Ingegneria del Software A.A. 2018/2019 Esame 2019-09-10

Esercizio 1 (6 punti)

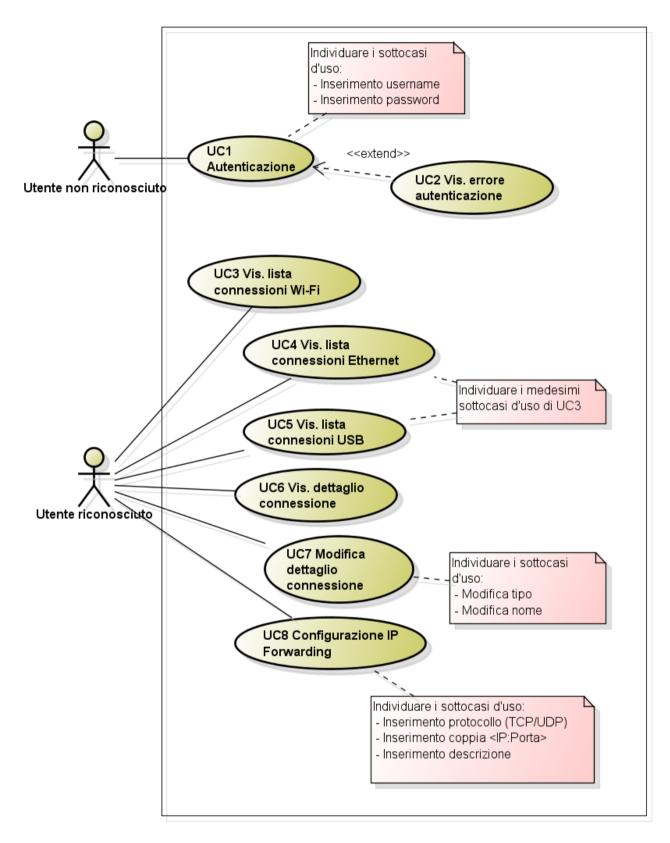
Descrizione

I router moderni spesso forniscono una interfaccia web dedicata alla configurazione e disponibile su un indirizzo di rete locale, per esempio 192.168.1.1. Per accedere alla configurazione, è necessario autenticarsi, fornendo username e password. La landing page raggiunta dopo l'autenticazione presenta la situazione delle connessioni di rete attualmente attive per quel router, suddivise per tipologia: wi-fi, Ethernet, USB. Ogni lista visualizza un identificativo del dispositivo connesso, e i suoi indirizzi MAC e IPv4. La selezione del singolo dispositivo visualizza informazioni di dettaglio, come lo stato (Connesso/Non connesso), il tipo (Generico/Computer desktop/Computer laptop/ Telefono), e un nome descrittivo. Le ultime due voci possono essere modificate. È inoltre possibile configurare il port forwarding, ossia la redirezione di una coppia verso un'altra coppia. Per tale operazione occorre specificare il tipo di protocollo (TCP/UDP), le due coppie, e una breve descrizione testuale.

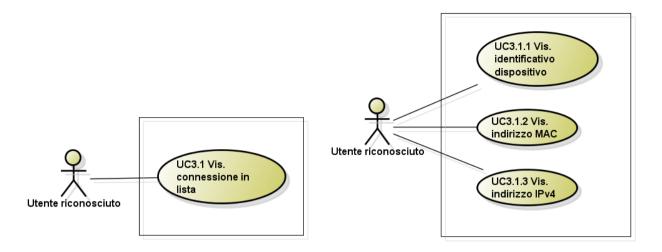
Si utilizzino i diagrammi dei casi d'uso per modellare gli scenari sopra descritti. Non ne è richiesta la descrizione testuale.

Soluzione

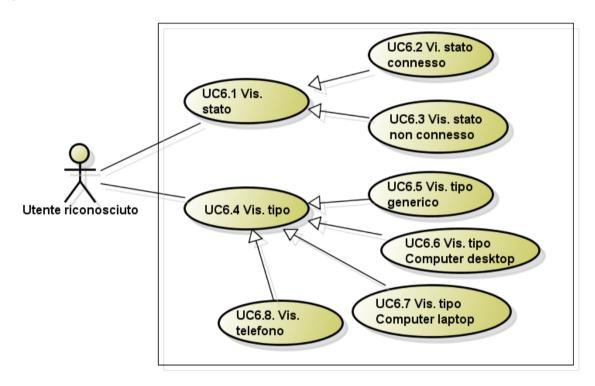
Una possibile soluzione è la seguente.



I sottocasi indivuabili sono i seguenti.



E i seguenti.



Esercizio 2 (7 punti)

Descrizione

Una start-up innovativa sta sviluppando una stampante che utilizza inchiostri naturali, non inquinanti, per la riproduzione di testo e immagini. Rispetto alla stampa industriale, la particolarità del progetto sta nell'applicazione di differenti algoritmi, flessibilmente adattabili, per la composizione dei colori. Alla base della progettazione software, sta il tipo Printer che ha la responsabilità di inviare istruzioni di lavoro alle testine della stampante. Poiché l'algoritmo di selezione dei colori è attualmente ancora in stadio sperimentale, i progettisti dell'azienda hanno necessità di adottare una architettura che ne faciliti l'evoluzione. Gli oggetti da inviare alla stampa sono inizializzati dalle informazioni provenienti da due listener, che ascoltano due sonde, poste rispettivamente sulla porta USB e sul connettore wi-fi della stampante. Il tipo di oggetto da stampare viene specificato dall'esterno, e i listener semplicemente

acquisiscono e inoltrano tale informazione. La trasformazione degli oggetti in istruzioni di lavoro per le testine avviene utilizzando un componente dedicato. Parte di tali istruzioni sono comuni per i diversi tipi di dato (testo o immagine), parte invece dipende da esso. L'architettura software prevede poi un componente che, ricevuto dai *listener* un comando speciale, invia alle testine le istruzioni per effettuare una stampa di prova di un'immagine precaricata nella memoria SSD della stampante.

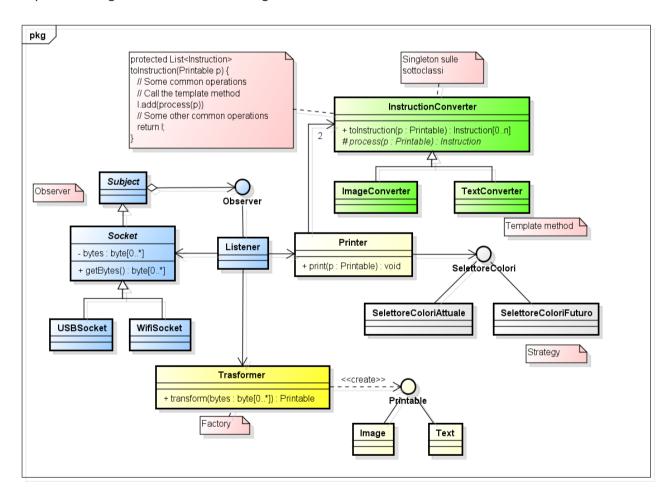
Si modelli tale sistema mediante un diagramma delle classi, comprensivo dei *design pattern* a esso pertinenti. Utilizzando un diagramma di sequenza, si descriva poi la stampa di una immagine.

Soluzione

Una possibile soluzione prevede l'utilizzo dei seguenti design pattern:

- Observer
- Strategy
- Template Method
- Factory
- Singleton

Un possibile diagramma delle classi è il seguente.



Il diagramma di sequenza corrispondente è facilmente individuabile.

Esercizio 3 (3 punti)

Descrizione

Il framework delle Collection in Java permette di ordinare una lista in modo arbitrario utilizzando il metodo della classe Collections, static void sort (List list, Comparator c). L'interfaccia Comparator contiene un unico metodo int compare (T o1, T o2). Tale framework utilizza un noto design pattern della GoF.

Si fornisca il diagramma delle classi che lo contestualizza, per una lista di oggetti della classe Person, utilizzando un comparatore che ordina per surname.

Soluzione

Il design pattern utilizzato è lo Strategy Pattern. Di seguito si riporta il diagramma delle classi richiesto.

