**Exigram**

**Object**

**Design**

**Document**

**Membri del team**

Iannaccone Davide 05121 05292

Esposito Domenico 05121 05478

Benincasa Salvatore 05121 05108

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Cambiamenti** | **Autori** |
| 12/Gennaio/2020 | Creazione documento | Iannaccone Davide  Esposito Domenico |
| 14/Gennaio/2020 | Modifica, correzione e aggiunta al documento | Iannaccone Davide |

Sommario

[1 Introduzione 4](#_Toc31716814)

[1.1 Object Design Trade-offs 4](#_Toc31716815)

[1.2 Linee guida per la Documentazione di Interfacce 4](#_Toc31716816)

[1.3 Definizioni, Acronimi, Abbreviazioni e Riferimenti 4](#_Toc31716817)

[2 Packages 5](#_Toc31716818)

[2.1 Package Core 6](#_Toc31716819)

[2.1.1 Bean Package 6](#_Toc31716820)

[2.1.2 Controller Package 6](#_Toc31716821)

[2.1.3 Exception Package 6](#_Toc31716822)

[2.1.4 Model Package 6](#_Toc31716823)

[2.1.5 Remote Storage Package 6](#_Toc31716824)

[2.1.6 Local Storage Package 6](#_Toc31716825)

[2.1.7 View Package 6](#_Toc31716826)

[3 Interfaccia Delle Classi 6](#_Toc31716827)

[4 Design Patterns 6](#_Toc31716828)

[4.1 Observer Pattern 6](#_Toc31716829)

# Introduzione

## Object Design Trade-offs

Ci apprestiamo a definire gli aspetti implementativi del nostro sistema, aspetti che nei documenti precedenti (e.g. “RAD”, “SDD” etc.) sono stati tralasciati per definire in modo chiaro gli obiettivi del sistema. Con il seguente documento puntiamo a creare un modello capace di descrivere in modo preciso tutte le funzionalità individuate nei modelli precedenti.

Nel particolare, definiremo le interfacce delle classi, le operazioni, i tipi, gli argomenti e le “signature” dei sottosistemi definiti nel System Design Document.

Sono necessari però definire una serie di trade-off e di linee guida per poter lavorare in modo ordinato alla “codebase”.

**Interfaccia vs Usabilità:**

L’interfaccia fa dell’usabilità il suo punto di forza. Fin dal primo momento la comodità di utilizzo è stata messa in primo piano durante il design, scelta che si rispecchia fin dai primi mock -up.

**Sicurezza vs Efficienza:**

La sicurezza è la principale preoccupazione di ogni piattaforma online che si rispetti, ma il poco tempo a disposizione non ci permette di rendere “bullet proof” il sistema. Metteremo comunque il minimo di sicurezza possibile nel progetto, assicurandoci che il login/registrazione e tutte le altre interazioni con il database siano sicure e quanto più efficienti possibili.

## Linee guida per la Documentazione di Interfacce

Per creare un progetto chiaro, pulito e univocamente compreso, gli sviluppatori dovranno sottostare ad alcune linee guida per la stesura del codice:

Code Style:

## Definizioni, Acronimi, Abbreviazioni e Riferimenti

Acronimi:

* RAD: Requirements Analysis Document
* SDD: System Design Document
* ODD: Object Design Document

Abbreviazioni:

* DB: Database
* API: Application Programming Interface

Riferimenti:

* Slide fornite dal Professore Andrea De Lucia.
* Libro di testo: Bruegge, A.H. Dutoit, Object Oriented Software Engineering.

# Packages

Il nostro sistema è suddiviso in tre livelli:

Interface layer:

Rappresenta il layer che l’utente visualizza e quello con il quale interagisce. Raccoglie i dati in input e li inoltra all’Application Logic Layer, in seguito mostra in output il risultato dell’azione svolta.

Application Logic layer:

Elabora i dati che arrivano dal client e li restituisce all’Interface Layer, spesso utilizzando i dati persistenti gestiti dallo Storage layer. Svolge varie funzioni raggruppate nelle seguenti gestioni:

1 Gestione Post

2 Gestione Utente

3 Gestione Ricerca

4 Gestione Autenticazione

5 Gestione Amministratore

Storage layer:

Ha il compito di memorizzare i dati in maniera persistente, utilizzando un DBMS, riceve richieste dall’Application Logic layer e restituisci i dati del DBMS richiesti.

## 2.1 Package Core

### 2.1.1 Bean Package

### 2.1.2 Controller Package

### 2.1.3 Exception Package

### 2.1.4 Model Package

### 2.1.5 Remote Storage Package

### 2.1.6 Local Storage Package

### 2.1.7 View Package

# 3 Interfaccia Delle Classi

L’interfaccia delle classi, ogni metodo ed ogni classe è opportunamente descritto/a nella documentazione “javadoc” allegata.

# 4 Design Patterns

Per sviluppare un sistema coeso, ben definito e facilmente modificabile è stata presa come scelta uno specifico design pattern in cui sono presenti oggetti che “osservano” lo stato di un oggetto e vengono notificati nel preciso istante in cui viene cambiato lo stato dell’oggetto.

## 4.1 Observer Pattern

La possibilità di avere oggetti che “osservano” fornisce una molteplicità di funzionalità:

* Gli osservatori (Observer) devono potersi registrare.
* Devono poter notificare: gli Observer devono fornire un’interfaccia standard per la notifica.
* Chi evoca setState(), utilizzato per impostare lo stato di un Observer è un altro Observer.
* Il Client che ha terminato una sequenza di modifiche e ogni metodo dell’oggetto osservato che modifica lo stato invoca notify().
* Nel caso in cui un osservatore osserva più oggetti, riconosce con precisione chi ha variato lo stato attraverso il parametro di update(), come ad esempio this.