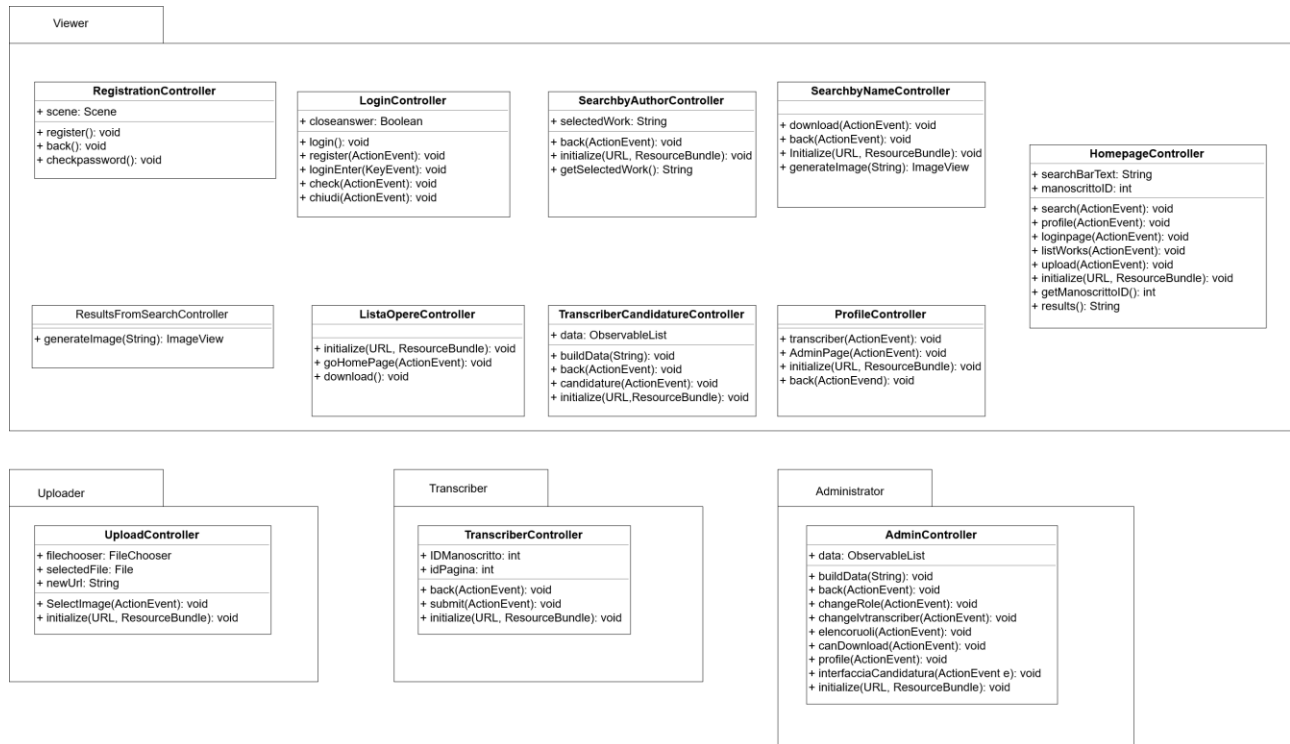
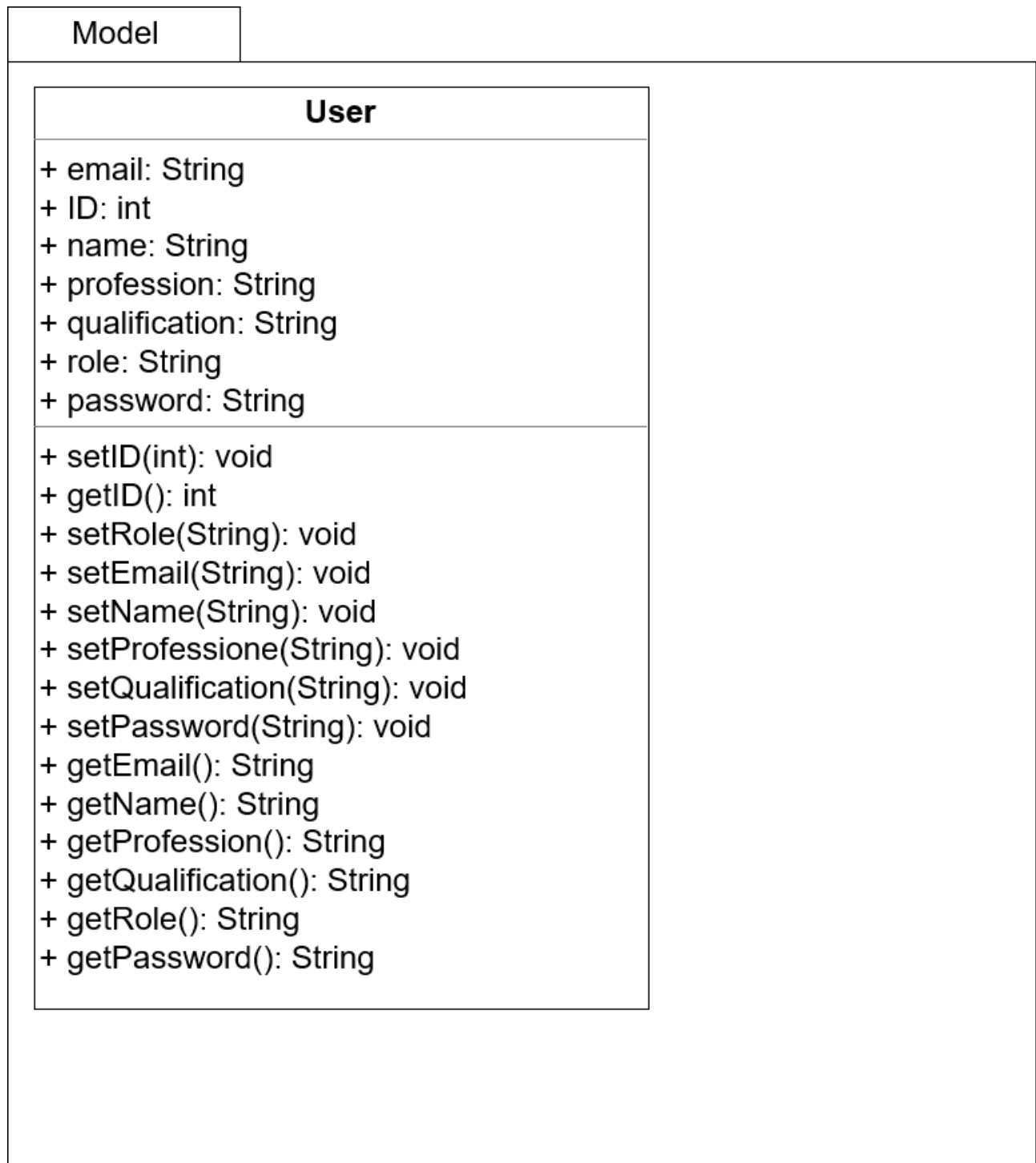


3.1 CLASS DIAGRAM

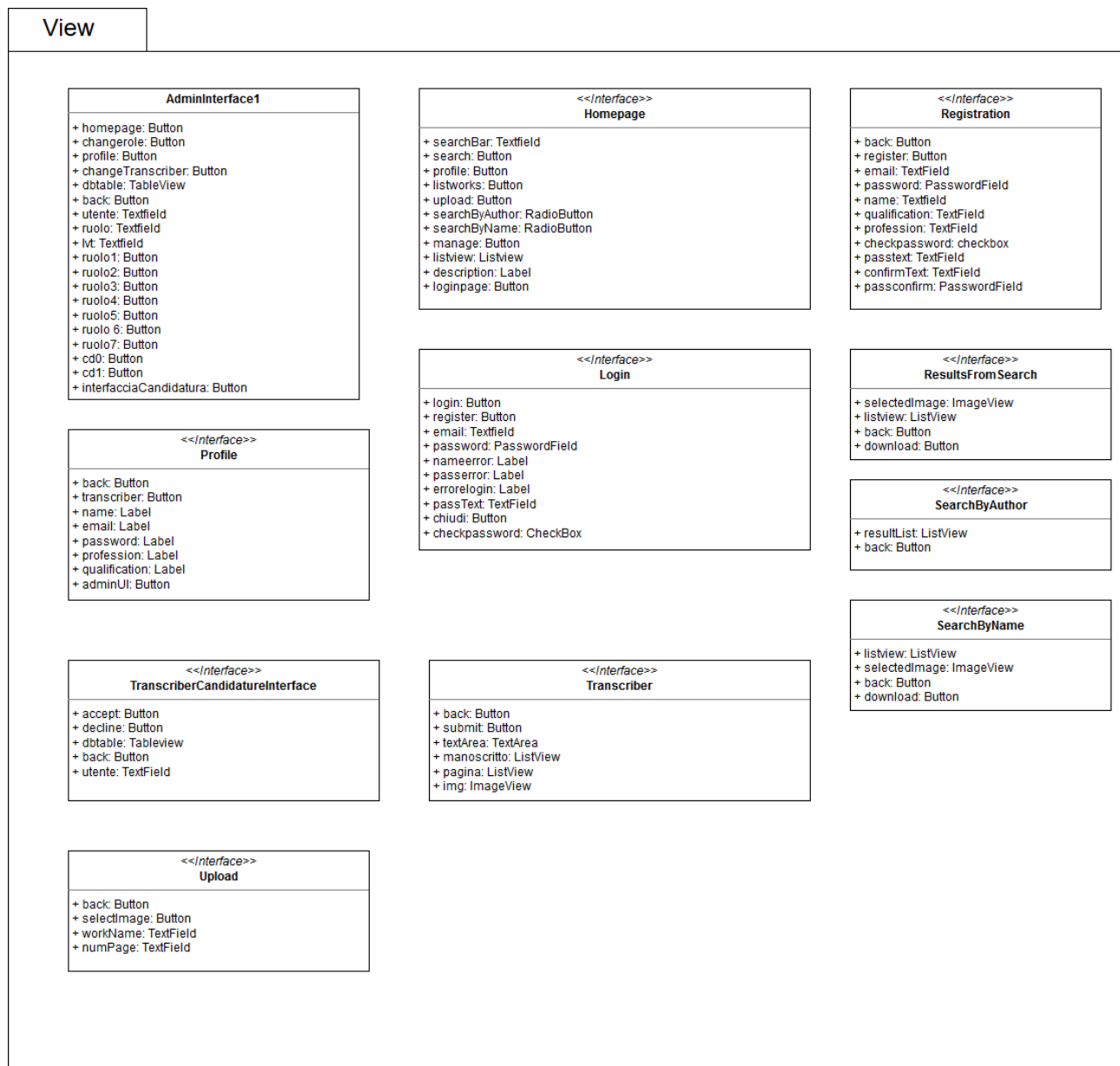
Questo è il Class Diagram legato al sub-package Control del sistema. Riporta fedelmente i membri (attributi e metodi) delle classi al suo interno:



Questo invece è il class Diagram della parte Model del sistema, dove c'è la sola classe User:



E infine c'è il Class Diagram della parte View del Sistema, che sostanzialmente descrive l'architettura dei file FXML:



Descrizione dei dettagli di design scelti

Il sistema è stato progettato seguendo l'architettura Model – View – Controller, come si evince dal Class Diagram. L'unico Model disponibile è quello del generico Utente, da cui prendiamo tutte le informazioni una volta fatto il login. Queste informazioni vengono usate per decidere a quali funzionalità il suddetto utente può accedere, e per identificarlo nel caso si

tratti di un trascrittore che vuole sapere quali pagine gli sono state affidate da parte dell'admin.

Il tutto viene fatto consultando il Database la cui struttura e Dump è possibile trovare con il resto della documentazione.

Non è possibile inoltre candidarsi come Uploader. Questo è stato fatto ipotizzando di sviluppare il sistema per un'azienda che si occupi della gestione dei manoscritti, che sono importanti referti storici. Immaginiamo che sia l'admin che chi ha accesso ai manoscritti siano di gestione dell'azienda, e quindi che solo l'admin possa dare questo permesso a particolari utenti.