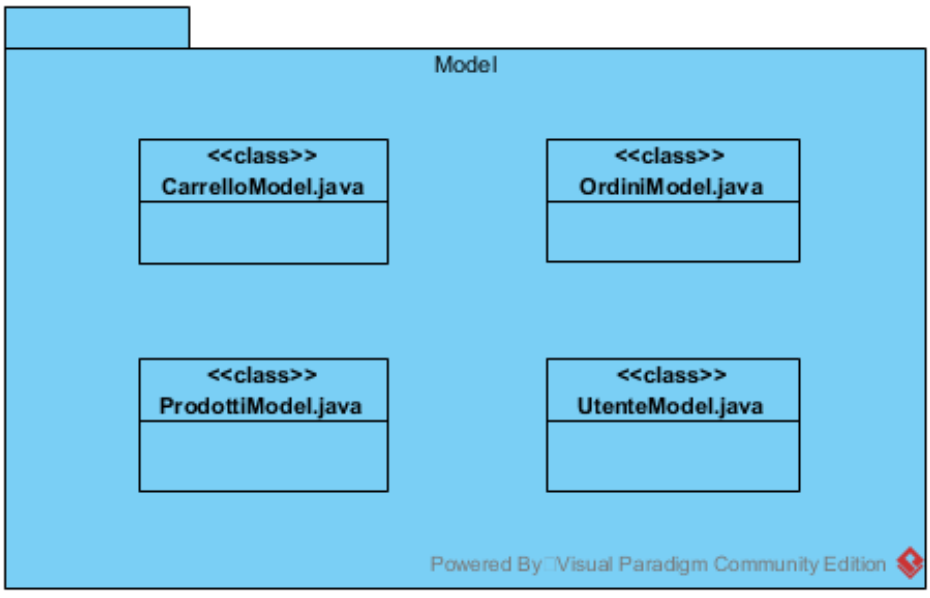
2.1.1. Package bean



Classe	Descrizione
Utente.java	Descrive un utente registrato del sistema.
Carrello.java	Descrive un carrello di un utente.

Prodotto.java	Descrive un prodotto del sistema.
Ordine.java	Descrive un ordine effettuato da un utente del sistema.

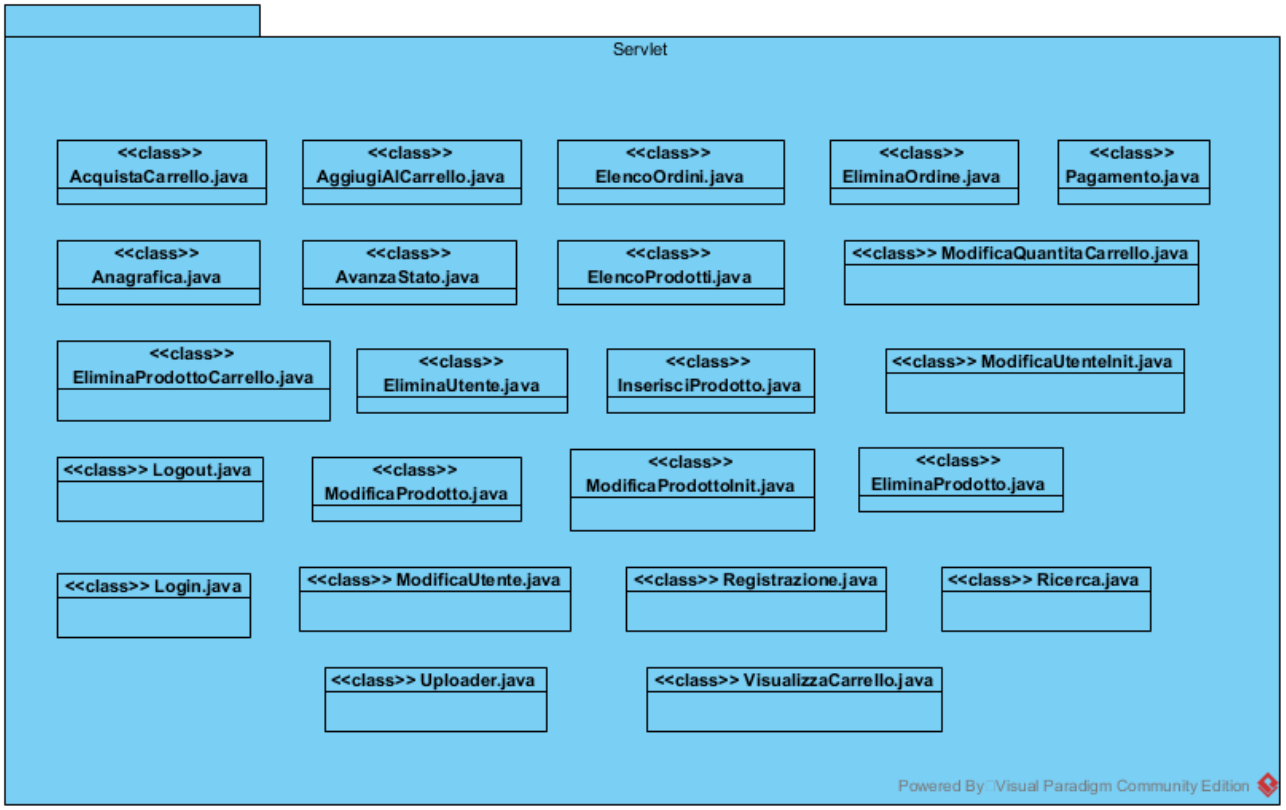
2.1.2. Package model



Classe	Descrizione
CarrelloModel.java	Il model che effettua le operazioni riguardanti il

	carrello, interfacciandosi al DB a cui è connesso.
ProdottiModel.java	Il model che effettua le operazioni riguardanti i prodotti del nostro sistema, interfacciandosi al DB al quale è connesso.
OrdiniModel.java	Il model che esegue le operazioni legate agli ordini del sistema, interfacciandosi al DB a cui è connesso.
UtenteModel.java	Il model che esegue le operazioni legate agli utenti del nostro sistema, interfacciandosi al DB a cui è connesso.

2.1.3. Package servlet



Classe	Descrizione
AcquistaCarrello.java	Controller che interviene quando viene confermato l'acquisto del carrello.
AggiungiAlCarrello.java	Controller che Interviene quando viene aggiunto un prodotto ad un carrello.
Anagrafica.java	Controller che si occupa di far visualizzare i dati anagrafici dell'utente.
AvanzaStato.java	Controller che interviene quando l'amministratore cambia lo stato di un ordine.
ElencoOrdini.java	Controller che si attiva quando viene richiesta la visualizzazione degli ordini effettuati.
ElencoProdotti.java	Controller che si attiva quando viene richiesta la visualizzazione dei prodotti del sistema.
EliminaOrdine.java	Controller invocato quando l'utente decide di eliminare un ordine.
EliminaProdotto.java	Controller che permette di eliminare un prodotto dal sistema da parte dell'amministratore.
EliminaProdottoCarrello.java	Controller che permette all'utente di rimuovere un prodotto dal carrello.

EliminaUtente.java	Controller che permette ad un utente di eliminare il proprio account dal sistema.
InserisciProdotto.java	Controller che permette all'amministratore di inserire un prodotto nel sistema.
Login.java	Controller che permette ad un utente di effettuare il login al sistema.
Logout.java	Controller che permette ad un utente di effettuare il logout al sistema.
ModificaProdotto.java	Controller che permette all'amministratore di modificare i dati di un prodotto presente nel sistema.
ModificaProdottoInit.java	Controller che interviene per visualizzare i campi del prodotto che si vuole modificare.
ModificaQuantitaCarrello.java	Controller che permette di modificare la quantità di un prodotto nel carrello.
ModificaUtente.java	Controller che permette all'utente di modificare i propri dati dell'account.
ModificaUtenteInit.java	Controller che mostra all'utente la sua pagina di modifica dei dati in base al proprio ruolo nel sistema.
Pagamento.java	Controller che perette all'utente di effettuare il pagamento del proprio ordine.
Registrazione.java	Controller che permette la gestione della registrazione.
Ricerca.java	Controller che permette ad un utente di effettuare la ricerca dei prodotti presenti nel sistema.
Uploader.java	Controller che permette di effettuare l'upload dell'immagine di un prodotto.
VisualizzaCarrello.java	Controller che permette all'utente di visualizzare il carrello.

2.1.4. Package view

- AnagraficaAmministratore.jsp
- AnagraficaErrore.jsp
- AnagraficaUtente.jsp
- Carrello.jsp
- Catalogo.jsp
- ChiSiamo.jsp
- Database.jsp
- DatabaseErrore.jsp
- EliminazionePSuc.jsp
- EliminazioneUtente.jsp
- EliminazioneUtenteSucc.jsp
- ErroreGenerale.jsp
- Index.jsp
- InserimentoPFallita.jsp
- InserimentoPSuccesso.jsp
- InserisciProdotto.jsp
- Login.jsp
- LoginErrore.jsp
- LoginNotifica.jsp
- ModificaProdotto.jsp
- ModificaProdottoS.jsp
- ModificaUtente.jsp
- ModificaUtenteE.jsp
- ModificaUtenteS.jsp
- ModificaUtenteUserE.jsp
- Occasioni.jsp
- OrdineAmminsitratore.jsp
- OrdineCliente.jsp
- Pagamento.jsp
- Registrazione.jsp
- RegistrzioneEsistente.jsp

- RegistrazioneFallita.jsp
- RegistrazioneSuccesso.jsp