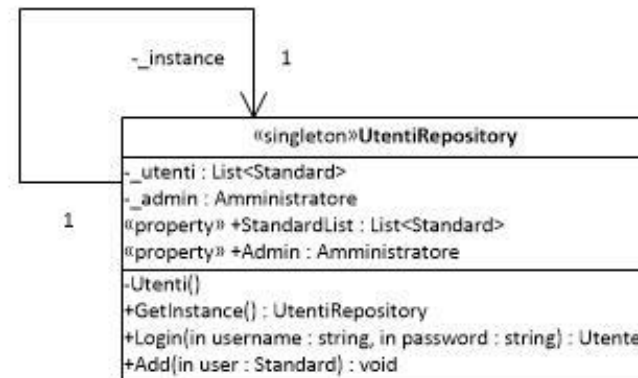
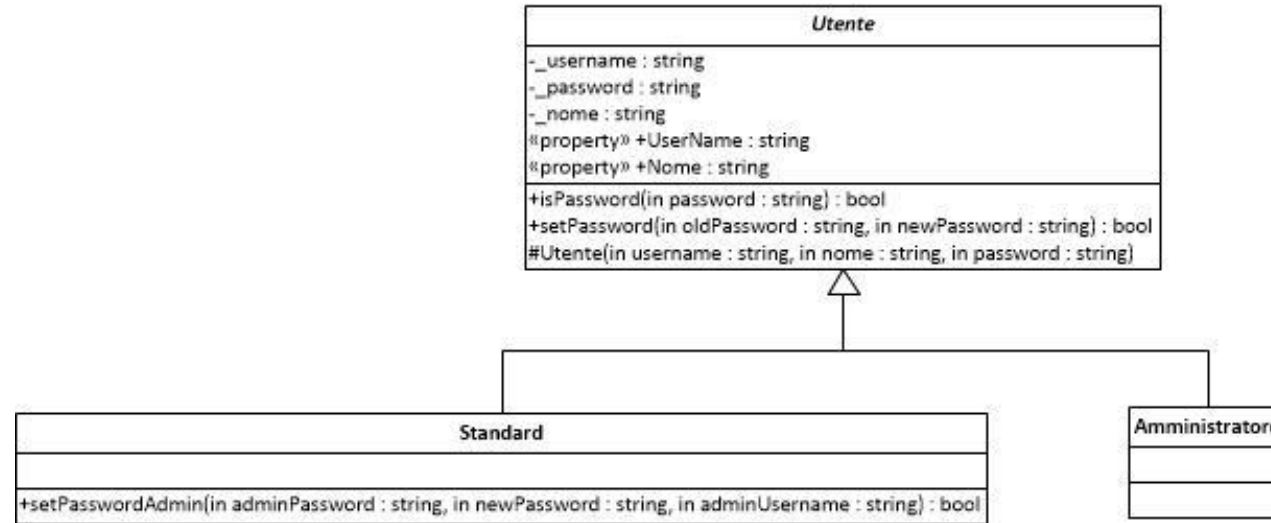
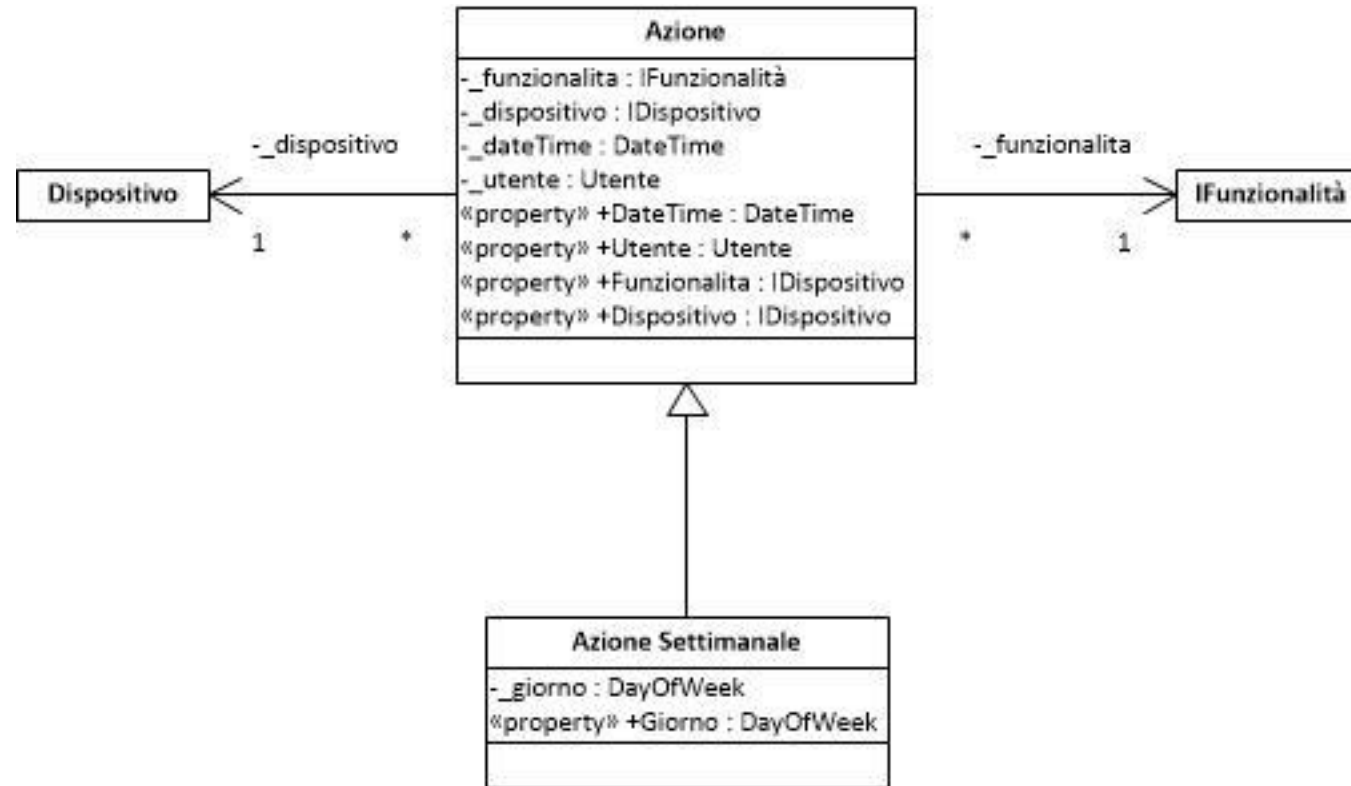


Progettazione

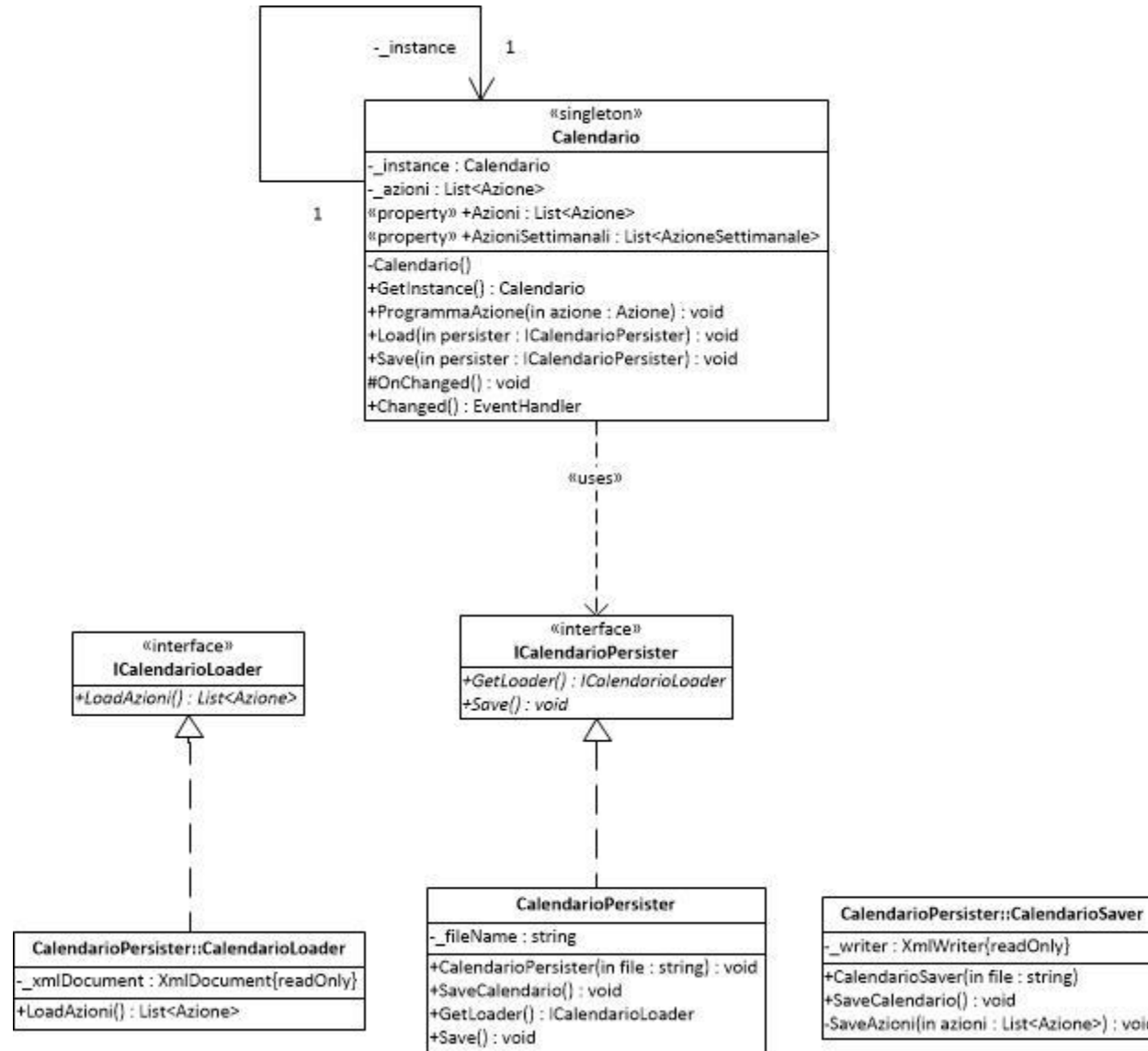
Utenti



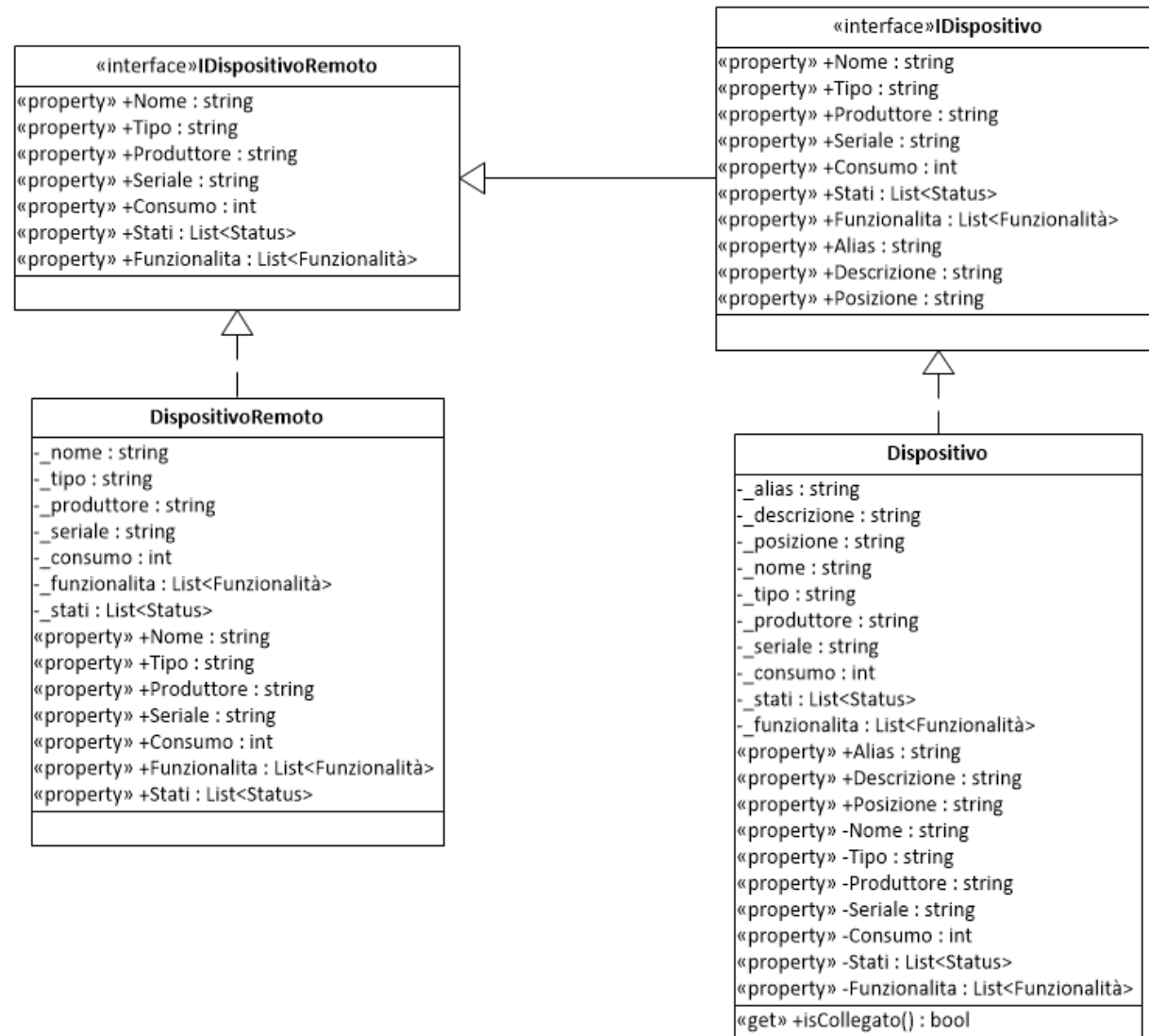
Azione



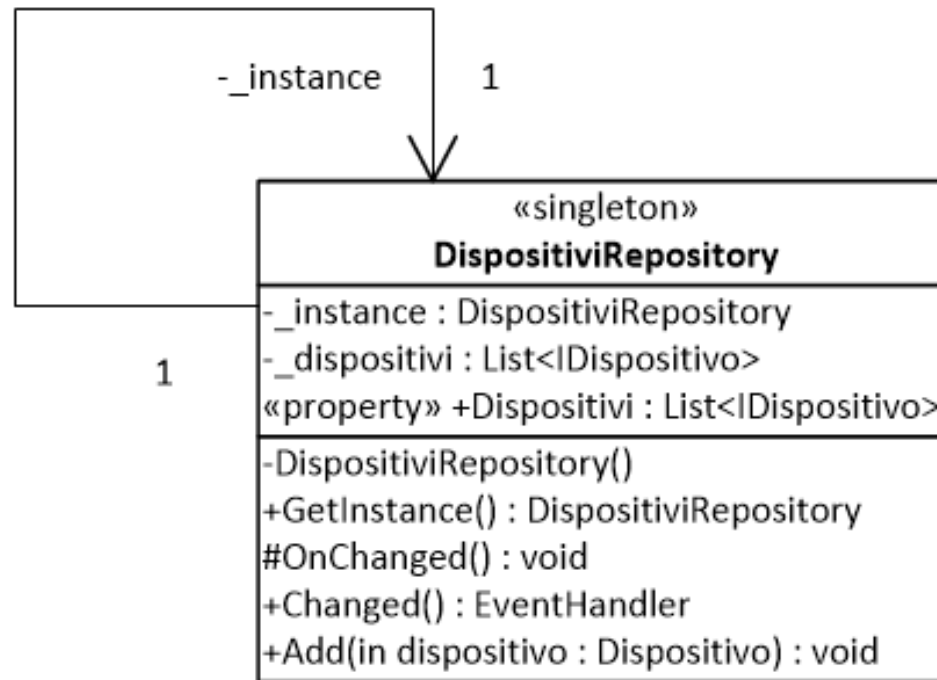
Calendario



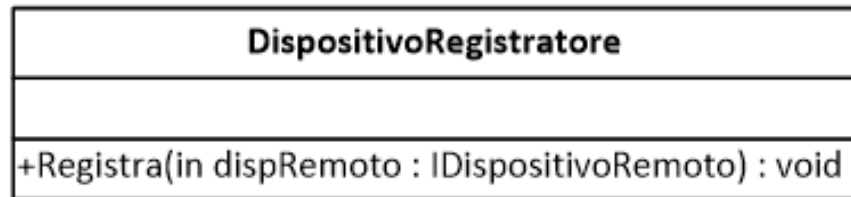
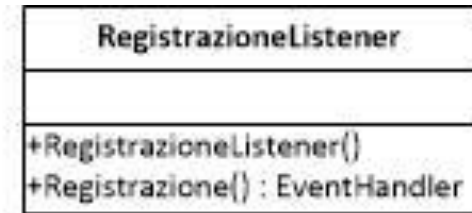
Dispositivi



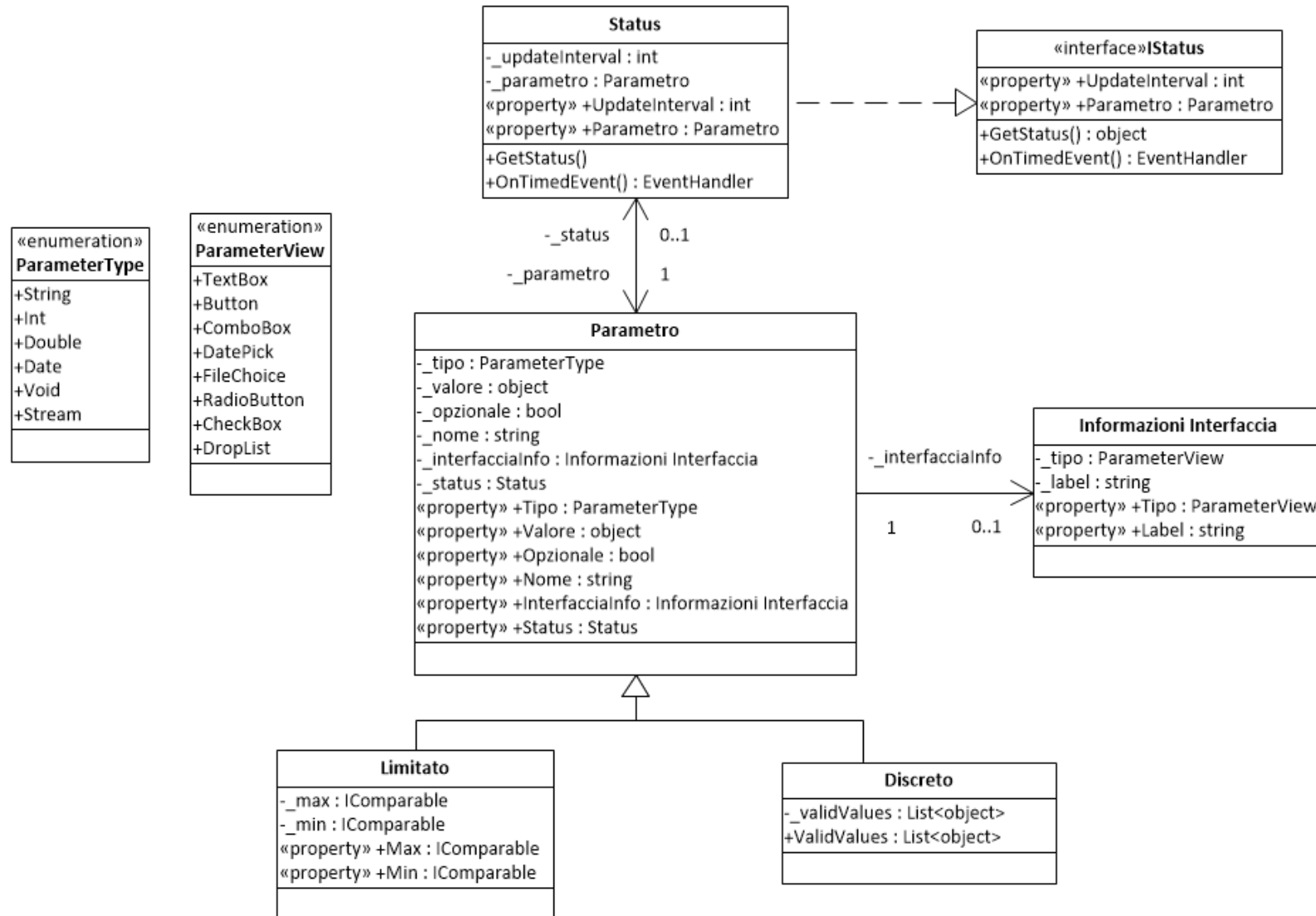
Dispositivi



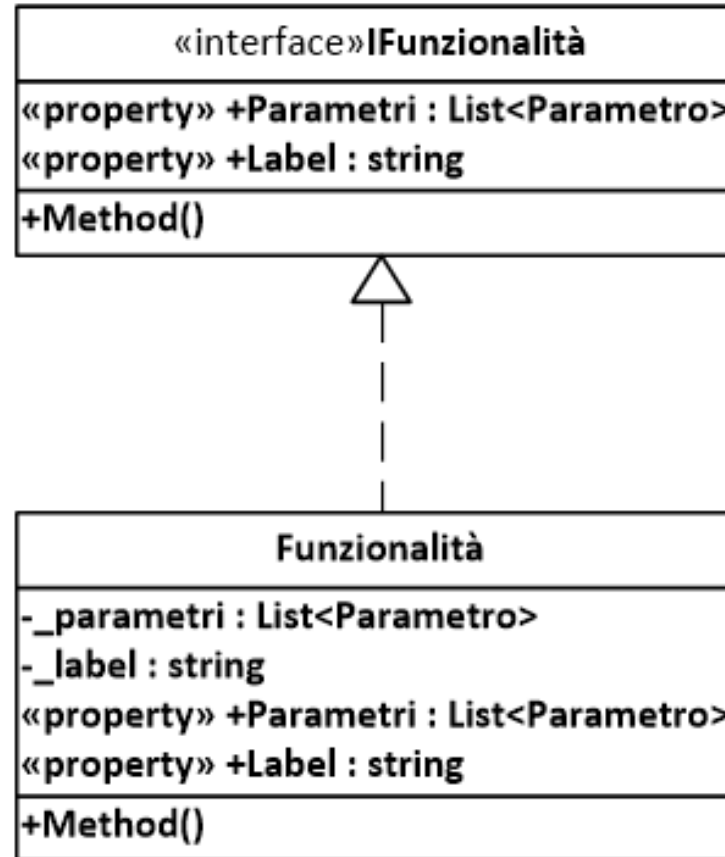
Dispositivi



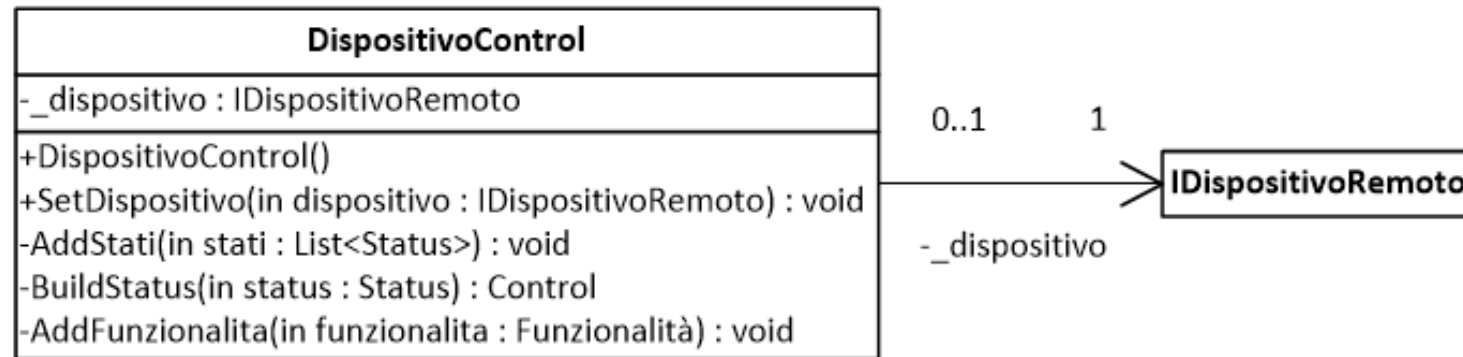
Parametri



Parametri



Parametri



Principi di Progettazione

In progettazione per molte delle classi del sistema si è applicato il principio di singola responsabilità, ad esempio separando la classe che carica il Calendario dal singleton che ne conserva le informazioni a runtime: per tale classe inoltre vale il principio **ISP**, o di segregazione delle interfacce, essendo infatti divise tra loro quelle responsabili per caricamento e salvataggio delle informazioni. Si è cercato inoltre di astrarre il più possibile dall'implementazione dei dispositivi, per eliminare le dipendenze dai loro meccanismi e rendere la comunicazione il più possibile vicina alle dinamiche tipiche di **RPC** e **RMI**.

Pattern di Progettazione

Oltre al pattern **Singleton**, utilizzato per gestire i vari repository del sistema (utenti, dispositivi, calendario), e il **Visitor**, utilizzato per caricamento e salvataggio del Calendario, per registrazioni e segnali è stato scelto, per via della natura degli eventi stessi, il pattern **Observer**. Una classe è infatti in attesa di richieste di registrazione, un'altra in attesa di segnali da dispositivi: quando rilevano tali eventi interpretandoli secondo la logica della comunicazione tra server e dispositivi, scatenano eventi veri e propri invocando i delegati in ascolto.

Si è cercato di separare il più possibile le informazioni sulla vista (logica) dalla vista effettiva (implementazione), per rispettare la separazione del model dalla view dell'applicazione. Il pattern **MVP** è rispettato in quanto spetta al sistema, più precisamente nella logica di applicazione(Controller), la decisione finale sulla view.