

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

**Università degli Studi di Salerno**  
Corso di Ingegneria del Software

**Future Forge Gear  
System Design Document  
Versione 1.1**



Data: 09/10/2025

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

### Coordinatore del progetto:

Nome	Matricola

### Partecipanti:

Nome	Matricola
Francesco Mascolo	0512117352
Francesco Lamanna	0512117166
Luigi Mazza	0512118612

Scritto da:	Francesco Mascolo
-------------	-------------------

### Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
19/11/2025	0.7	Scomposizione del sistema in componenti autonome, fortemente coese e debolmente accoppiate. Definizione dei design goal.	Full Team
21/11/2025	0.8	Component diagram, deployment diagram.	Francesco Lamanna
21/11/2025	0.9	Design Goal e Boundary Conditions	Luigi Mazza
23/11/2025	1.0	Tavola degli accessi e deployment diagram	Francesco Mascolo
25/11/2025	1.1	Modifica dei Servizi dei sottosistemi	Francesco Mascolo & Francesco Lamanna

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

## Indice

1. Introduzione .....	4
1.1. Purpose of the system.....	4
1.2. Design goals .....	4
1.2.1 Criteri di usabilità .....	4
1.2.2 Criteri di affidabilità .....	5
1.2.3 Criteri di prestazione .....	5
1.2.4 Criteri di manutenzione .....	6
1.3. Definitions, acronyms, and abbreviations .....	7
1.4. References .....	7
1.5 Overview .....	7
2. Current software architecture .....	7
3. Proposed software architecture .....	7
3.1. Overview .....	7
3.2. Subsystem decomposition .....	8
3.3. Hardware/software mapping .....	9
3.4. Persistent data management .....	9
3.5. Access control and security .....	9
3.6. Global software control .....	10
3.7. Boundary condition .....	10
4. Servizi dei sottosistemi .....	11

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

## 1. Introduzione

### 1.1. Purpose of the system

Lo scopo del progetto è suddividere il sistema in componenti modulari, progettate per essere il più autonome possibile l'una dall'altra a livello implementativo. La comunicazione tra questi moduli utilizzerà il meccanismo del passaggio per riferimento proprio della programmazione orientata agli oggetti, per assicurare un bassissimo livello di accoppiamento e un'alta coesione interna in ogni componente.

L'architettura sarà di tipo stratificato e chiuso: ogni livello offrirà le proprie funzionalità a quello superiore, basandosi a sua volta sui servizi forniti dai livelli sottostanti.

L'obiettivo è fornire una gestione dati affidabile a basso livello, affiancata da una logica di business efficiente e coerente. Questa logica farà da intermediario per l'interazione tra utente e sistema, con il fine di offrire un'esperienza d'uso gradevole e intuitiva.

### 1.2 Design goals

#### 1.2.1 Criteri di usabilità

- **Guida visiva:** Ciascuna schermata dovrà presentare messaggi e suggerimenti contestuali per accompagnare l'utente durante le varie operazioni (ad esempio, durante la finalizzazione di un acquisto o la stesura di una recensione).

**Priorità:** Alta.

- **Navigazione strutturata:** La barra di navigazione dovrà essere sempre visibile in tutte le pagine e consentire di raggiungere la homepage o la pagina del carrello con non più di due click.

**Priorità:** Alta.

- **Accesso rapido:** Gli utenti loggati devono avere a disposizione un accesso immediato alle aree principali (come il catalogo, il carrello e la cronologia ordini) attraverso collegamenti diretti posizionati nella propria area personale.

**Priorità:** Alta.

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

- **Responsive:** Il sito web deve adattarsi fluidamente a schermi di diverse dimensioni, garantendo una corretta visualizzazione e fruizione da qualsiasi dispositivo.  
**Priorità:** Alta.

### 1.2.2 Criteri di affidabilità

- **Disponibilità:** Il sistema deve essere disponibile per almeno il 99.9% del tempo durante l'anno.  
**Priorità:** Bassa.
- **Robustezza:** Ogni dato inserito dall'utente deve essere sottoposto a validazione sia sul client che sul server, restituendo messaggi di errore chiari e dettagliati per ogni specifica anomalia (es. campo vuoto, formato non valido).  
**Priorità:** Alta.

- **Sicurezza:** La piattaforma deve assicurare che le risorse, le informazioni sensibili e le funzionalità siano accessibili soltanto da parte di utenti aventi le opportune autorizzazioni.  
**Priorità:** Alta.
- **Tolleranza agli errori:** In situazioni di malfunzionamento, il sistema deve ripristinare autonomamente le normali condizioni operative o, in alternativa, segnalare l'anomalia senza che si verifichi la perdita di dati critici.  
**Priorità:** Bassa.

### 1.2.3 Criteri di prestazione

- **Tempo di risposta:** Il caricamento delle pagine fondamentali (quali catalogo, carrello e procedura di acquisto) non deve superare i due secondi a seguito di un'azione dell'utente.  
**Priorità:** Bassa.
- **Throughput:** Sotto un carico di lavoro ordinario, il sistema deve supportare almeno 1000 richieste concorrenti.  
**Priorità:** Bassa.

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

- **Scalabilità:** In periodi di picco della domanda, la piattaforma deve continuare a operare gestendo un carico di lavoro doppio rispetto al normale, senza che le prestazioni subiscano un calo superiore al 10%.

**Priorità:** Bassa.

#### 1.2.4 Criteri di manutenzione

- **Modello Three-Tier:** Il sistema deve avere un'architettura a tre livelli: il tier presentazione, il tier applicazione e il tier dati. Questo modello architettonico assicura che la piattaforma possa essere aggiornata, modificata o ampliata con facilità.

**Priorità:** Alta.

- **Estensibilità:** La piattaforma deve essere concepita per permettere l'aggiunta agevole di nuove classi e funzionalità.

**Priorità:** Alta.

- **Modificabilità:** Il sistema deve permettere di apportare modifiche semplici alle classi e alle funzionalità esistenti.

**Priorità:** Alta.

- **Adattabilità:** La piattaforma deve poter essere adattata senza grandi sforzi a contesti applicativi differenti.

**Priorità:** Bassa.

- **Portabilità:** Il sistema deve essere progettato per essere trasferito con facilità su diverse piattaforme tecnologiche.

**Priorità:** Bassa.

- **Leggibilità:** La scrittura del codice deve essere chiara e di immediata comprensione durante la lettura.

**Priorità:** Media.

- **Tracciabilità dei requisiti:** Deve essere possibile collegare facilmente le porzioni di codice ai requisiti funzionali di origine.

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

**Priorità:** Alta.

### ***1.3. Definitions, acronyms, and abbreviations***

- **ORM:** Object-Relational Mapping
- **JavaEE:** Java Platform, Enterprise Edition
- **DAO:** Data Access Object

### ***1.4. References***

Lo sviluppo del documento si è basato sul modello di analisi proposto nel Requirements Analysis Document (RAD) Future Forge Gear Versione 1.1

### ***1.5 Overview***

Il documento descrive l'architettura proposta, la decomposizione in sottosistemi, la mappatura hardware/software, la gestione dei dati persistenti, il controllo degli accessi e la sicurezza, il controllo globale del software e le condizioni limite.

## **2. Current software architecture**

L'implementazione corrente si fonda sul **modello MVC**. La soluzione oggi in uso evidenzia una serie di criticità che impattano negativamente sull'efficienza operativa, come l'assenza di una procedura di checkout lunga e poco fluida.

## **3. Proposed software architecture**

### ***3.1. Overview***

La proposta progettuale prevede l'adozione di un'architettura a tre livelli (three-tier), nella quale il livello di Presentazione (View) gestisce l'interfaccia utente, il livello di Controllo (Control) implementa la logica di business, e il livello Modello (Model) è dedicato alla strutturazione dei dati di dominio.

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

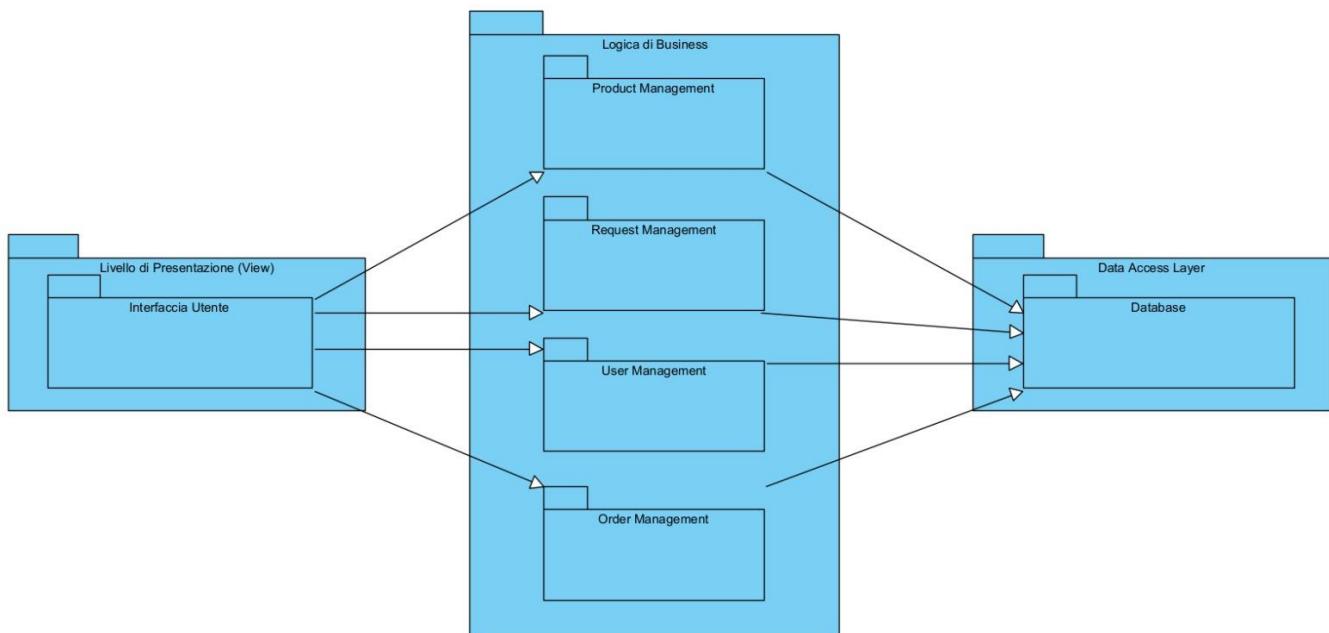
L'identificazione dei servizi e dei relativi sottosistemi è scaturita da un processo preliminare di Layering, che ha definito un'architettura organizzata su tre strati:

- **Presentation:** responsabile della gestione dell'interazione con l'utente finale.
- **Business:** dedicato all'implementazione della logica applicativa.
- **Data Access Layer:** incaricato della persistenza delle informazioni e della loro manipolazione sul database.

Al processo di stratificazione è stata affiancata una tecnica di partizionamento, che ha individuato 4 moduli funzionali principali:

- **la gestione degli utenti - la gestione dell'acquisto – la gestione della richiesta- la gestione del catalogo.**

### 3.2. Subsystem decomposition

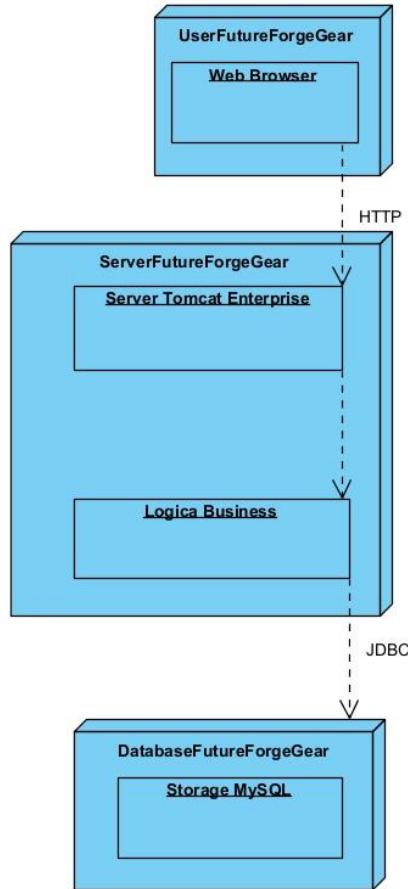


Come anticipato, il sistema è strutturato secondo un'architettura a tre livelli (Three-Tier), che si articola in: il livello di Presentazione (View), il livello di Logica Applicativa (Logica di Business) e il livello di Accesso ai Dati (Data Access Layer). I moduli principali identificati nell'architettura sono i seguenti:

- **Gestione Utenti:** Si occupa di tutte le procedure legate all'account, come la creazione di un nuovo profilo, l'accesso al sistema e il ripristino delle credenziali.
- **Gestione Ordine:** Si incarica dell'intero ciclo di vita di un ordine, dalla sua accettazione, alla sua elaborazione, fino alla fase di spedizione e emissione della relativa documentazione fiscale.
- **Gestione Prodotti:** Amministra l'anagrafica degli articoli, tiene sotto controllo le giacenze di magazzino e provvede ad aggiornare i dati associati a ciascun prodotto.
- **Gestione Richiesta:** Gestisce il flusso di invio e ricezione delle comunicazioni inoltrate dagli addetti al magazzino e dai partner commerciali.

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

### 3.3. Hardware/software mapping



L'infrastruttura si basa su un modello di distribuzione Client-Server, organizzata su tre nodi fisici distinti. La persistenza dei dati è affidata a un database relazionale MySQL ospitato su un'unità dedicata.

Le comunicazioni tra le componenti avvengono attraverso protocolli standard:

- Il client web interagisce con il server applicativo mediante connessioni HTTP
- L'accesso ai dati è gestito via connettività JDBC tra il business layer e il database

Il sistema viene distribuito come archivio enterprise su un'istanza Tomcat configurata su macchina server separata, che orchestra tutte le operazioni applicative e gestisce le connessioni al data layer.

### 3.4. Persistent data management

- **DBMS:** MySQL
- **Struttura dati:** L'architettura del database è organizzata nelle entità principali: utenti, prodotti, ordini, recensioni.

### 3.5. Access control and security

- **Autenticazione:** Procedura di accesso all'account convalidata in modo sicuro.
- **Autorizzazione:** Sistema di verifica dei permessi fondato su profili utente.
- **Sicurezza dei dati:** Cifratura delle credenziali, protezione da attacchi di tipo SQL injection.

La suddivisione delle funzionalità tra i diversi attori del sistema è sintetizzata nelle tabelle seguenti, che associano ciascun ruolo alle operazioni che è autorizzato a svolgere quindi di conseguenza l'accesso a determinati oggetti.

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

Oggetti Attori	Carrello	Richiesta Prodotto	Ordine	Prodotto
Cliente	aggiungiProdotto() svuota() visualizza()		Crea() Visualizza()	Visualizza()
Guest	aggiungiProdotto() svuota() visualizza()			Visualizza()
Fornitore	aggiungiProdotto()	Gestisci()		
Gestore Ordini			modificaStato() visualizza()	
Magazziniere		Crea()	Visualizza()	aggiungiProdotto() modificaProdotto() rimuoviProdotto()

### 3.6. Global software control

- **Sincronizzazione:** Coordinamento delle richieste e sincronizzazione operativa tra i diversi moduli.
- **Concorrente:** Gestione delle operazioni eseguite in parallelo.

### 3.7. Boundary condition

Le **boundary conditions** relative al funzionamento della piattaforma sono:

- **Installazione:** Prima del primo utilizzo, sarà configurato il metodo di accesso all'applicazione, ovvero attraverso il server container Apache Tomcat Enterprise. Questo si basa sulla versione open source di Apache Tomcat ma include componenti aggiuntivi per assicurare un livello superiore di sicurezza e scalabilità dei servizi. La messa in opera e configurazione del server Tomcat avverrà su una macchina remota, amministrata da un provider specializzato in hosting e servizi web. Dopo l'attivazione del server, si procederà al deployment dell'applicazione.
- **Avvio:** Al termine della fase di installazione, il sistema viene trasferito sul server. Durante la procedura di avvio vengono caricate e inizializzate diverse configurazioni, come la connessione al database MySQL mediante il driver Derby JDBC, verificando che tutte le operazioni siano eseguite senza errori. Al termine di questo processo, la piattaforma risulterà accessibile a tutti gli utenti.

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

- **Manutenzione:** Gli eventuali aggiornamenti del sistema verranno applicati quando il sito non sarà in linea. Dopo l'implementazione delle modifiche necessarie, la piattaforma verrà riavviata.
- **Fallimenti del sistema:** Problemi legati a crash del server o malfunzionamenti della macchina remota saranno affrontati dall'azienda responsabile della gestione dell'infrastruttura. Se, in alternativa, l'anomalia è causata da un'eccezione non gestita internamente (ad esempio, un malfunzionamento nell'aggiornamento del carrello che impedisce l'aggiunta di prodotti), si interverrà per una risoluzione definitiva.

## 4 Servizi dei sottosistemi

Di seguito sono descritti i sottosistemi identificati e le funzionalità da essi fornite.

### Gestione Utenti

Servizi Offerti		
Servizio	Descrizione	Operazioni
AccountService	Contiene le operazioni per la registrazione di un nuovo utente.	creaAccount()
AuthService	Contiene le operazioni per l'accesso al sistema e l'uscita dal sistema	Login() Logout()

### Gestione Prodotti

Servizi Offerti		
Servizio	Descrizione	Operazioni
ProdottoService	Consente la visualizzazione dei prodotti a catalogo per Cliente e Guest.	Visualizza()
CatalogoService	Contiene le operazioni di manutenzione del catalogo prodotto (solo per Magazziniere).	aggiungiProdotto() modificaProdotto() rimuoviProdotto()

Progetto: Future Forge Gear	Versione: 1.1
Documento: System Design Document	Data: 19/11/2025

## Gestione Ordine

Servizi Offerti		
Servizio	Descrizione	Operazioni
OrdineService	Contiene le operazioni per la creazione, modifica di stato e visualizzazione degli ordini	Crea() ModificaStato() visualizza()

## Gestione Richiesta Prodotto

Servizi Offerti		
Servizio	Descrizione	Operazioni
RichiestaService	Consente ai magazzinieri di inviare richieste e ai fornitori e di crearne nuove.	Gestisci() Crea()

I service sono definiti come interfacce per promuovere i seguenti vantaggi:

- Separazione delle responsabilità:** La logica di business non dipende da implementazioni concrete, ma si appoggia esclusivamente sui contratti definiti dalle interfacce.
- Facilità di testing:** Durante la fase di test è possibile utilizzare oggetti mock dei service, simulandone il comportamento senza dover interagire con i DAO reali.
- Manutenibilità e flessibilità:** L'implementazione sottostante di un service può essere modificata senza richiedere cambiamenti ai controller o ai DAO che ne fanno uso.