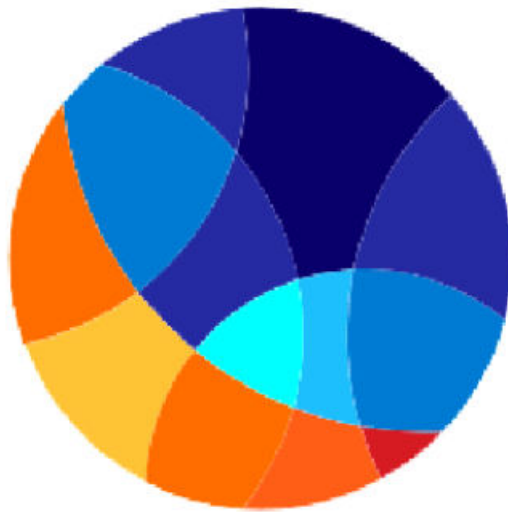


**Warehouse Connect  
Object Design Document**



## ➤ Introduzione

### 1.1. Compromessi dell'object Design

#### 1.1.1. Interfaccia

La tipologia di interfaccia che il software che forniamo implementa è un'interfaccia **easy-use**: grazie all'utilizzo di pulsanti e form, l'interfaccia risulta essere semplice e intuitiva. Questo consente un facile utilizzo del sistema in modo da renderlo accessibile a qualsiasi tipo di utente, anche ai meno esperti.

#### 1.1.2. Costi e mantenimento

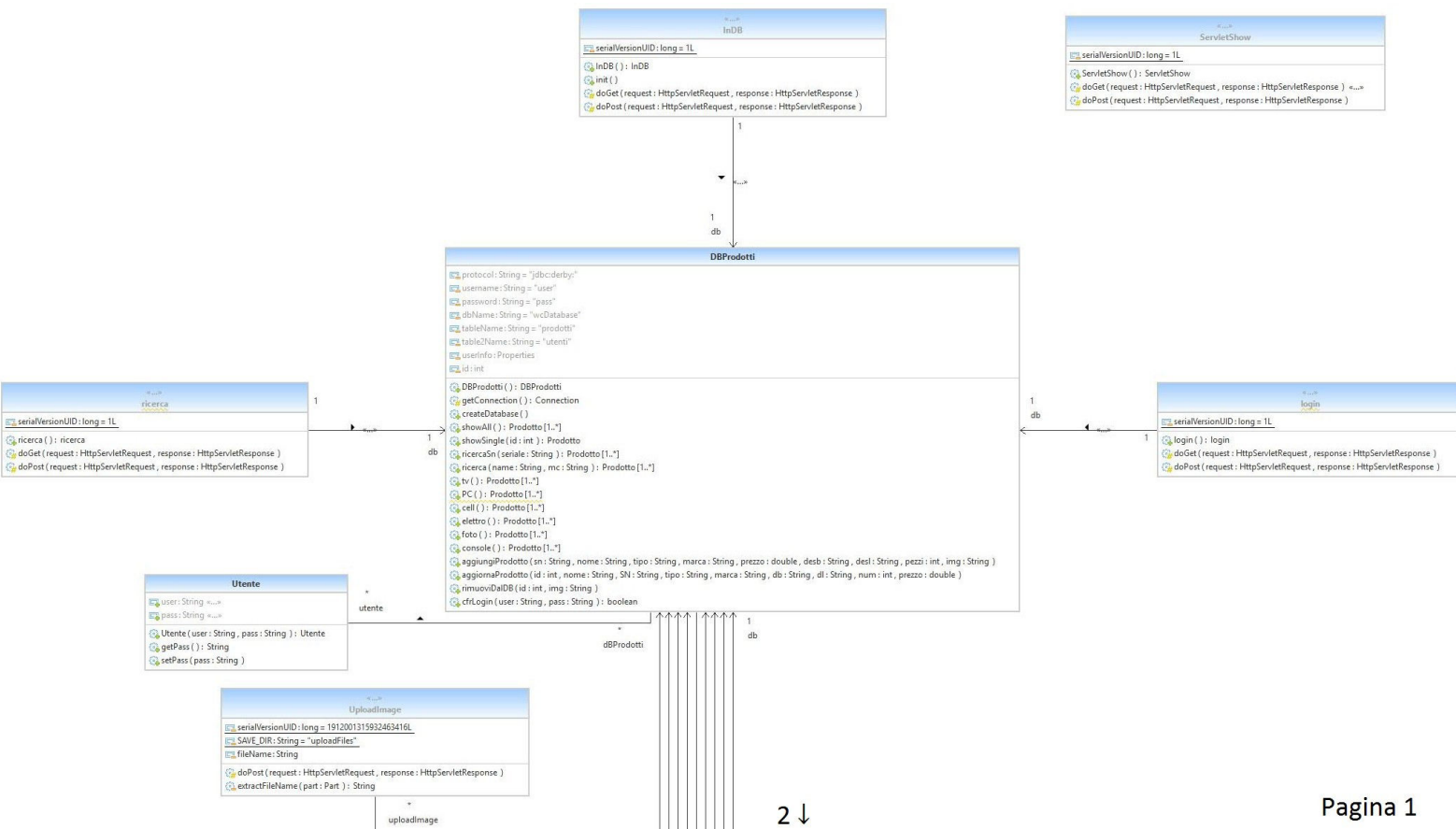
Il sistema deve risultare robusto, sicuro, consistente, attendibile, tollerante ai guasti e modificabile. In questo modo potrà essere facilmente modificato, esteso con nuove funzionalità e corretto in presenza di errori senza che questo comporti un costo elevato.

### 1.2. Linee guida per la documentazione delle interfacce

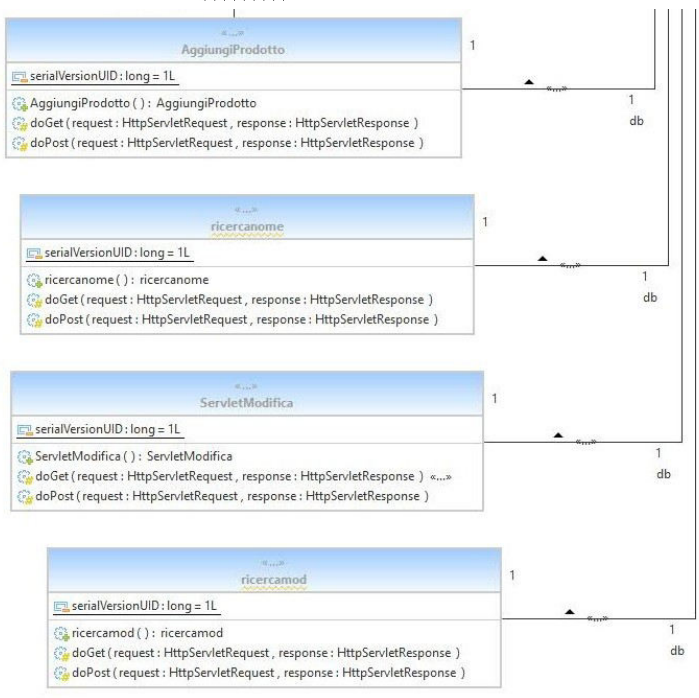
Il sistema prevede l'utilizzo da parte di più utenti. Possono infatti utilizzarlo commessi e admin. Il commesso ha accesso solo alle funzionalità di ricerca e può visualizzare gli articoli presenti nel magazzino, senza interagirvi però in nessun modo. Può inoltre, se ha le credenziali da admin, eseguire il login ed avere accesso alle features da admin.

Un admin può, oltre a visualizzare gli articoli ed effettuare le ricerche proprio come il commesso, modificare il database inserendo nuovi articoli o eliminando e modificando quelli già presenti. Inoltre:

- Alle classi devono essere assegnati nomi univoci;
- La condizione di errore viene resa nota attraverso un messaggio rivolto all'utente (ad esempio nel caso in cui qualche campo del form non venisse correttamente compilato).



Pagina 1



Pagina 2



3 ↓

```

setMarca ( marca : String )
getDb ( ) : String
getDb ( db : String )
getDI ( ) : String
getDI ( di : String )
getLnk ( ) : String
getLnk ( lnk : String )
getPrezzo ( ) : double
getPrezzo ( prezzo : double )
getNum ( ) : int
getNum ( num : int )

```

2 ↑

