



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FIRENZE
DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA DELL'INFORMAZIONE

SplitManager

Sistema software per la gestione delle spese condivise

Autori

Carmen Possidente

Matteo Gerlotti

Roberta Donato

Matricole

7115970

7025024

7113502

Corso: Ingegneria del Software

Docente: Prof. Enrico Vicario

Anno Accademico 2025-2026

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Statement	3
1.2	Architettura	4
1.3	Tecnologie e Strumenti	4
2	Analisi dei Requisiti	5
2.1	Use Case Diagram	5
2.2	Use Case Templates	7
2.3	Mockups	15
2.4	Page Navigation Diagram	17
3	Progettazione	18
3.1	Package Diagram	18
3.2	Class Diagrams	20
3.2.1	Domain Model	20
3.2.2	ORM	23
3.2.3	Service Layer	24
3.2.4	Controller Layer	26
3.3	Database	27
3.3.1	Modello ER	27
3.3.2	Schema Relazionale	28
4	Implementazione	29
4.1	Domain Model	29
4.2	Data Access Layer	29
4.3	Service Layer	29
4.3.1	Gestione Delle Transazioni	29
4.3.2	Wiring Dinamico degli Observer	30
4.3.3	Ottimizzazione dei Debiti: Algoritmo Greedy	32
4.4	Controller Layer e CLI	33
5	Test	34
5.1	Test Strutturali (White-Box)	34
5.2	Test di Integrazione (Grey-Box)	35
5.3	Test Funzionali (Black-Box)	35
5.3.1	Scenario di Test	35
5.3.2	Aspetti Architettureali	36

Elenco delle figure

1	Panoramica dell'architettura logica a livelli del sistema.	4
2	Use Case Diagram - User	5
3	Use Case Diagram - Member	5
4	Use Case Diagram - Admin	6
5	Mockup #1 – User Dashboard	15
6	Mockup #2 – Group Details Page	15
7	Mockup #3 – Add Expense Modal	16
8	Mockup #4 – Balances & Settlement	16
9	Page Navigation Diagram	17
10	Suddivisione del Domain Model in sotto-package	18
11	Dipendenze tra i package Controller, Service, ORM e Util	19
12	Exceptions Package	20
13	Domain Model Class Diagram	22
14	ORM Class Diagram	23
15	Service Layer Class Diagram	25
16	Controller Layer Class Diagram	26
17	Modello ER	27
18	Snippet 1 - BalanceTest	34
19	Snippet 2 - ExpenseTest	35
20	Snippet 3 - MembershipTest	35
21	Snippet 4 - StubNavigator	37

1 Introduzione

1.1 Statement

SplitManager è un sistema software per la gestione delle spese condivise all'interno di gruppi di persone. L'applicazione consente a gruppi di amici, colleghi, parenti di tenere in modo organizzato il conto delle spese comuni e di semplificare i rimborsi.

Ruoli e funzionalità principali:

- **User** (Utente Registrato): può registrarsi al sistema, effettuare il login, creare nuovi gruppi o unirsi a gruppi esistenti.
- **Member** (Membro del Gruppo): può inserire nuove spese specificando chi ha pagato e chi ne ha beneficiato, visualizzare la cronologia delle spese e i saldi del gruppo.
- **Admin** (Amministratore di Gruppo): può approvare nuovi membri, modificare/cancellare qualsiasi spesa del gruppo e gestire le impostazioni del gruppo.

I saldi sono per gran parte gestiti dal sistema: esso calcola in tempo reale il saldo netto di ogni utente e offre una rappresentazione chiara di chi deve e di chi vanta crediti all'interno del gruppo. Il calcolo avviene ottimizzando i rimborsi, in modo da minimizzare il numero di transazioni necessarie per chiudere tutti i conti.

1.2 Architettura

Il sistema è stato progettato seguendo un'architettura **multilayer**, che garantisce un netto disaccoppiamento tra l'interfaccia utente, la logica di business e la persistenza dei dati.

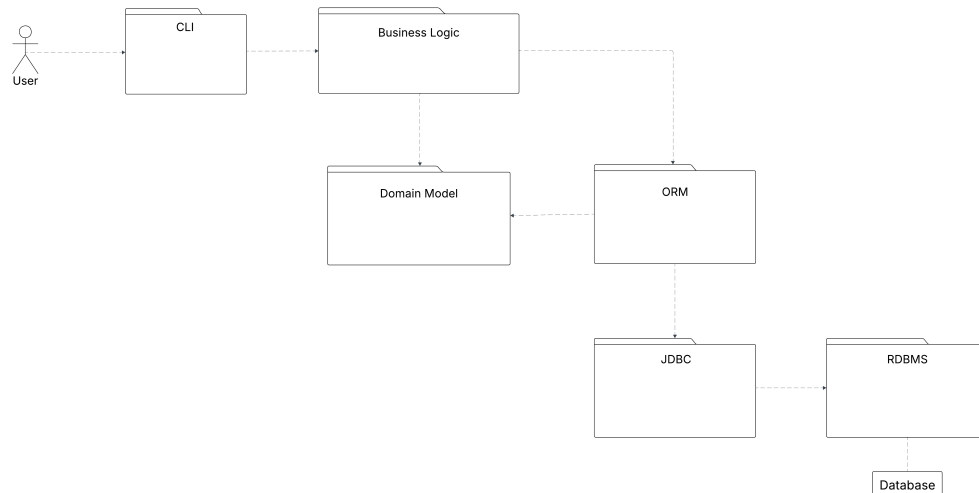


Figura 1: Panoramica dell'architettura logica a livelli del sistema.

1.3 Tecnologie e Strumenti

Il sistema è sviluppato in **Java**, con **Maven** come strumento di build e gestione delle dipendenze. Per la persistenza dei dati è stato utilizzato un approccio basato su JDBC interfacciato con un database relazionale in-memory **H2**, mentre per il testing è stato utilizzato **JUnit 5**.

Tutti i diagrammi sono stati realizzati con **Lucidchart**, mentre i mockup sono stati prodotti con **Figma**, avvalendosi della funzionalità di intelligenza artificiale generativa integrata nella piattaforma per la generazione delle schermate.

Il codice sorgente è disponibile al seguente repository: https://github.com/mgerlo/SWE_project

2 Analisi dei Requisiti

Questa sezione descrive i requisiti funzionali del sistema attraverso modelli UML e artefatti di supporto alla progettazione. Tutti i diagrammi presenti in questa sezione e nella successiva sono stati realizzati con **Lucidchart**, mentre i mockup sono stati realizzati con il supporto dell'intelligenza artificiale generativa.

2.1 Use Case Diagram

I seguenti diagrammi rappresentano i tre attori del sistema (User, Member, Admin) e le principali funzionalità offerte dall'applicazione per ciascun ruolo.

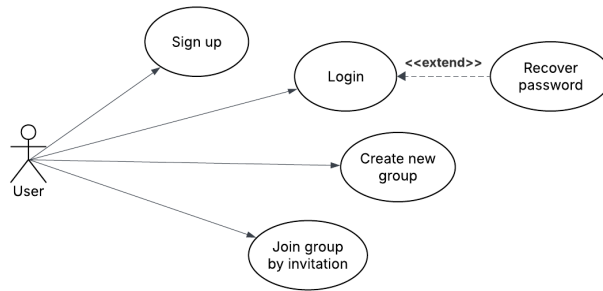


Figura 2: Use Case Diagram - User

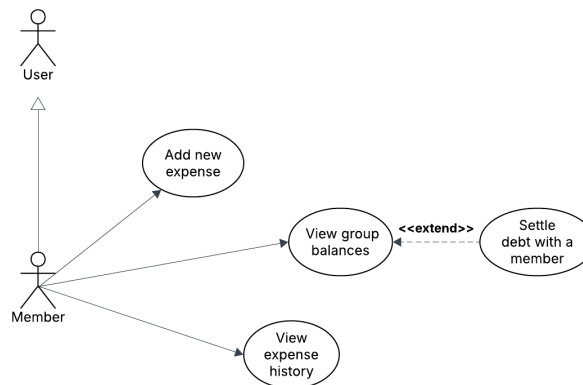


Figura 3: Use Case Diagram - Member

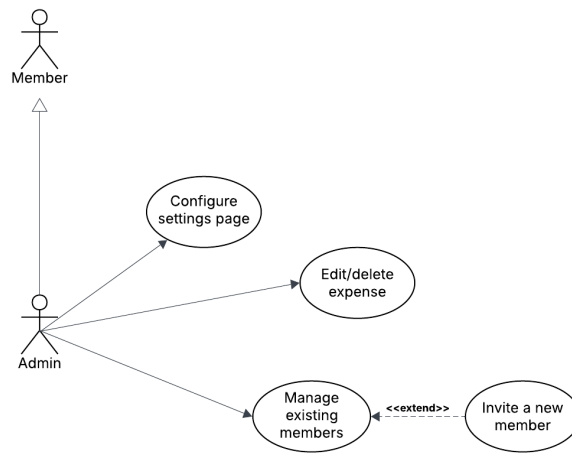


Figura 4: Use Case Diagram - Admin

2.2 Use Case Templates

Per ciascun caso d'uso identificato nel diagramma precedente, sono stati definiti i relativi template descrittivi. Ogni template specifica attore, pre-condizioni, flusso principale e flussi alternativi, fornendo una descrizione strutturata del comportamento atteso del sistema.

UC1 – Sign Up	
Attore	User
Livello	Function
Pre-condizioni	L'utente non deve essere già registrato nel sistema.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente accede alla pagina iniziale di SplitManager.2. Clicca su "Sign up".3. Il sistema apre la pagina "Create Account".4. L'utente inserisce i dati richiesti:<ul style="list-style-type: none">– Full name– Email address– Password– Confirm password5. Il sistema verifica la validità dei dati (formato email, corrispondenza password).6. Il sistema registra il nuovo utente nel database.7. Il sistema mostra un messaggio di conferma e reindirizza alla pagina di login (Test #1).
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none">5a. Se l'email è già registrata, il sistema mostra un messaggio di errore "Account already exists".5b. Se i campi obbligatori non sono compilati o le password non coincidono, il sistema richiede la correzione.

Tabella 1: UC1 – Sign Up

UC2 – Login	
Attore	User
Livello	Function
Pre-condizioni	L'utente deve essere già registrato nel sistema.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente accede alla pagina "Login". 2. Inserisce le proprie credenziali (email e password). 3. Clicca su "Login". 4. Il sistema verifica le credenziali nel database. 5. Se valide, il sistema apre la Home Page utente, dove può creare o unirsi a gruppi.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 4a. Se l'email o la password non sono corrette, il sistema mostra un messaggio "Invalid credentials" e permette un nuovo tentativo. 4b. Se l'utente dimentica la password, può cliccare su "Forgot password?" per avviare la procedura di recupero.

Tabella 2: UC2 – Login

UC3 – Create New Group	
Attore	User
Livello	User Goal
Pre-condizioni	L'utente deve essere autenticato (logged in).
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente accede alla dashboard personale (vedi Mockup #1). 2. Clicca su "Create New Group". 3. Il sistema apre la pagina di configurazione gruppo. 4. L'utente inserisce i dettagli del gruppo: <ul style="list-style-type: none"> – Group name – Description (facoltativa) – Currency (selezionabile da dropdown) 5. Clicca su "Create". 6. Il sistema registra il nuovo gruppo, imposta l'utente come Admin, e apre la pagina del gruppo creato.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 5a. Se mancano dati obbligatori (es. nome gruppo), il sistema mostra un messaggio di errore "Please complete all required fields". 5b. Se si verifica un errore di rete o salvataggio, viene mostrato "Group creation failed. Try again later."

Tabella 3: UC3 – Create New Group

UC4 – Join Group by Invitation	
Attore	User
Livello	User Goal
Pre-condizioni	L'utente deve avere un account valido ed essere loggato. Deve aver ricevuto un link o un codice invito generato da un Admin.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utente accede alla sezione "Join Group" dalla Dashboard (vedi Mockup #1). 2. Inserisce il codice di invito oppure clicca direttamente sul link ricevuto. 3. Il sistema verifica la validità del codice e l'esistenza del gruppo. 4. Se valido, il sistema aggiunge l'utente come Member del gruppo. 5. Il sistema mostra un messaggio di conferma e reindirizza alla pagina del gruppo (vedi Mockup #2).
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 3a. Se il codice è errato o scaduto, il sistema mostra "Invalid or expired invitation". 3b. Se l'utente è già membro del gruppo, il sistema mostra "You are already part of this group".

Tabella 4: UC4 – Join Group by Invitation

UC5 – Add New Expense	
Attore	Member
Livello	User Goal
Pre-condizioni	Il membro deve appartenere ad almeno un gruppo.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il membro accede alla pagina del gruppo. 2. Clicca sul pulsante “Add Expense” in alto a destra. 3. Il sistema apre la finestra modale di inserimento (vedi Mockup #3). 4. Il membro inserisce i dettagli della spesa: <ul style="list-style-type: none"> – Description – Amount – Category (tramite dropdown) – Paid by (tramite dropdown) – Split between (checkbox membri o “Select all”) 5. Il sistema verifica la correttezza dei dati inseriti. 6. Il sistema registra la nuova spesa, aggiorna i saldi e chiude il modale tornando alla pagina del gruppo.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 4a. Se l'importo non è valido o i campi obbligatori sono vuoti, il sistema mostra un messaggio di errore. 5a. Se i dati sono incompleti, il sistema richiede il completamento dei campi mancanti.

Tabella 5: UC5 – Add New Expense

UC6 – View Group Balances	
Attore	Member
Livello	User Goal
Pre-condizioni	Il membro deve appartenere ad almeno un gruppo.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il membro accede alla pagina del gruppo. 2. Seleziona la sezione “Balances” (vedi Mockup #4). 3. Il sistema mostra: <ul style="list-style-type: none"> – Totale delle spese del gruppo – Saldo individuale di ciascun membro – Lista di debiti/crediti reciproci (“chi deve a chi”) 4. Il membro può visualizzare i dettagli delle transazioni passate.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 3a. Se non ci sono spese registrate, il sistema mostra “No expenses yet”.

Tabella 6: UC6 – View Group Balances

UC7 – View Expense History	
Attore	Member
Livello	User Goal
Pre-condizioni	Il membro appartiene ad un gruppo con almeno una spesa registrata.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il membro accede alla sezione “Expense History” del gruppo. 2. Il sistema mostra una lista cronologica delle spese con: <ul style="list-style-type: none"> – Data – Descrizione – Importo – Chi ha pagato – Tra chi è stata divisa 3. Il membro può filtrare o cercare spese specifiche per categoria, data o membro.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 2a. Se non ci sono spese nel periodo selezionato, il sistema mostra “No expenses found”.

Tabella 7: UC7 – View Expense History

UC8 – Settle Debt with a Member	
Attore	Member
Livello	User Goal
Pre-condizioni	Il membro ha un debito aperto verso un altro membro del gruppo.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il membro accede alla sezione “Balances” (vedi Mockup #4). 2. Seleziona il debito da saldare. 3. Il sistema mostra l’importo dovuto e chiede conferma del pagamento. 4. Il membro conferma. 5. Il sistema registra il pagamento e aggiorna immediatamente i saldi mostrati nella pagina.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 4a. Se il membro annulla l’operazione, il sistema chiude la richiesta senza registrare il pagamento.

Tabella 8: UC8 – Settle Debt with a Member

UC9 – Invite a New Member	
Attore	Admin
Livello	User Goal
Pre-condizioni	L'Admin è autenticato e si trova nella pagina del gruppo.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin accede alla sezione “Members Page” del gruppo. 2. Seleziona l'opzione “Invite a new member”. 3. Il sistema genera un codice/link di invito univoco. 4. L'Admin copia o invia il link ai potenziali membri tramite canali esterni. 5. Il sistema registra l'invito in stato “Waiting for acceptance”. 6. Quando l'utente destinatario utilizza il link, il sistema valida il codice e invia la richiesta di ingresso al gruppo. 7. L'Admin riceve la notifica di nuova richiesta e potrà successivamente approvarla (vedi UC10).
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 2a. Se esiste già un invito attivo per lo stesso utente, il sistema non genera un nuovo codice e mostra il messaggio “The invitation has already been sent” (Test #). 4a. Se il link scade o viene revocato dall'Admin, il sistema mostra “The invitation has expired” (Test #).

Tabella 9: UC9 – Invite a New Member

UC10 – Manage Existing Members	
Attore	Admin
Livello	User Goal
Pre-condizioni	L'Admin è autenticato. Esiste almeno un gruppo attivo con uno o più membri.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin apre la sezione "Members Page". 2. Il sistema mostra l'elenco dei membri con stato ("Active"/"Waiting") e saldo corrente. 3. L'Admin può: <ul style="list-style-type: none"> – Approvare/rifiutare membri in attesa – Rimuovere un membro esistente – Modificare i permessi 4. Il sistema aggiorna automaticamente lo stato del gruppo, i saldi e la cronologia. 5. L'Admin riceve conferma delle modifiche effettuate.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 3a. Se l'Admin tenta di rimuovere un membro con debiti aperti, il sistema blocca l'operazione e mostra il messaggio "The member cannot be removed" (Test #). 3b. L'approvazione non va a buon fine per link scaduto: il sistema notifica errore "The invitation is no longer valid" (Test #).

Tabella 10: UC10 – Manage Existing Members

UC11 – Edit/Delete Expense	
Attore	Admin
Livello	User Goal
Pre-condizioni	Esiste almeno una spesa registrata.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin accede alla sezione "Expense page". 2. Seleziona la spesa da modificare o eliminare. 3. Il sistema valida la coerenza dei dati modificati. 4. Se confermata, il sistema aggiorna i saldi del gruppo e la cronologia. 5. Il sistema notifica tutti i membri del gruppo.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 2a. Tentativo di modifica su spesa già saldata: il sistema mostra un messaggio di blocco. 2b. L'Admin annulla l'operazione: nessuna modifica viene salvata.

Tabella 11: UC11 – Edit/Delete Expense

UC12 – Configure Group Settings	
Attore	Admin
Livello	User Goal
Pre-condizioni	L'Admin è autenticato e ha creato il gruppo.
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'Admin apre la sezione “Group settings”. 2. Visualizza le attuali impostazioni (nome, descrizione, valuta, regole). 3. Modifica uno o più campi: <ul style="list-style-type: none"> – Group name and description – Currency – Expense splitting rules – Spending limits – Notification settings 4. Il sistema valida i dati inseriti. 5. L'Admin conferma le modifiche. 6. Il sistema salva le nuove impostazioni e le applica ai futuri calcoli di saldo.
Alternative Flow	<ol style="list-style-type: none"> 3a. Errore di validazione (es. valuta non supportata). 3b. L'Admin annulla l'operazione: nessuna modifica viene applicata.

Tabella 12: UC12 – Configure Group Settings

2.3 Mockups

I mockup illustrano una possibile rappresentazione grafica dell’interfaccia utente, coerente con i requisiti funzionali definiti.

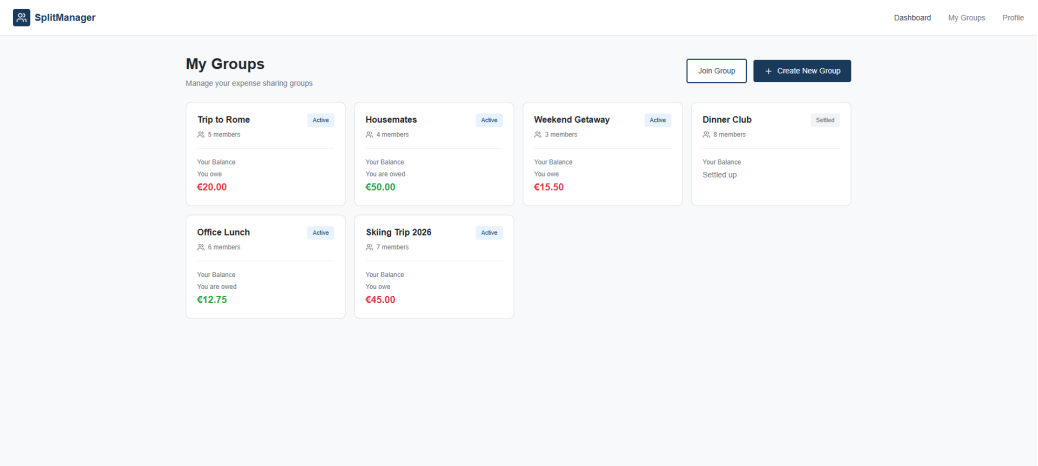


Figura 5: Mockup #1 – User Dashboard

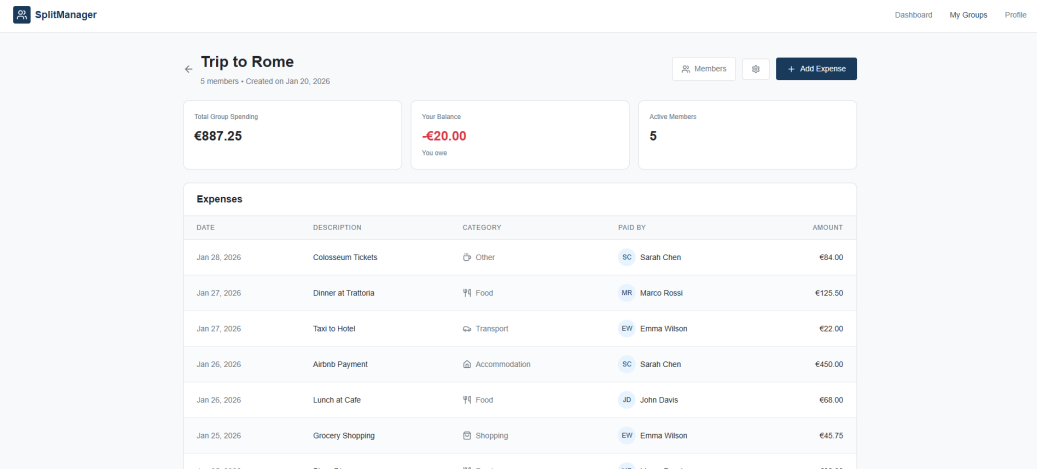


Figura 6: Mockup #2 – Group Details Page

Add New Expense

Amount

€

Description

Category


Paid By

Split With Deselect All

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/> YO	You	€0.00
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/> SC	Sarah Chen	€0.00
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/> MR	Marco Rossi	€0.00
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/> EW	Emma Wilson	€0.00
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/> JD	John Davis	€0.00

[Cancel](#)
[Save Expense](#)

Figura 7: Mockup #3 – Add Expense Modal



[Dashboard](#)
[My Groups](#)
[Profile](#)

Balances

[Trip to Rome](#) > Simplified debt summary

Group Balances

Simplified debt summary for all members

<input type="radio"/> MR	Marco Rossi	→ owes	€20.00	<input type="radio"/> You	YO	
<input type="radio"/> YO	You	→ owes	€15.50	<input type="radio"/> Sarah Chen	SC	Settle Up
<input type="radio"/> EW	Emma Wilson	→ owes	€30.00	<input type="radio"/> Sarah Chen	SC	
<input type="radio"/> YO	You	→ owes	€20.00	<input type="radio"/> John Davis	JD	Settle Up
<input type="radio"/> JD	John Davis	→ owes	€12.50	<input type="radio"/> Marco Rossi	MR	

Your Summary

Net Balance

-€15.50

You owe in total

Breakdown

You owe €35.50

You are owed €20.00

Tip: These balances are simplified to minimize the number of transactions needed to settle all debts.

Figura 8: Mockup #4 – Balances & Settlement

2.4 Page Navigation Diagram

Il diagramma di navigazione descrive il flusso tra le diverse pagine dell'applicazione, evidenziando le transizioni possibili in base alle azioni dell'utente.

Come evidenziato nel diagramma (**Figura 9**), alcune pagine e azioni, come la gestione delle impostazioni di gruppo, la modifica/eliminazione delle spese e la gestione dei membri o inviti, sono riservate **solo** agli amministratori del gruppo. Questa restrizione visiva e funzionale garantisce che le operazioni critiche o potenzialmente distruttive non siano esposte ai membri standard, migliorando la sicurezza e prevenendo azioni accidentali.

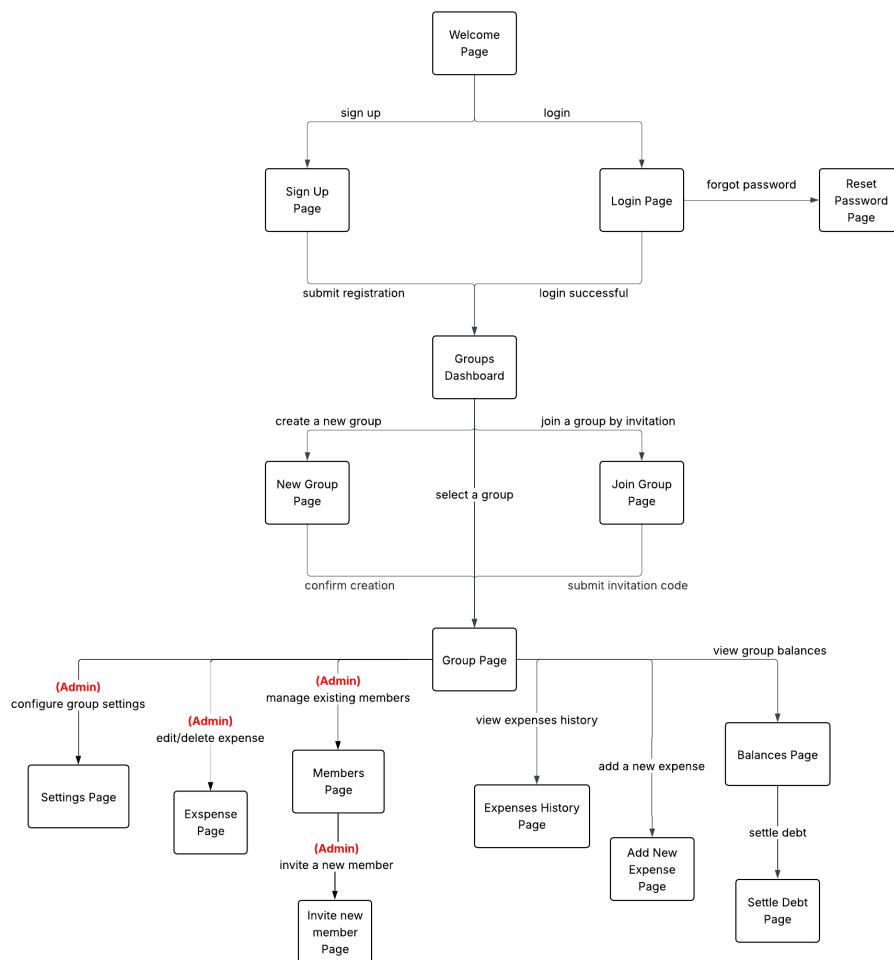


Figura 9: Page Navigation Diagram

3 Progettazione

3.1 Package Diagram

Il Package Diagram rappresenta l'organizzazione modulare del sistema e le dipendenze tra i principali sottosistemi.

I package principali sono:

- **Domain Model:** contiene le entità e le enumerazioni che modellano i concetti fondamentali del dominio (User, Group, Membership, Expense, Settlement, Balance). Questo livello definisce i comportamenti propri delle entità e le regole che ne governano lo stato, rimanendo indipendente dagli altri livelli applicativi.

Il Domain Model è stato a sua volta suddiviso in 3 sotto-package:

- **registry:** contiene le entità relative a utenti e gruppi
- **accounting:** contiene le entità relative alla contabilità
- **events:** contiene l'infrastruttura per il pattern Observer

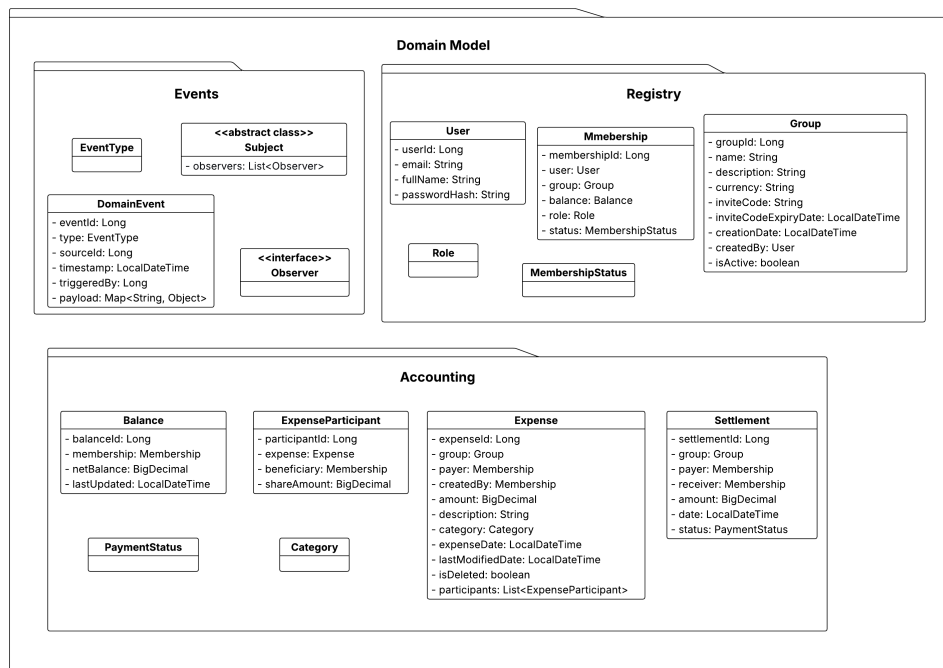


Figura 10: Suddivisione del Domain Model in sotto-package

- **Data Access Layer (ORM):** gestisce la persistenza dei dati tramite il pattern DAO, isolando il resto dell'applicazione dai dettagli di accesso al database.
- **Service Layer:** implementa i casi d'uso applicativi coordinando più entità di dominio e interagendo con i DAO. È responsabile della gestione delle transazioni e del wiring degli Observer.
- **Controller Layer:** rappresenta il punto di accesso ai casi d'uso dal lato CLI. I controller validano le richieste e delegano la logica applicativa ai Service.
- **Util:** contiene componenti di supporto riutilizzabili. Include `PasswordHasher`, utilizzato per la gestione delle password.

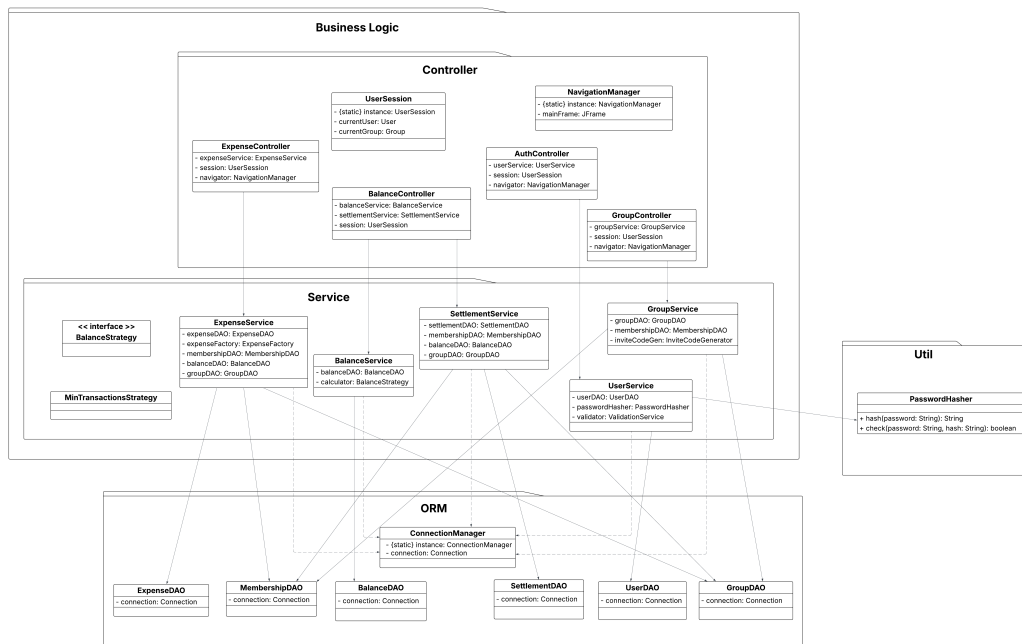


Figura 11: Dipendenze tra i package Controller, Service, ORM e Util

- **Exception:** raccoglie le eccezioni applicative personalizzate (`DomainException`, `DAOException`, `UnauthorizedException`, `EntityNotFoundException`), permettendo una gestione strutturata degli errori nei vari layer.

Le dipendenze seguono una direzione controllata: i Controller dipendono dai Service, i Service dipendono da Domain e DAO, mentre il Domain Model non dipende dagli altri layer. Le eccezioni sono condivise tra i layer per rappresentare condizioni di errore applicativo.

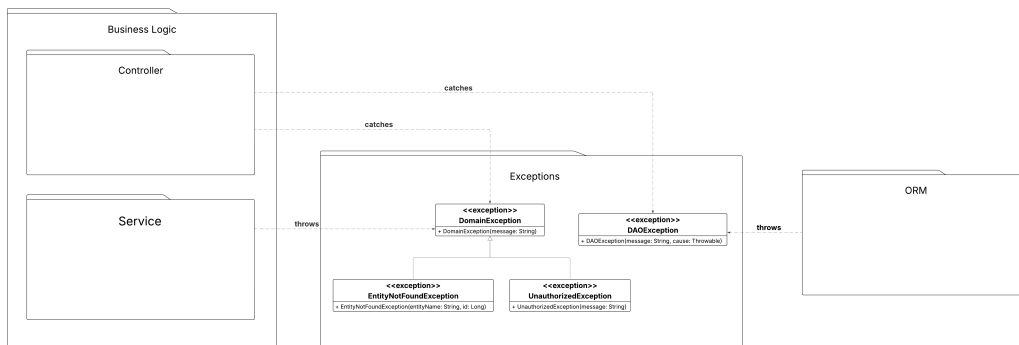


Figura 12: Exceptions Package

3.2 Class Diagrams

In questa sezione viene illustrata la struttura delle classi, evidenziando le relazioni tra le entità e l'applicazione dei design pattern.

3.2.1 Domain Model

Il diagramma delle classi del Domain Model descrive la logica di business alla base dell'applicazione. Come si è accennato, le classi sono state suddivise in 3 sotto-package all'interno del package Domain Model:

1. **Events (Pattern Observer)** Questo package implementa il pattern Observer per gestire la propagazione dei cambiamenti di stato all'interno del Domain Model, assicurando che quando avviene un'azione (es. una spesa viene creata), le altre entità interessate (es. i saldi dei membri) vengano aggiornate automaticamente.
 - **Subject (Classe Astratta):** Definisce il contratto per le entità che possono generare eventi (come Group, Expense, Settlement). Gestisce una lista transient di observer e fornisce metodi per l'aggancio (attach) e la notifica (notifyObservers).
 - **Observer (Interfaccia):** Definita per le entità che devono reagire ai cambiamenti. Nel sistema, la classe Membership implementa questa interfaccia per aggiornare il proprio Balance in risposta agli eventi di dominio.
 - **DomainEvent (Value Object):** Incapsula i dettagli di un cambiamento di stato, inclusi l'identificativo della sorgente (sourceId), il timestamp, l'utente che ha scatenato l'azione (triggeredBy) e un payload flessibile sotto forma di mappa.

- **EventType (Enumeration)**: Cataloga in modo esaustivo gli eventi possibili, distinguendo tra operazioni amministrative (es. MEMBER_JOINED), contabili (EXPENSE_CREATED) e di conguaglio (SETTLEMENT_CONFIRMED)

2. Registry (Gestione Utenti e Gruppi)

- **User (Entity)**: Rappresenta l'attore principale del sistema, identificato univocamente da email e dotato di logica per la verifica delle credenziali.
- **Group (Entity, Subject)**: L'entità centrale che aggrega membri, spese e saldi. Gestisce i codici di invito e lo stato di attività. Estende Subject per notificare modifiche alla sua struttura.
- **Membership (Entity, Observer)**: Classe associativa che lega un User e un Group. Definisce il ruolo (ADMIN, MEMBER) e lo stato (ACTIVE, WAITING_ACCEPTANCE, REMOVED). Implementa Observer per ricalcolare i debiti/crediti ogni volta che una spesa viene aggiunta o modificata nel gruppo di appartenenza.

3. Accounting (Contabilità)

- **Expense (Entity, Subject)**: Modella una spesa sostenuta da un membro (payer), include dettagli come l'importo (amount), la categoria e la data. Essendo un Subject, notifica gli osservatori (le Membership) affinché possano aggiornare i propri saldi netti.
- **ExpenseParticipant (Entity)**: Definisce quanto ogni beneficiario deve per una specifica spesa. Esiste in una relazione di composizione con Expense.
- **Balance (Entity)**: Ogni Membership ha un proprio Balance che traccia il debito/credito netto (netBalance) in tempo reale. Fornisce metodi per l'incremento o decremento del saldo e per la verifica dello stato di pareggio (isSettled).
- **Settlement (Entity, Subject)**: Rappresenta un'operazione di rimborso tra due membri (payer e receiver) per azzerare un debito. Include una gestione degli stati tramite PaymentStatus (PENDING, COMPLETED, REJECTED).

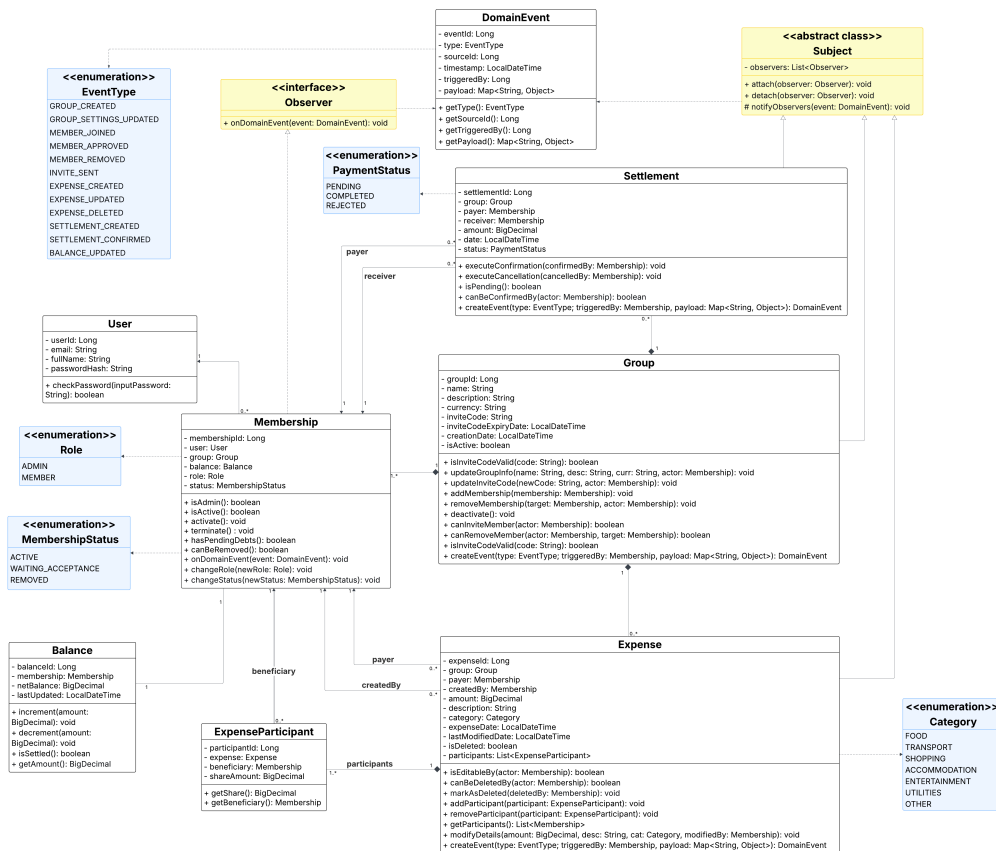


Figura 13: Domain Model Class Diagram

Relazioni e Vincoli di Integrità Il diagramma evidenzia legami strutturali forti che guidano la persistenza e il ciclo di vita degli oggetti:

- **Composizione:** Group esercita una composizione (1:N) su Membership, Expense e Settlement, indicando che queste entità non hanno ragione di esistere al di fuori del contesto del gruppo. Ogni Membership ha esattamente un Balance associato (1:1).
- **Associazioni:** Un User può avere più Membership (partecipare a più gruppi), mentre una Expense ha un singolo payer (Membership) ma molti participants. Le spese e i pareggi puntano a istanze di Membership per identificare gli attori finanziari coinvolti, garantendo l'integrità referenziale all'interno del database.

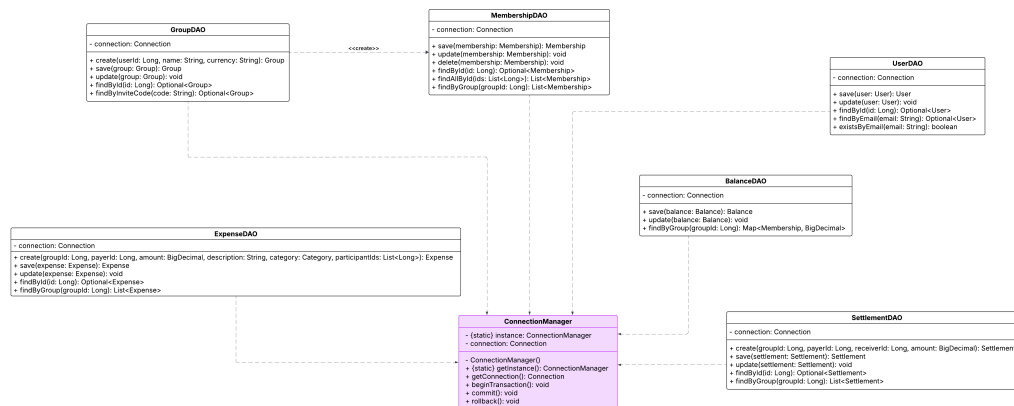


Figura 14: ORM Class Diagram

3.2.2 ORM

Il diagramma delle classi dell'ORM descrive il livello di persistenza del sistema, responsabile della traduzione tra oggetti del Domain Model e dati memorizzati nel database relazionale. L'accesso ai dati è organizzato secondo il pattern Data Access Object (DAO), che incapsula i dettagli delle query SQL fornendo un'interfaccia orientata agli oggetti al Service Layer.

Componenti principali:

1. ConnectionManager

La gestione delle connessioni al database è modellata tramite la classe **ConnectionManager**, rappresentata come Singleton. Essa fornisce l'accesso alla connessione JDBC e i metodi per la gestione delle transazioni: **beginTransaction()**, **commit()** e **rollback()**. Tutte le classi DAO convergono verso il **ConnectionManager**, da cui ottengono l'oggetto **Connection** necessario per eseguire le operazioni di persistenza.

2. Concrete DAOs

Per ciascuna entità principale del dominio è previsto un DAO dedicato (**UserDAO**, **GroupDAO**, **MembershipDAO**, **ExpenseDAO**, **BalanceDAO**, **SettlementDAO**). Ogni DAO espone metodi per il salvataggio, l'aggiornamento e il recupero delle entità. Come evidenziato nel diagramma (Figura 14), i DAO includono metodi specifici per il dominio, qua-

li `findByInviteCode` in `GroupDAO` o `findByGroup` in `ExpenseDAO` per recuperare le spese di un contesto specifico.

I DAO hanno la responsabilità architetturale di istanziare gli oggetti del Domain Model (`User`, `Group`, ecc.), mappando i risultati delle query (`ResultSet`) in oggetti Java utilizzabili dai layer superiori.

Gestione delle eccezioni I DAO intercettano le eccezioni di basso livello (`SQLException`) e le incapsulano in `DAOException`. In questo modo i layer superiori rimangono indipendenti dai dettagli della tecnologia di persistenza e possono gestire gli errori a un livello più astratto.

3.2.3 Service Layer

Il Service Layer rappresenta il nucleo funzionale dell'applicazione. Le classi di questo livello orchestrano interi casi d'uso coordinando entità di dominio e componenti di persistenza. Ogni classe di servizio rappresenta un'area funzionale ben definita del sistema:

- **UserService**: gestisce registrazione, autenticazione e aggiornamento del profilo utente, utilizzando il `PasswordHasher` per la sicurezza delle credenziali.
- **GroupService**: gestisce la creazione dei gruppi, la generazione dei codici invito, l'ingresso nei gruppi e le operazioni amministrative sui membri.
- **ExpenseService**: coordina la creazione, modifica e cancellazione delle spese, assicurando la coerenza dei dati contabili.
- **SettlementService**: gestisce i rimborsi tra membri e la loro conferma.
- **BalanceService**: fornisce funzionalità di consultazione dei saldi e di ottimizzazione dei debiti.

Oltre a coordinare operazioni che coinvolgono più entità e più DAO all'interno della stessa operazione logica, al Service Layer sono assegnate due responsabilità architetturali fondamentali:

1. Gestione transazionale: I Service definiscono i confini delle transazioni atomiche interagendo con il `ConnectionManager`, garantiscono che operazioni che coinvolgono scritture multiple su diversi DAO vengano confermate (commit) o annullate (rollback) in blocco, preservando l'integrità del database.

2. Ciclo di vita degli Observer: Poiché le liste di Observer associate ai Subject (Expense, Settlement, Group) non vengono persistite nel database, prima di eseguire un'operazione che comporta un cambiamento di stato, il Service Layer ricostruisce dinamicamente (**wiring**) queste dipendenze a runtime caricando i membri interessati e agganciandoli al Subject.

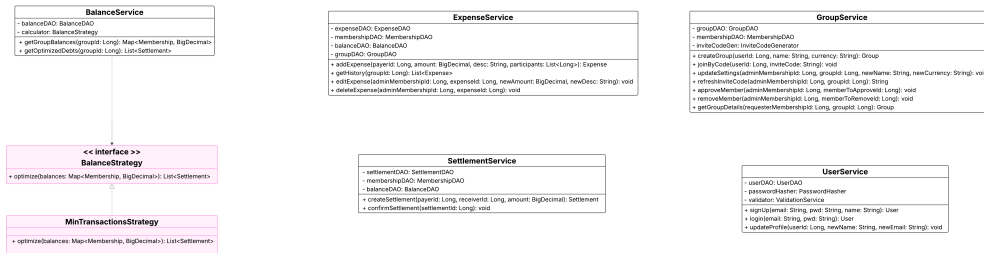


Figura 15: Service Layer Class Diagram

Applicazione dello Strategy Pattern per l'Ottimizzazione dei Debiti

Quando gli utenti registrano numerose spese incrociate, il sistema deve capire chi deve pagare chi, cercando di ridurre al minimo il numero di bonifici necessari per azzerare i debiti di tutti. Per risolvere questo problema, è stato implementato un algoritmo di ottimizzazione dei debiti all'interno del **BalanceService** che delega la complessa logica di calcolo a un componente esterno, sfruttando il pattern comportamentale **Strategy**. Il pattern Strategy permette di separare "chi gestisce i dati" da "chi esegue i calcoli", strutturando la soluzione in tre elementi chiave:

1. **Il Contesto (BalanceService):** Agisce come un coordinatore, si occupa di recuperare i saldi aggiornati dal database e passarli all'algoritmo di calcolo, senza preoccuparsi di come questo funzioni internamente.
2. **L'Interfaccia (BalanceStrategy):** Definisce il contratto standard di comunicazione, espone un unico metodo, `optimize`, che prende in input la mappa dei saldi dei membri (`Map<Membership, BigDecimal>`) e garantisce di restituire una lista di transazioni da effettuare (`List<Settlement>`).
3. **La Strategia Concreta (MinTransactionsStrategy):** È la classe che implementa fisicamente l'interfaccia e contiene il vero e proprio algoritmo matematico progettato per minimizzare gli scambi di denaro.

Questa architettura rispetta il principio **Open/Closed**: qualora in futuro si rendesse necessario introdurre un nuovo criterio per il calcolo dei rimborsi

(ad esempio, un algoritmo che arrotonda le cifre per agevolare lo scambio di contanti), sarà sufficiente sviluppare una nuova classe che implementi `BalanceStrategy`, lasciando invariato il codice del `BalanceService`.

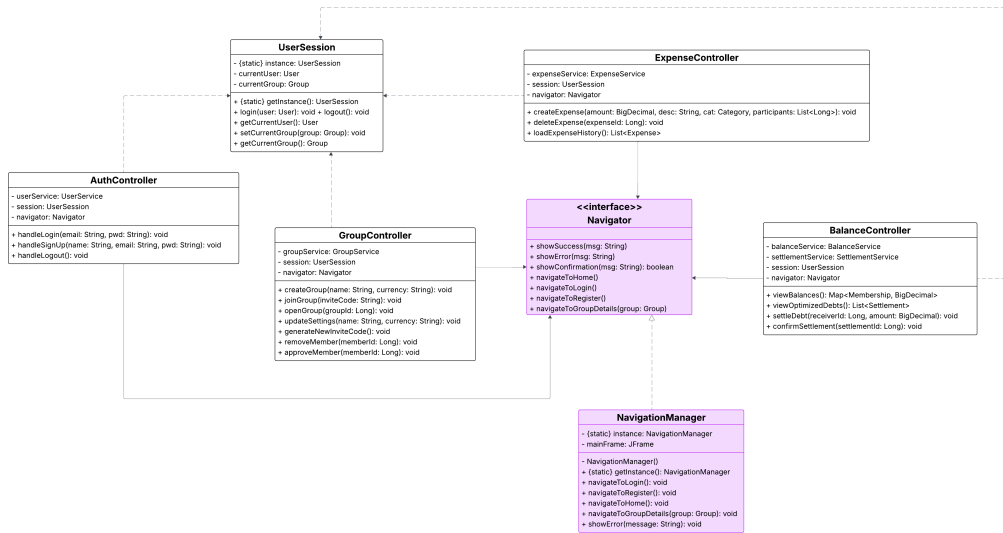


Figura 16: Controller Layer Class Diagram

3.2.4 Controller Layer

Il Controller Layer rappresenta il punto di accesso ai casi d'uso dal lato CLI. I Controller (`AuthController`, `GroupController`, `ExpenseController`, `BalanceController`) non contengono business logic complessa, ma svolgono un ruolo di coordinamento tra interfaccia utente e service: ricevono le richieste dell'utente, ne verificano la validità formale e delegano l'elaborazione ai servizi appropriati.

Per supportare il funzionamento dei Controller, come illustrato in Figura 16, il sistema include due componenti infrastrutturali modellati come Singleton, scelti per garantire un punto di accesso globale controllato:

- **UserSession**: gestisce il contesto e lo stato globale dell'applicazione. Conserva i riferimenti all'utente attualmente autenticato (`currentUser`) e al gruppo selezionato (`currentGroup`). Questo approccio centralizzato evita di dover passare continuamente questi parametri a ogni singola invocazione dei metodi del Controller o del Service.
- **NavigationManager**: implementa l'interfaccia `Navigator` e centralizza il flusso di transizione tra i menu della CLI. Questa struttura applica

il *Dependency Inversion Principle*: i controller dipendono unicamente dall'astrazione e non dall'implementazione concreta, garantendo il totale disaccoppiamento della logica applicativa dall'input/output su console. Questo è fondamentale per consentire l'esecuzione isolata dei test automatizzati (questo aspetto verrà approfondito nella **Sezione 5.3**).

3.3 Database

La progettazione del database è stata effettuata in continuità con il Domain Model, garantendo allineamento tra entità software e strutture relazionali. Le relazioni, le cardinalità e i vincoli di integrità presenti nel modello ER riflettono quelli definiti nel diagramma delle classi.

3.3.1 Modello ER

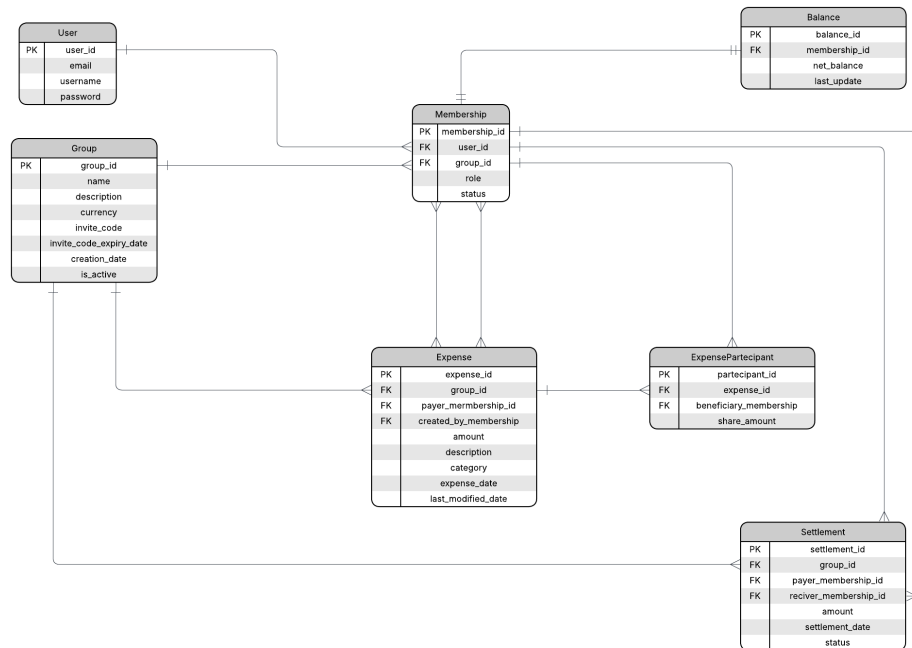


Figura 17: Modello ER

3.3.2 Schema Relazionale

Dalla traduzione del modello ER si ottiene il seguente schema relazionale. Le chiavi primarie (PK) sono sottolineate, mentre le chiavi esterne (FK) mantengono il nome dell'attributo referenziato.

User (user_id, email, full_name, password)

Group (group_id, name, description, currency, invite_code, invite_code_expiry_date, creation_date, created_by_user_id, is_active)

Membership (membership_id, user_id, group_id, role, status)

Expense (expense_id, group_id, payer_membership_id, created_by_membership, amount, description, category, expense_date, last_modified_date, is_deleted)

ExpenseParticipant (participant_id, expense_id, beneficiary_membership_id, share_amount)

Balance (balance_id, membership_id, net_balance, last_updated)

Settlement (settlement_id, group_id, payer_membership_id, receiver_membership_id, amount, settlement_date, status)

4 Implementazione

L'implementazione del sistema è stata realizzata seguendo le scelte architettureali definite in fase di progettazione, con l'obiettivo di mantenere una chiara separazione delle responsabilità tra i diversi livelli applicativi.

4.1 Domain Model

4.2 Data Access Layer

4.3 Service Layer

Il Service Layer funge da collante tra la logica di business pura (Domain) e l'accesso ai dati (DAO). Di seguito si analizzano i dettagli implementativi più rilevanti di questo livello.

4.3.1 Gestione Delle Transazioni

Alla base della gestione transazionale c'è la classe Singleton **ConnectionManager** del livello DAO, che gestisce l'unica connessione attiva verso il database H2 mettendo a disposizione i metodi **beginTransaction()**, **commit()** e **rollback()**.

La responsabilità di invocare questi metodi spetta alle classi Service che, essendo a conoscenza dell'intero caso d'uso, decidono i confini della transazione coordinando le chiamate a più DAO. Per farlo in modo sicuro, il Service sfrutta l'istanza del **ConnectionManager** all'interno di un costrutto **try-catch**, orchestrando così il **commit** in caso di successo o il **rollback** in caso di errore.

Il flusso standard di una transazione gestita dal Service funziona in questo modo:

1. Il Service ottiene la connessione dal **ConnectionManager** e invoca **beginTransaction()** prima di eseguire qualsiasi operazione che modifichi lo stato del database.
2. Il Service chiama i vari DAO necessari per compiere l'azione richiesta dall'utente.
3. Se tutte le operazioni sui DAO vanno a buon fine, il Service invoca **commit()** per rendere permanenti le modifiche.
4. Se si verifica un'eccezione durante l'esecuzione delle operazioni sui DAO (ad esempio per errori SQL o vincoli violati), il Service cattura l'eccezione, invoca **rollback()** per annullare tutte le modifiche parziali e

propaga l'errore incapsulandolo in una `DAOException`. Questo garantisce l'integrità dei dati e isola i livelli superiori dai dettagli infrastrutturali del database.

Nel seguente snippet, tratto da `ExpenseService`, è visibile la gestione transazionale durante la creazione di una nuova spesa:

```
1  ConnectionManager connMgr = ConnectionManager.getInstance();
2
3  try {
4      connMgr.beginTransaction(); // Disabilita l'autocommit
5
6      // [Omissis: validazione e caricamento entita']
7
8      Expense expense = expenseDAO.create(
9          groupId, payerMembershipId, amount,
10         description, category, participantIds
11     );
12
13     // [Omissis: Wiring degli Observer e chiamate a
14     // balanceDAO.update()]
15
16     connMgr.commit(); // Conferma le modifiche in blocco
17     return expense;
18 } catch (Exception e) {
19     try {
20         connMgr.rollback(); // Annulla tutte le modifiche
21         // parziali
22     } catch (SQLException ex) {
23         throw new DAOException("Error during transaction
24         rollback", ex);
25     }
26
27     if (e instanceof DomainException) {
28         throw (DomainException) e;
29     }
30     throw new DomainException("Error creating expense", e);
31 }
```

Listing 1: Gestione della transazione nel metodo `addExpense` di `ExpenseService`

4.3.2 Wiring Dinamico degli Observer

Il pattern Observer viene utilizzato per fare in modo che determinati eventi aggiornino in automatico altre entità. Le classi `Group`, `Expense` e `Settlement`

fungono da **Subject**, mentre la classe `Membership` agisce come **Observer**.

All'interno della classe astratta `Subject`, la lista degli `Observer` è dichiarata come `transient`, ovvero non viene salvata all'interno del database. Di conseguenza, quando un'entità come una `Expense` viene letta dal database, non sa chi siano i suoi `Observer`. È responsabilità esclusiva del Service Layer ricreare questi collegamenti al volo (operazione definita appunto "wiring"). Dunque, quando deve eseguire un'operazione che scaturirà un evento (es./ creazione di una nuova spesa), il Service esegue questi passaggi precisi:

1. Interroga il database tramite i DAO per ottenere l'oggetto principale (ad esempio l'`Expense`).
2. Carica tutte le entità `Observer` correlate (tutte le `Membership` coinvolte).
3. Effettua il wiring, ovvero collega manualmente gli oggetti in memoria chiamando il metodo `attach()` sul `Subject` per ogni `Observer` trovato (es. `textttexpense.attach(membership)`).
4. Esegue la modifica richiesta. A questo punto, il `Subject` invoca internamente `notifyObservers()`; le `Membership` collegate ricevono la notifica in tempo reale e aggiornano i propri saldi.
5. Una volta che gli `Observer` hanno aggiornato il loro stato in memoria, il Service utilizza i DAO appropriati (es./ `BalanceDAO`) per salvare le modifiche definitive sul database.

```
1 // Carica tutti i membri del gruppo dal database
2 List<Membership> allMembers = membershipDAO.findByGroup(
    groupId);
3
4 for (Membership member : allMembers) {
5     expense.attach(member); // Effettua il Wiring
6 }
```

Listing 2: Implementazione del Wiring dinamico in `ExpenseService`

Gestione della memoria (Request Scope) Poiché il wiring viene effettuato dinamicamente, gli oggetti coinvolti hanno un ciclo di vita limitato alla singola operazione applicativa (*Request Scope*). Il Service li carica dal database, li collega tramite `attach()`, esegue l'operazione richiesta e non mantiene riferimenti persistenti oltre tale ambito, consentendo al sistema di liberarli automaticamente al termine dell'elaborazione, riducendo così il rischio di memory leak.

4.3.3 Ottimizzazione dei Debiti: Algoritmo Greedy

L'algoritmo di ottimizzazione incapsulato in `MinTransactionsStrategy` implementa un approccio **greedy**.

Il metodo `optimize()` riceve in ingresso la mappa dei saldi netti (`Map<Membership, BigDecimal>`) e suddivide i membri in due insiemi: **Debitors** (saldo negativo) e **Creditors** (saldo positivo), utilizzando una classe di supporto interna chiamata `DebtorCredit`. Le due liste vengono ordinate in ordine decrescente rispetto all'importo. Successivamente, un ciclo `while` effettua un matching greedy tra il debitore con debito maggiore e il creditore con credito maggiore, creando un nuovo oggetto `Settlement` per l'importo minimo tra i due saldi e aggiornando i residui fino all'azzeramento completo.

```
1  // Matching greedy (su liste precedentemente ordinate)
2  int i = 0; // Indice debitori
3  int j = 0; // Indice creditori
4
5  while (i < debtors.size() && j < creditors.size()) {
6      DebtorCredit debtor = debtors.get(i);
7      DebtorCredit creditor = creditors.get(j);
8
9      // L'importo da trasferire e' il minimo tra debito e
      // credito attuale
10     BigDecimal settleAmount = debtor.amount.min(creditor.
        amount);
11
12     // Registra la transazione da effettuare
13     settlements.add(new Settlement(
14         debtor.membership.getGroup(), debtor.membership,
15         creditor.membership, settleAmount
16     ));
17
18     // Decurta l'importo appena saldato dai totali residui
19     debtor.amount = debtor.amount.subtract(settleAmount);
20     creditor.amount = creditor.amount.subtract(settleAmount);
21
22     // Se il debito o il credito e' azzerato, si avanza con l'
23     // indice
24     if (debtor.amount.compareTo(BigDecimal.ZERO) == 0) i++;
25     if (creditor.amount.compareTo(BigDecimal.ZERO) == 0) j++;
26 }
```

Listing 3: Nucleo del matching Greedy in `MinTransactionsStrategy`

Questa implementazione garantisce matematicamente che il numero di transazioni generate sia sempre al più $(N - 1)$, dove (N) è il numero di membri coinvolti

4.4 Controller Layer e CLI

5 Test

Il sistema è stato testato seguendo il modello della **Test Pyramid**, coprendo tre livelli di granularità: Unit (White-Box), Integration (Grey-Box) e Functional (Black-Box).

5.1 Test Strutturali (White-Box)

Questo livello è alla base della piramide e verifica le classi del **Domain Model** in isolamento. I test verificano che le invarianti di classe siano rispettate e che la logica di business risponda correttamente, garantendo che ogni componente si auto-protegga da input non validi e mantenga uno stato consistente.

Le principali suite di test implementate sono:

- **BalanceTest:** verifica le invarianti della classe **Balance**, in particolare la corretta associazione a una membership valida (`membership != null`), la correttezza delle operazioni sui saldi, come `increment()` e `decrement()`, e la coerenza dello stato "settled".

```
@Test
void settle_resetsToZero_andIsSettled() {
    Balance b = new Balance(null, memberA);
    b.increment(new BigDecimal("9.99"));
    assertFalse(b.isSettled());
    b.settle();
    assertTrue(b.isSettled());
    assertEquals(BigDecimal.ZERO.setScale(2), b.getAmount());
}
```

Figura 18: Snippet 1 - BalanceTest

- **ExpenseTest:** verifica validazioni sull'importo (`amount > 0`), le regole di autorizzazione che definiscono i permessi di modifica ed eliminazione delle spese e il meccanismo di soft delete (le spese non vengono fisicamente eliminate dal database, ma marcate come `isDeleted = true`).
- **MembershipTest:** verifica le invarianti legate allo stato delle membership e la loro relazione con il **Balance** associato. In particolare, viene testata la coerenza tra la presenza di debiti (`hasPendingDebts()`) e la possibilità di rimuovere un membro dal gruppo (`canBeRemoved()`) per garantire il corretto comportamento dello UC10.

```

@Test
void testConstructor_WithNegativeAmount_ThrowsException() {
    // Verifica che l'entità si auto-protegga
    assertThrows(
        DomainException.class,
        () -> new Expense(
            1L, group, creator, creator,
            new BigDecimal("-100.00"), // Importo negativo
            "Invalid Expense",
            Category.FOOD,
            LocalDateTime.now()
        )
    );
}

```

Figura 19: Snippet 2 - ExpenseTest

```

@Test
void canBeRemoved_reflectsPendingDebts() {
    Membership m = new Membership(null, userOther, group, Role.MEMBER);
    assertTrue(m.canBeRemoved()); // senza balance

    Balance b = new Balance(null, m);
    b.increment(new BigDecimal("1.00")); // crea debito
    m.setBalance(b);

    assertFalse(m.canBeRemoved()); // ha debiti, non può essere rimossa
}

```

Figura 20: Snippet 3 - MembershipTest

5.2 Test di Integrazione (Grey-Box)

5.3 Test Funzionali (Black-Box)

Questo livello verifica il comportamento del sistema dal punto di vista dell'utente, esercitando i casi d'uso attraverso il Controller layer utilizzato come API.

È stata implementata una suite completa, `E2ETest`, che simula uno scenario di utilizzo tipico (dalla creazione del gruppo all'estinzione dei debiti) attraverso il caso di test `testCompleteUserFlow`.

5.3.1 Scenario di Test

Due utenti, Alice e Bob, utilizzano il sistema per gestire una spesa comune.

1. Alice si registra al sistema e crea un nuovo gruppo "Vacation". Il sistema assegna automaticamente ad Alice il ruolo di ADMIN e genera

un codice invito.

2. Bob utilizza il codice invito generato da Alice per unirsi al gruppo. Inizialmente la sua membership è in stato `WAITING_ACCEPTANCE`, finché Alice non lo approva.
3. Alice registra una spesa di 100€ per l'hotel, suddivisa equamente con Bob. Il sistema calcola automaticamente i saldi dei membri in base alla ripartizione della spesa.
4. Bob crea un settlement per saldare il suo debito di 50€ verso Alice. Il settlement parte in stato `PENDING` e richiede la conferma di Alice (in quanto ricevente del pagamento) per essere completato. Solo dopo la conferma i balance vengono aggiornati. Questo meccanismo di "doppia conferma" protegge entrambe le parti.
5. Dopo la conferma del settlement, il sistema deve aver aggiornato i balance a zero per entrambi i membri e il gruppo deve risultare completamente saldato.

5.3.2 Aspetti Architettureali

Il test E2E è eseguito senza coinvolgere direttamente la CLI interattiva. Per consentire ciò è stato applicato il *Dependency Inversion Principle*, facendo dipendere i controller dall'interfaccia `Navigator` anziché dall'implementazione concreta che gestisce i menu.

Questa architettura permette di iniettare nel test uno Stub di `Navigator` che intercetta le richieste di navigazione senza bloccare l'esecuzione in attesa di input da tastiera. In produzione, invece, viene utilizzato il `NavigationManager` standard che gestisce il flusso della CLI.

In questo modo i casi d'uso possono essere testati automaticamente, mantenendo la logica applicativa isolata dal layer di input/output su console. La CLI gestisce esclusivamente l'interazione con l'utente, delegando la logica applicativa ai Controller, mentre i test esercitano direttamente tali controller.

```

static class StubNavigator implements Navigator {
    public boolean hasError = false;
    public String lastMessage = "";
    public String currentPage = "NONE";

    @Override
    public void showSuccess(String message) {
        this.lastMessage = message;
        this.hasError = false;
    }

    @Override
    public void showError(String message) {
        this.lastMessage = message;
        this.hasError = true;
    }

    @Override
    public boolean showConfirmation(String message) {
        return true;
    }

    @Override
    public void navigateToLogin() {
        this.currentPage = "LOGIN";
    }

    @Override
    public void navigateToRegister() {
        this.currentPage = "REGISTER";
    }

    @Override
    public void navigateToHome() {
        this.currentPage = "HOME";
    }

    @Override
    public void navigateToGroupDetails(Group group) {
        this.currentPage = "GROUP_DETAILS";
    }
}

```

Figura 21: Snippet 4 - StubNavigator