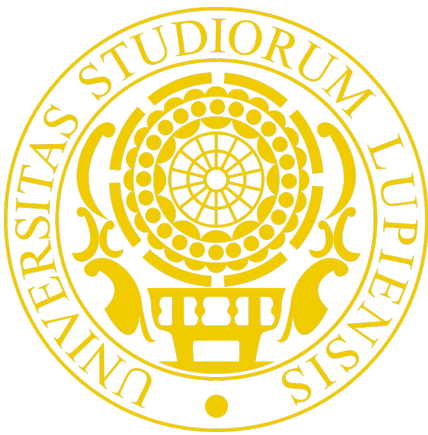


Documentazione My Food

Ingegneria del Software - Prof. Luca Mainetti

Giovanni FELLE - 20071826

Edordo DE FILIPPI - 20073335



UNIVERSITÀ DEL SALENTO

Dipartimento: Ingegneria dell'Innovazione

Facoltà: Ingegneria dell'Informazione

ANNO ACCADEMICO 23-24

Indice

1	Analisi dei requisiti	4
1.1	Attori	4
1.2	Casi d'uso	4
1.2.1	Lista dei casi d'uso	4
1.2.1.1	Amministratore	4
1.2.1.2	Cucina	4
1.2.1.3	Cliente	5
1.2.1.4	Guest	5
1.2.2	Analisi dei casi d'uso	6
1.2.2.1	Signin	6
1.2.2.2	Naviga il catalogo	7
1.2.2.3	Login	8
1.2.2.4	Modifica o elimina prodotti	9
1.2.2.5	Aggiunge elementi	10
1.2.2.6	Gestisce i clienti	11
1.2.2.7	Risponde ai commenti lasciati dai clienti	12
1.2.2.8	Effettua l'ordine	13
1.2.2.9	Lascia commento	14
1.2.2.10	Modifica informazioni e password	15
1.2.2.11	Gestisce gli ordini	16
1.2.2.12	Logout	17
2	Progettazione UML dell'architettura software	18
2.1	Diagrammi delle classi	18
2.1.1	Model Utenti	18
2.1.2	Model Enti	19
2.1.3	Model Prodotti	20
2.1.4	Model Ordini	21
2.2	Diagrammi di sequenza	22
2.2.1	Guest si registra	22
2.2.2	Login	22
2.2.3	Naviga Catalogo	23
2.2.4	Amministratore aggiunge elemento	23
2.2.5	Amministratore risponde ai commenti	24
2.2.6	Cucina cambia stato dell'ordine	24
2.3	Diagramma UML dei casi d'uso	25
3	Design pattern adottati	26
3.1	Singleton	26
3.1.1	Utilizzo nel codice	26

3.1.1.1	DAO	26
3.1.1.2	Business	26
3.1.1.3	View	26
3.2	Composite	26
3.2.1	Utilizzo nel codice	26
3.2.1.1	Model	26
3.2.1.2	View	27
3.3	Decorator	27
3.3.1	Utilizzo nel codice	27
3.3.1.1	View	27
3.4	Command	27
3.4.1	Utilizzo nel codice	27
3.4.1.1	DbInterface	27
3.5	Abstract Factory e Factory Method	27
3.5.1	Utilizzo nel codice	27
3.5.1.1	Model	27
3.6	Facade	28
3.6.1	Utilizzo nel codice	28
3.6.1.1	Business	28
3.7	Bridge	28
3.7.1	Utilizzo nel codice	28
3.7.1.1	Business	28
4	Progettazione della base di dati	29
4.1	Progettazione concettuale	30
4.2	Progettazione logica	31
5	Esiti degli Unit Test Eseguiti	32
6	Scrum "sprint backlog" e "burndown chart"	35
6.1	Sprint 1	35
6.1.1	Sprint backlog	35
6.1.2	Burndown chart	36
6.2	Sprint 2	36
6.2.1	Sprint backlog	36
6.2.2	Burndown chart	37
6.3	Sprint 3	37
6.3.1	Sprint backlog	37
6.3.2	Burndown chart	38
6.4	Sprint 4	38
6.4.1	Sprint backlog	38
6.4.2	Burndown chart	39

Capitolo 1

Analisi dei requisiti

1.1 Attori

- Amministratore;
- Cucina;
- Cliente;
- Guest;

1.2 Casi d'uso

1.2.1 Lista dei casi d'uso

1.2.1.1 Amministratore

- Login;
- Naviga il catalogo
- Modifica o elimina prodotti;
- Aggiunge elementi;
- Gestisce i clienti;
- Risponde ai commenti lasciati dai clienti;
- Logout.

1.2.1.2 Cucina

- Login;
- Gestisce gli ordini;
- Logout.

1.2.1.3 Cliente

- Login;
- Naviga il catalogo;
- Modifica informazioni e password;
- Effettua l'ordine;
- Lascia commento;
- Logout.

1.2.1.4 Guest

- Signin;
- Naviga il catalogo.

1.2.2 Analisi dei casi d'uso

1.2.2.1 Signin

ID Caso D'Uso:	1.0
Nome Caso D'Uso:	SignIn
Attore(i):	Guest
Descrizione:	Un nuovo utente vuole registrarsi nel sistema utilizzando email e password.
Pre-condizioni:	L'utente deve essere <i>Guest</i> , non deve aver effettuato <i>Login</i> .
Post-condizioni:	L'utente sarà registrato nel sistema e potrà effettuare il <i>Login</i> come <i>Cliente</i> .
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente interagisce con il pulsante Accedi e poi Registrati;2. Il sistema mostra il pannello di registrazione;3. L'utente inserisce i dati richiesti;4. L'utente preme il pulsante Signin;5. Il sistema verifica e rileva che non sia presente un utente con l'email inserita;6. Il sistema registra l'utente come nuovo cliente.
Scenario alternativo (email già registrata) :	<ol style="list-style-type: none">1. Il sistema rileva la presenza di un utente già registrato con l'email inserita;2. Il sistema notifica all'utente che l'email è già in uso;3. Il sistema chiude il pannello di registrazione e permette all'utente di fare il login.
Scenario alternativo (l'utente non compila i campi obbligatori) :	<ol style="list-style-type: none">1. Il cliente arrivato al punto 4 del flusso precedente lascia vuoti i campi obbligatori;2. Il sistema notifica al cliente l'impossibilità di procedere;

1.2.2.2 Naviga il catalogo

ID Caso D'Uso:	2.0
Nome Caso D'Uso:	Naviga il catalogo
Attore(i):	Guest, Cliente, Amministratore
Descrizione:	L'utente desidera esplorare il catalogo per visualizzare i prodotti, i prezzi e le disponibilità.
Pre-condizioni:	Nessuna.
Post-condizioni:	L'utente ha un'idea chiara di cosa offre il catalogo.
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none">1. Il sistema mostra il catalogo attraverso il nome dei prodotti;2. L'utente prende visione del catalogo.
Estensione (l'utente vuole filtrare i prodotti):	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente può filtrare, attraverso i menù a tendina i prodotti;2. Il sistema mostra solo i nomi dei prodotti che soddisfano i requisiti dei filtri;3. L'utente prendere visione del catalogo filtrato e può scegliere di cambiare o disattivare i filtri.
Estensione (l'utente vuole le informazioni di un preciso prodotto):	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente interagisce con il pulsante contenente il nome del prodotto;2. Il sistema mostra la scheda del prodotto, con le relative informazioni;3. L'utente prende visione delle informazioni relative al prodotto;4. L'utente può decidere di proseguire avviando un'ulteriore caso d'uso dalla schermata corrente (vedi Signin, Login, Modifica o elimina prodotti, Effettua l'ordine) o tornare al catalogo

1.2.2.3 Login

ID Caso D'Uso:	3.0
Nome Caso D'Uso:	LogIn
Attore(i):	Cliente, Amministratore, Cucina
Descrizione:	L'utente vuole effettuare il login inserendo email e password
Pre-condizioni:	L'utente dev'essere registrato nel sistema e non deve aver effettuato il login
Post-condizioni:	L'utente ha effettuato il login
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente interagisce con il pulsante Accedi;2. Il sistema mostra il pannello di <i>Login</i>3. L'utente sceglie, attraverso il pulsante corrispondente, in quale ruolo vuole effettuare il login;4. L'utente inserisce email e password;5. Il sistema verifica nella tabella corrispondente al ruolo che sia presente la corrispondenza email e password inseriti;6. Il sistema notifica il login avvenuto, l'utente viene reindirizzato.
Scenario alternativo (email non trovata del sistema) :	<ol style="list-style-type: none">1. Il sistema non trova nella tabella corrispondente al ruolo la email inserita;2. Il sistema notifica, con un messaggio di errore, all'utente che non esiste nessun account con quella email;3. L'utente può chiudere il messaggio e riprovare ad effettuare il <i>Login</i>.
Scenario alternativo (password non valida) :	<ol style="list-style-type: none">1. Il sistema non riscontra nella tabella corrispondente al ruolo la corrispondenza email/password;2. Il sistema notifica, con un messaggio di errore, all'utente che la password è errata;3. L'utente può chiudere il messaggio e riprovare ad effettuare il <i>Login</i>.

1.2.2.4 Modifica o elimina prodotti

ID Caso D'Uso:	4.0
Nome Caso D'Uso:	Modifica o elimina prodotti
Attore(i):	Amministratore
Descrizione:	<ul style="list-style-type: none"> • L'amministratore decide di modificare il prezzo e/o la disponibilità di un prodotto; • L'amministratore decide di modificare lo sconto di un menù; • L'amministratore decide di eliminare un prodotto/menù.
Pre-condizioni:	<ul style="list-style-type: none"> • L'amministratore ha effettuato il Login; • Il prodotto/menù esiste
Post-condizioni:	Il prodotto/menù è stato modificato/eliminato
Scenario principale (elimina del prodotto):	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore naviga il catalogo e sceglie il prodotto (come visto in Naviga il catalogo); 2. L'amministratore preme il pulsante Elimina 3. Il sistema elimina il prodotto; 4. Il sistema notifica l'amministratore con un messaggio di successo e riporta l'amministratore al catalogo.
Scenario alternativo (modifica del prodotto/menù) :	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'amministratore naviga il catalogo e sceglie il prodotto (come visto in Naviga il catalogo); 2. L'amministratore preme il pulsante Modifica 3. Il sistema mostra il pannello di modifica; 4. L'amministratore decide il nuovo prezzo e/o modifica la disponibilità (lo sconto nel caso del menù); 5. L'amministratore conferma la modifica attraverso il pulsante Conferma; 6. Il sistema applica la modifica; 7. Il sistema notifica l'amministratore con un messaggio di successo e riporta l'amministratore al catalogo.

1.2.2.5 Aggiunge elementi

ID Caso D'Uso:	5.0
Nome Caso D'Uso:	Aggiunge elementi
Attore(i):	Amministratore
Descrizione:	<p>L'amministratore decide di aggiungere un elemento tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none">• prodotto;• menù;• tipologia prodotto/ingrediente;• produttore/distributore.
Pre-condizioni:	L'amministratore ha effettuato il Login
Post-condizioni:	L'elemento è stato aggiunto
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none">1. L'amministratore preme il pulsante Amministratore;2. Il sistema visualizza il pannello riservato all'amministratore;3. L'amministratore sceglie quale operazione effettuare premendo sul pulsante corrispondente;4. Il sistema visualizza la schermata di aggiunta;5. L'amministratore inserisce tutti i dati richiesti e preme il pulsante Conferma;6. Il sistema aggiunge il prodotto e notifica l'amministratore con un messaggio di successo.
Scenario alternativo (prodotto/menù con nome già presente) :	<ol style="list-style-type: none">1. L'amministratore decide di aggiungere un prodotto/menù;2. L'amministratore inserisce un nome già registrato;3. Il sistema rileva che il nome è già utilizzato e notifica l'amministratore, impendendogli l'aggiunta del duplicato.

1.2.2.6 Gestisce i clienti

ID Caso D'Uso:	6.0
Nome Caso D'Uso:	Gestisce i clienti
Attore(i):	Amministratore
Attore(i) secondari:	Cliente
Descrizione:	L'amministratore decide di abilitare/disabilitare o eliminare i clienti
Pre-condizioni:	L'amministratore ha effettuato il Login
Post-condizioni:	Il cliente è stato abilitato/disabilitato o eliminato
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none">1. L'amministratore preme il pulsante Amministratore;2. Il sistema visualizza il pannello riservato all'amministratore;3. L'amministratore preme il pulsante Gestisci Clienti;4. Il sistema visualizza il pannello di gestione clienti;5. L'amministratore sceglie il cliente dal menù a tendina;6. L'amministratore decide di abilitare/disabilitare (in base allo stato del cliente) o eliminare il cliente dai pulsanti corrispondenti;7. Il sistema esegue e notifica l'amministratore del successo.

1.2.2.7 Risponde ai commenti lasciati dai clienti

ID Caso D'Uso:	7.0
Nome Caso D'Uso:	Risponde ai commenti lasciati dai clienti
Attore(i):	Amministratore
Attore(i) secondari:	Cliente
Descrizione:	L'amministratore vuole rispondere ai commenti lasciati dai clienti sui prodotti
Pre-condizioni:	L'amministratore ha effettuato il Login
Post-condizioni:	L'amministratore ha risposto ai commenti
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none">1. L'amministratore preme il pulsante Amministratore;2. Il sistema visualizza il pannello riservato all'amministratore;3. L'amministratore preme il pulsante Rispondi ai commenti;4. Il sistema visualizza il pannello di gestione commenti;5. L'amministratore sceglie il commento dal menù a tendina e preme il pulsante Mostra;6. Il sistema mostra le informazioni relative al commento;7. L'amministratore decide la risposta e la scrive nel box;8. L'amministratore preme il pulsante Rispondi;9. Il sistema esegue e notifica l'amministratore del successo.

1.2.2.8 Effettua l'ordine

ID Caso D'Uso:	8.0
Nome Caso D'Uso:	Effettua l'ordine
Attore(i):	Cliente
Descrizione:	Il cliente vuole effettuare l'ordine.
Pre-condizioni:	Il cliente ha effettuato il Login .
Post-condizioni:	Il cliente avrà effettuato un ordine.
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente naviga il catalogo e sceglie il prodotto (vedi Naviga il catalogo); 2. Il cliente preme il pulsante Aggiungi al carrello; 3. Il sistema aggiunge al carrello del cliente il prodotto; 4. Il cliente ripete dal punto 1 per tutti i prodotti desiderati; 5. Il cliente interagisce con il pulsante del carrello; 6. Il sistema mostra il carrello del cliente; 7. Il cliente verifica l'ordine e procede all'acquisto; 8. Il sistema invia una mail di conferma al cliente con un riepilogo dell'ordine.
Scenario alternativo (ordine ricorrente) :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente desidera utilizzare come base un ordine inserito tra i preferiti; 2. Il cliente preme il pulsante Profilo; 3. Il sistema mostra il pannello del profilo del cliente; 4. Il cliente preme il pulsante I miei Ordini; 5. Il sistema mostra gli ordini passati del cliente; 6. Il cliente può filtrare per ordini preferiti; 7. Il cliente sceglie l'ordine da cui vuole partire e preme Mostra; 8. Il sistema mostra i dettagli dell'ordine; 9. Il cliente preme Aggiungi al carrello; 10. Il sistema aggiunge il vecchio ordine al carrello corrente; 11. Il cliente può continuare ad acquistare tornando al punto 1 dello scenario principale.

1.2.2.9 Lascia commento

ID Caso D'Uso:	9.0
Nome Caso D'Uso:	Lascia commento
Attore(i):	Cliente
Descrizione:	Il cliente desidera lasciare un commento per esprimere un'opinione relativa al prodotto acquistato
Pre-condizioni:	Il cliente deve aver effettuato il Login e deve aver acquistato il prodotto.
Post-condizioni:	Il cliente avrà lasciato un commento.
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente naviga il catalogo e sceglie il prodotto (vedi Naviga il catalogo); 2. Il cliente può scrivere il commento nel box e scegliere un indice di gradimento da "UNO" a "CINQUE"; 3. Il cliente, quando soddisfatto, può premere il pulsante Invia; 4. Il sistema invia il commento e notifica l'utente.
Estensione (il cliente vuole prendere visione dei propri commenti e relative risposte) :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente preme il pulsante Profilo; 2. Il sistema mostra il pannello profilo del cliente; 3. Il cliente preme il pulsante I miei Commenti; 4. Il sistema mostra i commenti del cliente; 5. Il cliente sceglie il commento e preme il pulsante Mostra; 6. Il sistema mostra le informazioni del commento e la relativa risposta.

1.2.2.10 Modifica informazioni e password

ID Caso D'Uso:	10.0
Nome Caso D'Uso:	Modifica informazioni e password
Attore(i):	Cliente
Descrizione:	Il cliente desidera modificare le proprie informazioni o cambiare la password.
Pre-condizioni:	Il cliente deve aver effettuato il Login.
Post-condizioni:	Il cliente avrà modificato le proprie informazioni o la password.
Scenario principale (modifica informazioni):	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente preme il pulsante Profilo; 2. Il sistema mostra il pannello profilo del cliente; 3. Il cliente preme il pulsante Cambia informazioni; 4. Il sistema mostra il form per il cambio di informazioni; 5. Il cliente modifica le informazioni e preme il pulsante Conferma; 6. Il sistema modifica le informazioni e notifica l'utente.
Scenario alternativo (modifica password) :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente preme il pulsante Profilo; 2. Il sistema mostra il pannello profilo del cliente; 3. Il cliente preme il pulsante Cambia password; 4. Il sistema mostra il form cambia password; 5. Il cliente inserisce la vecchia password e la nuova e preme Conferma; 6. Il sistema effettua la modifica e notifica l'utente del successo.
Scenario alternativo (vecchia password errata o nuova password uguale alla vecchia) :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il cliente, arrivato al punto 4 del flusso precedente, inserisce una password non corrispondente alla vecchia password oppure inserisce una password nuova uguale alla vecchia; 2. Il sistema notifica al cliente l'impossibilità di procedere;

1.2.2.11 Gestisce gli ordini

ID Caso D'Uso:	11.0
Nome Caso D'Uso:	Gestisce gli ordini
Attore(i):	Cucina
Descrizione:	La cucina vuole gestire lo stato degli ordini.
Pre-condizioni:	La cucina ha effettuato il Login e sono presenti degli ordini.
Post-condizioni:	La cucina ha modificato lo stato dell'ordine.
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none">1. La cucina è operativa e visualizza gli ordini attraverso il menù a tendina;2. La cucina sceglie l'ordine di cui modificare lo stato e preme su Mostra;3. Il sistema visualizza i dettagli dell'ordine;4. La cucina cambia stato dell'ordine premendo il pulsante corrispondente;5. Il sistema modifica lo stato dell'ordine.
Scenario alternativo (la cucina vuole annullare l'ordine) :	<ol style="list-style-type: none">1. Dopo essere arrivata al punto 3 dello scenario principale la cucina può scegliere di annullare l'ordine;2. La cucina annulla l'ordine premendo il pulsante Annulla;3. Il sistema annulla l'ordine.

1.2.2.12 Logout

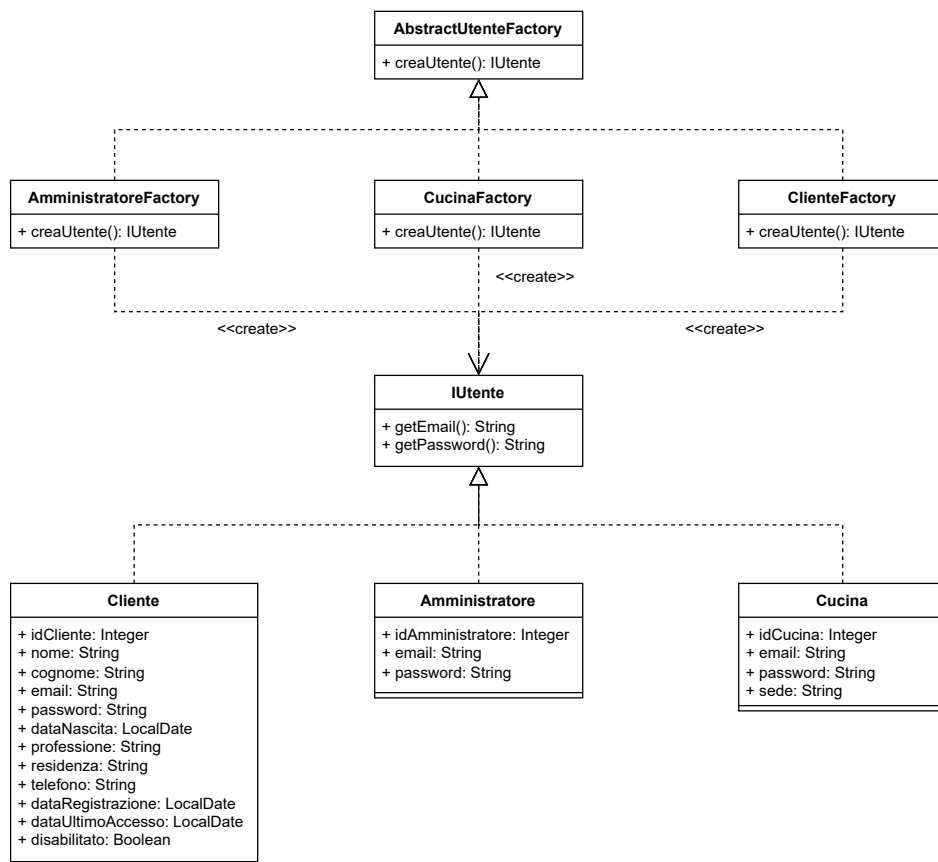
ID Caso D'Uso:	12.0
Nome Caso D'Uso:	Logout
Attore(i):	Cliente, Amministratore, Cucina
Descrizione:	L'utente vuole effettuare il logout.
Pre-condizioni:	L'utente ha effettuato il Login.
Post-condizioni:	Il sistema farà tornare l'utente in modalità <i>Guest</i> .
Scenario principale:	<ol style="list-style-type: none">1. L'utente preme il pulsante Esci;2. Il sistema effettua il <i>Logout</i> dell'utente e lo riporta al catalogo in modalità <i>Guest</i>

Capitolo 2

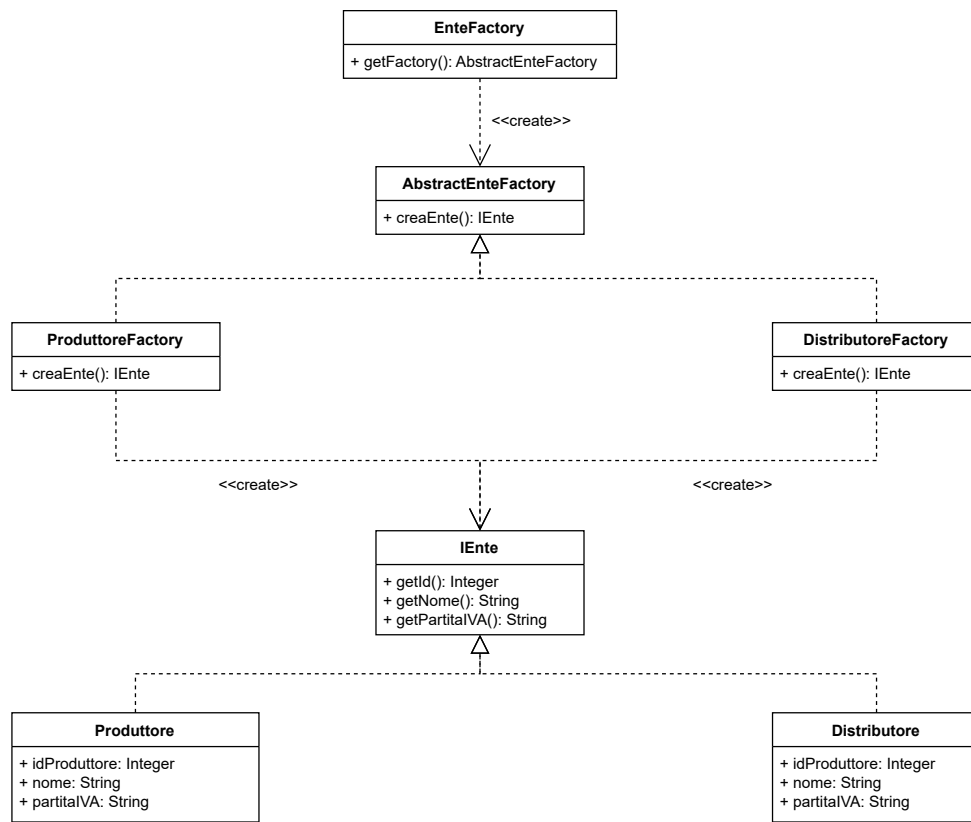
Progettazione UML dell'architettura software

2.1 Diagrammi delle classi

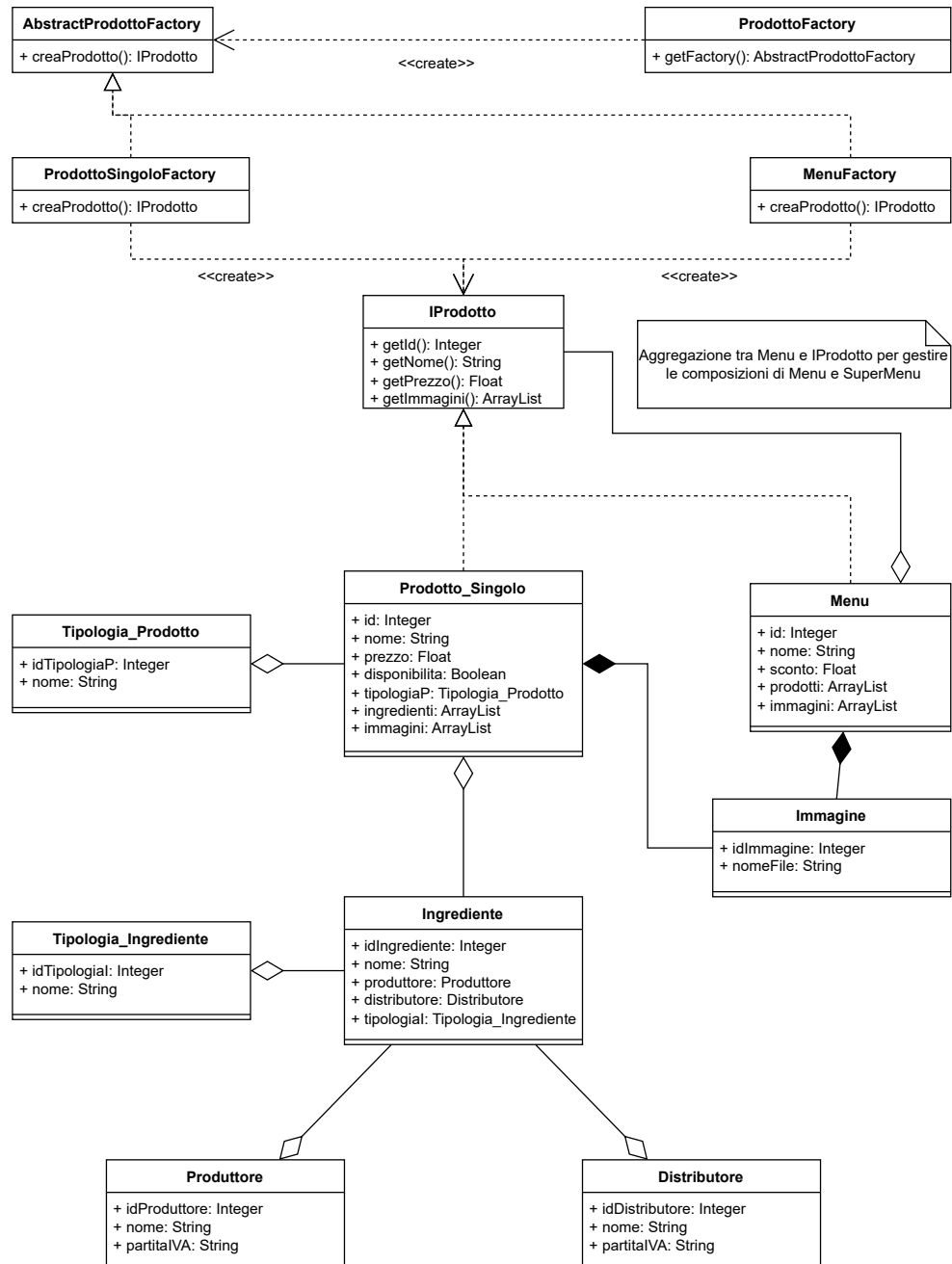
2.1.1 Model Utenti



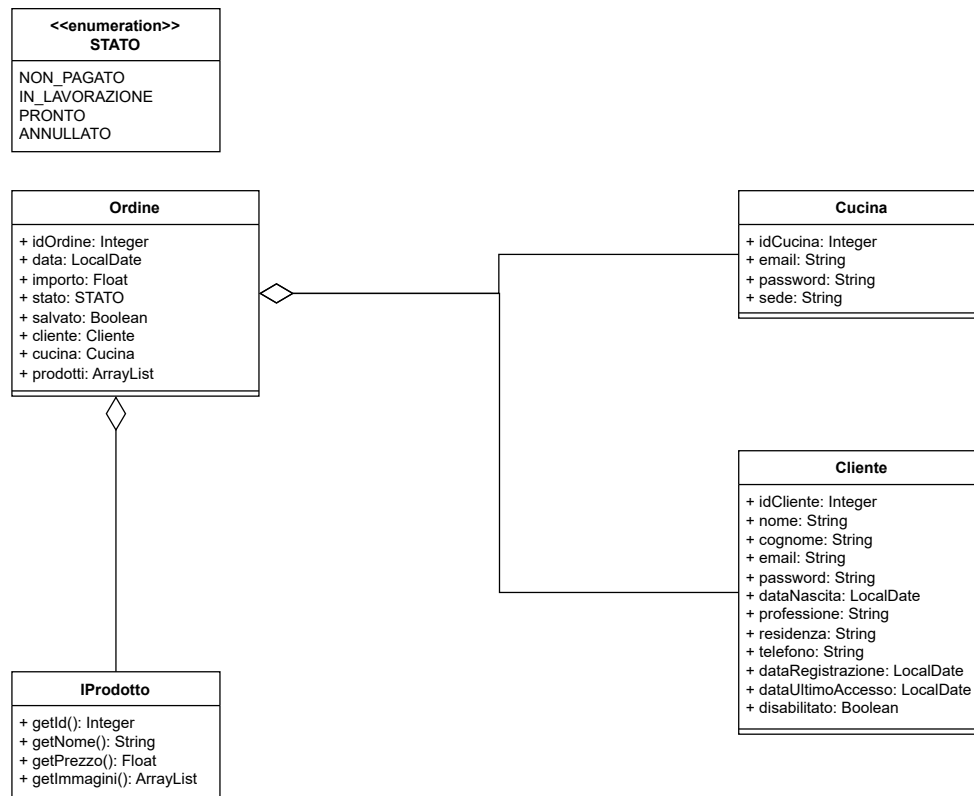
2.1.2 Model Enti



2.1.3 Model Prodotti

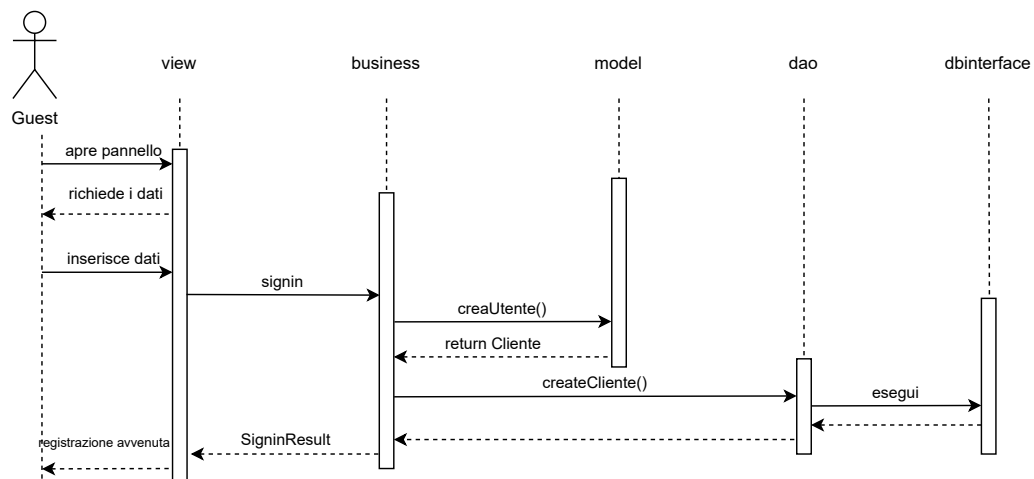


2.1.4 Model Ordini

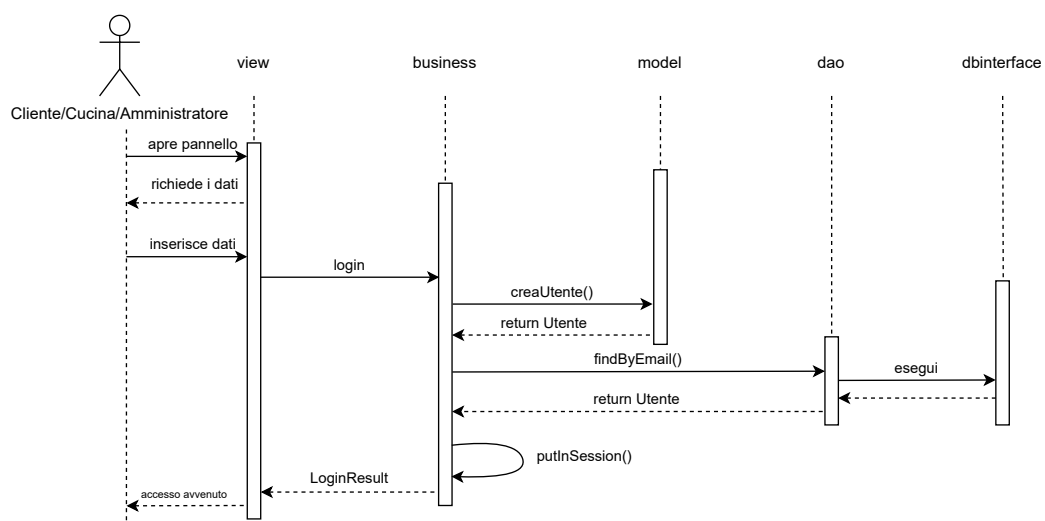


2.2 Diagrammi di sequenza

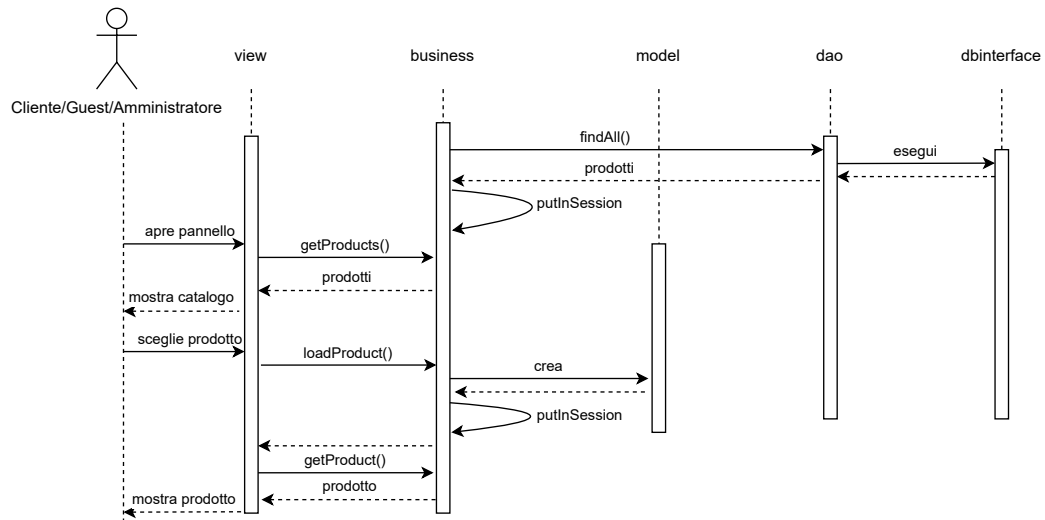
2.2.1 Guest si registra



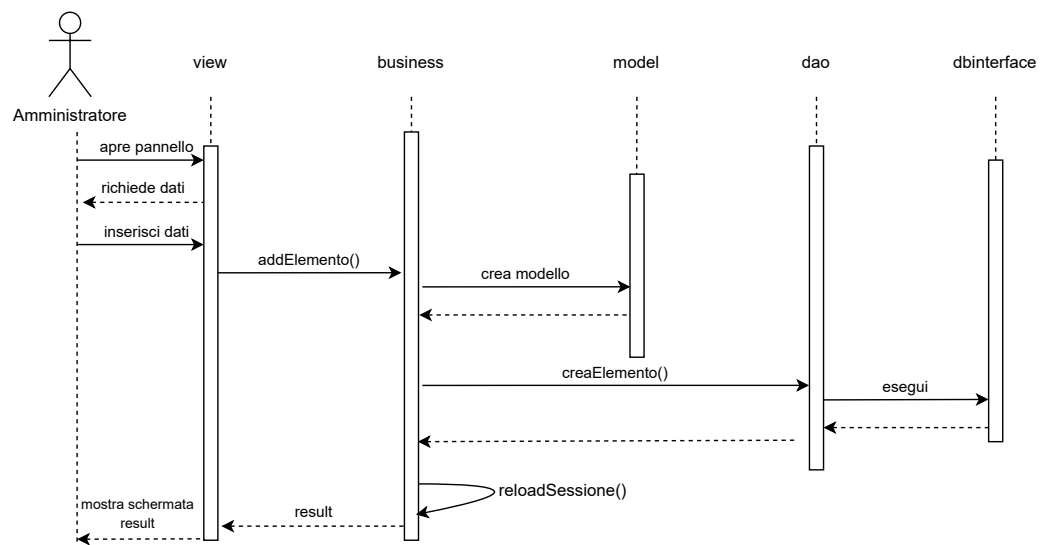
2.2.2 Login



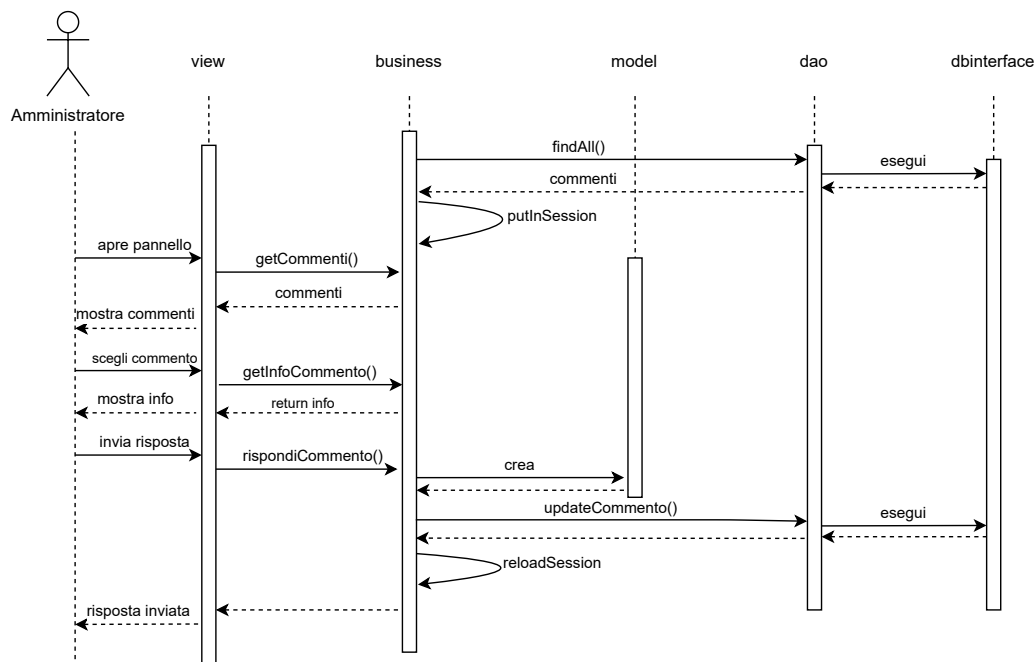
2.2.3 Naviga Catalogo



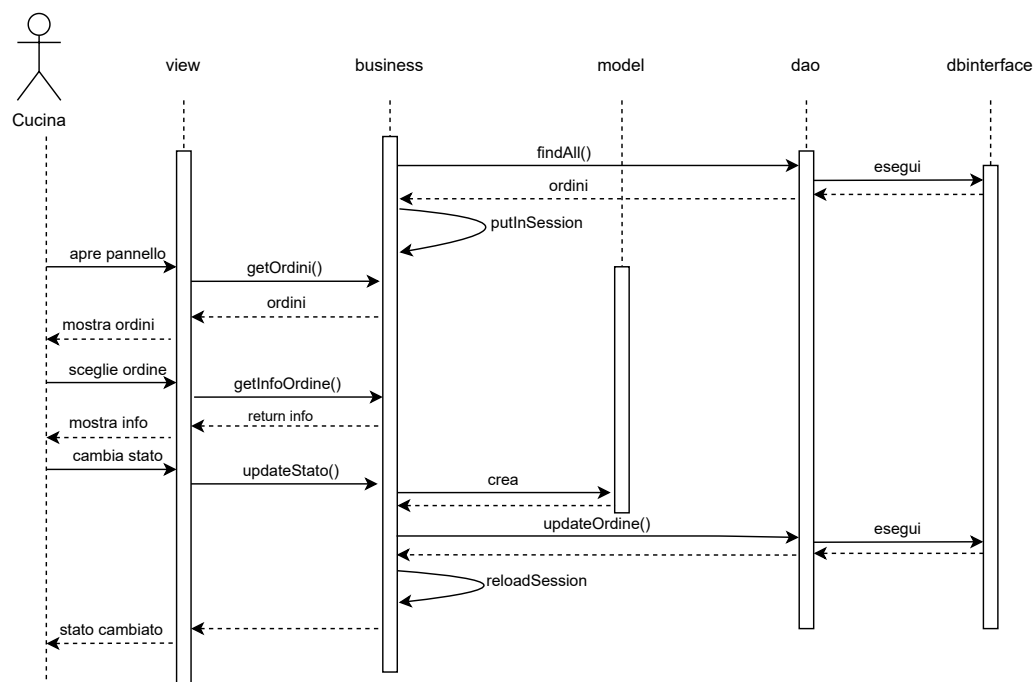
2.2.4 Amministratore aggiunge elemento



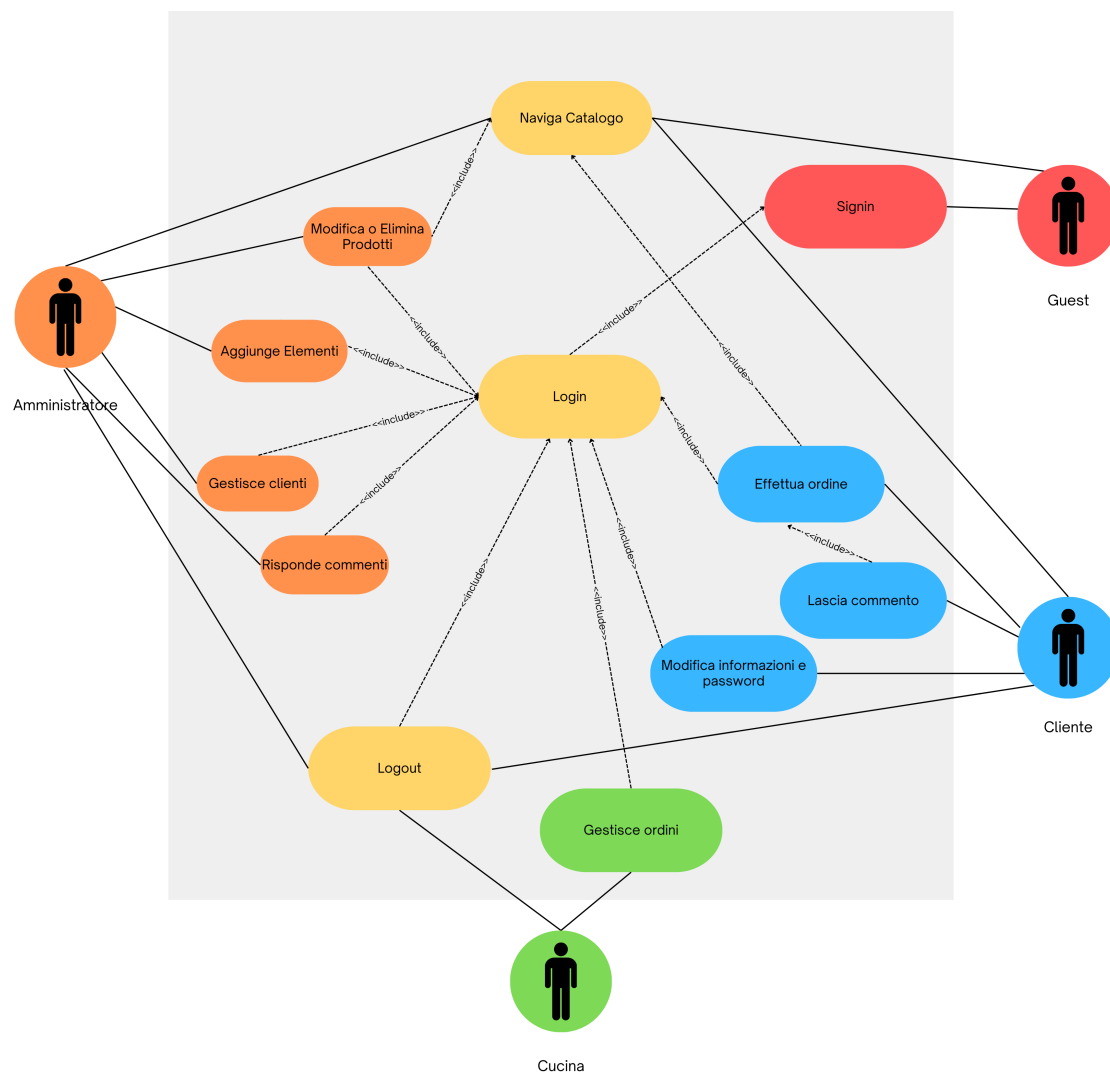
2.2.5 Amministratore risponde ai commenti



2.2.6 Cucina cambia stato dell'ordine



2.3 Diagramma UML dei casi d'uso



Capitolo 3

Design pattern adottati

3.1 Singleton

Il *singleton* fa in modo che una classe abbia una sola istanza e fornisce un punto di accesso globale ad essa attraverso il metodo statico + *getInstance()*.

3.1.1 Utilizzo nel codice

Nel codice il *singleton* è stato utilizzato nelle classi facenti parte dei *package*: *business*, *dao*, e *view*.

3.1.1.1 DAO

Per i *DAO* si è scelto di utilizzare il *singleton* per avere una sola istanza della classe e limitare così le connessioni al database.

3.1.1.2 Business

Per la *business* si è scelto di operare con delle classi che implementano il *singleton* poiché sono classi che operano principalmente sulla *session* che è unica per tutta l'applicazione.

3.1.1.3 View

Per la *view* si è scelto di utilizzare il *singleton* solo per alcune classi, in particolare per quelle classi che contengono *panel* che devono avere un'unica istanza per tutta l'applicazione e non hanno bisogno di essere istanziati più volte (vedi *CatalogoPanel*)

3.2 Composite

Il *composite* viene utilizzato per trattare un gruppo di oggetti come un oggetto singolo in modo che risulti meno complesso trattare oggetti primitivi e composti in modo omogeneo.

3.2.1 Utilizzo nel codice

Nel codice il *composite* è stato utilizzato nelle classi facenti parte dei *package*: *model* e *view*.

3.2.1.1 Model

Per i *model* si è scelto di utilizzare il *composite* poiché i *menù* (e i *supermenù*) risultano essere una composizione di prodotti, in questo caso di *Iprodotto*.

3.2.1.2 View

Per la *view* si è scelto di utilizzare il *composite* in modo tale da poter creare delle *classi* per gestire i singoli *panel* e poi riunire tutti gli elementi nella *classe* che gestisce il *MainFrame*.

3.3 Decorator

Il *decorator* aggiunge dinamicamente responsabilità ad un oggetto. Viene realizzato costruendo una nuova classe decoratore che "avvolge" l'oggetto originale. Al costruttore del decoratore si passa come parametro l'oggetto originale.

3.3.1 Utilizzo nel codice

Nel codice il *decorator* è stato utilizzato solo nel *package view*.

3.3.1.1 View

Per la *view* si è scelto di utilizzare il *decorator* per modificare l'aspetto grafico degli elementi utilizzati ad esempio per i *JButton* si è scelto di utilizzare il *ButtonDecorator* che permette di avere dei pulsanti con angoli stondati, font personalizzato e che cambiano colore una volta selezionati.

3.4 Command

Il *command* incapsula una richiesta in un oggetto, rendendo possibile parametrizzare i *client* con diverse tipologie di richieste.

3.4.1 Utilizzo nel codice

Nel codice il *command* è stato utilizzato nel *package dbInterface*.

3.4.1.1 DbInterface

Per la *dbInterface* si è scelto di utilizzare il *command* per gestire al meglio le operazioni di lettura e scrittura sul database.

3.5 Abstract Factory e Factory Method

L'*abstract factory* fornisce un'interfaccia per la creazione di famiglie di oggetti correlati o dipendenti senza specificare e conoscere le classi concrete, mentre il *factory* definisce un'interfaccia per creare un oggetto, ma lascia decidere alle sottoclassi quale oggetto istanziare ovvero permette ad una classe di delegare la creazione di un oggetto alle sue sottoclassi.

3.5.1 Utilizzo nel codice

Nel codice l'*abstract factory* e il *factory method* sono stati utilizzati nel *package model*.

3.5.1.1 Model

Per il *model* si è scelto di utilizzare i due design pattern sopra in modo da definire metodi separati per la creazione dei vari *model*.

3.6 Facade

Il *facade* fornisce un'interfaccia semplificata e unificata a un insieme complesso di classi o sistemi, nascondendo i dettagli interni e riducendo la complessità per il client. Facilita l'accesso alle funzionalità di un sottosistema senza esporre la sua struttura complessa.

3.6.1 Utilizzo nel codice

Nel codice il *facade* è stato utilizzato nel *package business*

3.6.1.1 Business

Per la *business* si è scelto di utilizzare il *facade* per isolare le librerie esterne per la creazione del PDF e l'invio della mail e semplificare per la classi *OrdineBusiness* l'interazione con i metodi di queste classi.

3.7 Bridge

Il *bridge* disaccoppia un'astrazione dalla sua implementazione in modo che le due possano variare indipendentemente.

3.7.1 Utilizzo nel codice

Nel codice il *bridge* è stato utilizzato nel *package business*

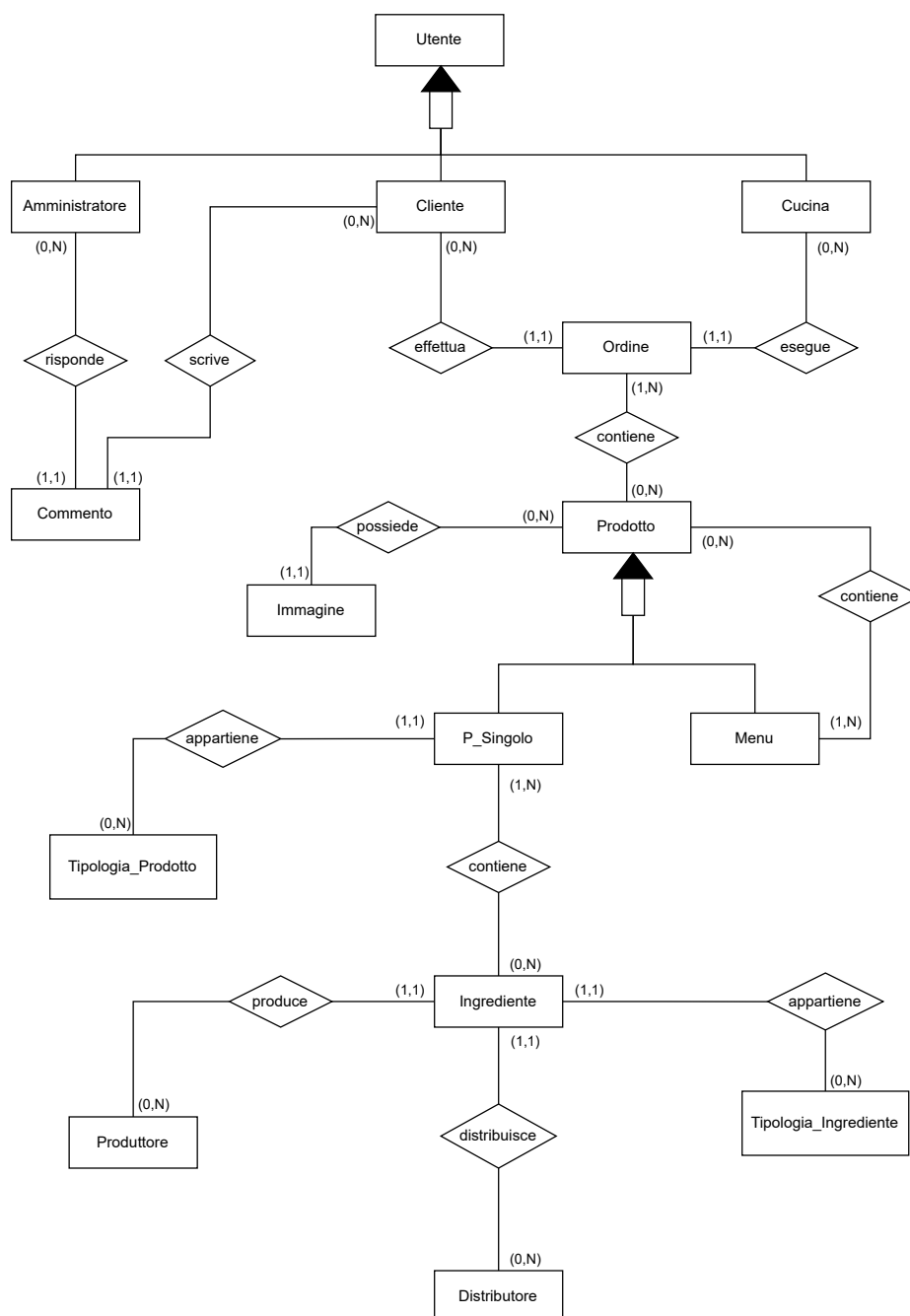
3.7.1.1 Business

Per la *business* si è scelto di utilizzare il *bridge* in modo da gestire l'implementazione della creazione del PDF in maniera separata dalla sua astrazione, ovvero il *PdfAPI*.

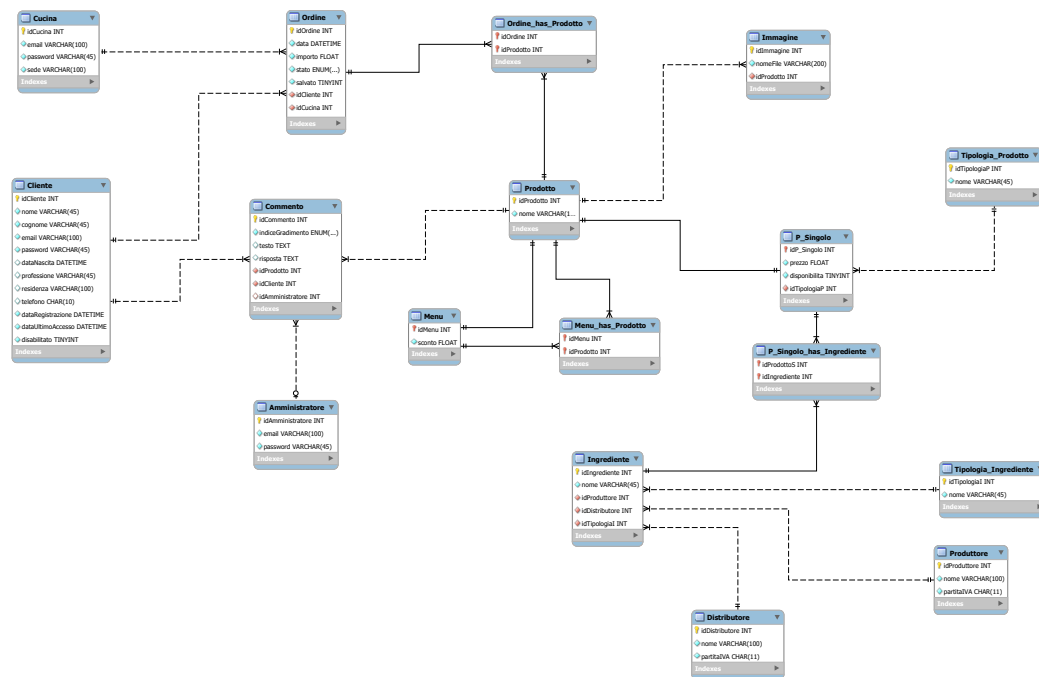
Capitolo 4

Progettazione della base di dati

4.1 Progettazione concettuale



4.2 Progettazione logica



Capitolo 5

Esiti degli Unit Test Eseguiti

AmministratoreDAOTest		717 ms
AmministratoreDAOTest.findAmministratoreByIdTest	passed	690 ms
AmministratoreDAOTest.findAllTest	passed	27 ms
ClienteDAOTest		226 ms
ClienteDAOTest.findClienteByEmail	passed	45 ms
ClienteDAOTest.updateClienteTest	passed	47 ms
ClienteDAOTest.findAllTest	passed	30 ms
ClienteDAOTest.createClienteTest	passed	54 ms
ClienteDAOTest.removeClienteTest	passed	28 ms
ClienteDAOTest.findClienteByIdTest	passed	22 ms
CommentoDAOTest		4.09 s
CommentoDAOTest.findCommentoByIdTest	passed	689 ms
CommentoDAOTest.addCommentoTest	passed	318 ms
CommentoDAOTest.removeCommentoTest	passed	306 ms
CommentoDAOTest.findAllTest	passed	1.32 s
CommentoDAOTest.findCommentiOfPTest	passed	1.23 s
CommentoDAOTest.addRispostaTest	passed	231 ms
CucinaDAOTest		60 ms
CucinaDAOTest.updateCucinaTest	passed	10 ms
CucinaDAOTest.findAllTest	passed	10 ms
CucinaDAOTest.findCucinaByIdTest	passed	9 ms
CucinaDAOTest.removeCucinaTest	passed	9 ms
CucinaDAOTest.findByEmail	passed	9 ms
CucinaDAOTest.createCucinaTest	passed	13 ms
DistributoreDAOTest		120 ms
DistributoreDAOTest.findDistributoreByIdTest	passed	13 ms
DistributoreDAOTest.removeDistributoreTest	passed	12 ms
DistributoreDAOTest.findAllTest	passed	67 ms
DistributoreDAOTest.addDistributoreTest	passed	16 ms
DistributoreDAOTest.updateDistributoreTest	passed	12 ms
ImmagineDAOTest		45 ms
ImmagineDAOTest.findImmagineByIdTest	passed	14 ms
ImmagineDAOTest.findAllTest	passed	31 ms
IngredienteDAOTest		718 ms
IngredienteDAOTest.removeIngredienteTest	passed	49 ms
IngredienteDAOTest.findIngredienteByIdTest	passed	49 ms
IngredienteDAOTest.addIngredienteTest	passed	32 ms
IngredienteDAOTest.findAllTest	passed	520 ms

IngredienteDAOTest.updateIngredienteTest	passed	35 ms
IngredienteDAOTest.findIngredientiOfPTest	passed	33 ms
OrdineDAOTest		6.41 s
OrdineDAOTest.updateSalvatoOrdineTest	passed	324 ms
OrdineDAOTest.updateStatoOrdineTest	passed	342 ms
OrdineDAOTest.addOrdineTest	passed	387 ms
OrdineDAOTest.findAllTest	passed	4.79 s
OrdineDAOTest.findOrdineByIdTest	passed	566 ms
ProdottoDAOTest		9.18 s
ProdottoDAOTest.addMenuTest	passed	623 ms
ProdottoDAOTest.addProdottoSingoloTest	passed	610 ms
ProdottoDAOTest.removeProdottoTest	passed	554 ms
ProdottoDAOTest.findAllTest	passed	3.43 s
ProdottoDAOTest.updateProdottoSingoloTest	passed	571 ms
ProdottoDAOTest.updateMenuTest	passed	571 ms
ProdottoDAOTest.findProdottiSingoliByTipologiaTest	passed	1.13 s
ProdottoDAOTest.findProdottoByIdTest	passed	695 ms
ProdottoDAOTest.findProdottiSingoliByIngredientiTest	passed	997 ms
ProduttoreDAOTest		111 ms
ProduttoreDAOTest.addProduttoreTest	passed	8 ms
ProduttoreDAOTest.updateProduttoreTest	passed	8 ms
ProduttoreDAOTest.findProduttoreByIdTest	passed	8 ms
ProduttoreDAOTest.findAllTest	passed	80 ms
ProduttoreDAOTest.removeProduttoreTest	passed	7 ms
Tipologia_IngredienteDAOTest		92 ms
Tipologia_IngredienteDAOTest.removeTipologiaIngredienteTest	passed	9 ms
Tipologia_IngredienteDAOTest.addTipologiaIngredienteTest	passed	8 ms
Tipologia_IngredienteDAOTest.updateTipologiaIngredienteTest	passed	8 ms
Tipologia_IngredienteDAOTest.findAllTest	passed	58 ms
Tipologia_IngredienteDAOTest.findTipologiaIngredienteByIdTest	passed	9 ms
Tipologia_ProdottoDAOTest		112 ms
Tipologia_ProdottoDAOTest.updateTipologiaProdottoTest	passed	10 ms
Tipologia_ProdottoDAOTest.addTipologiaProdottoTest	passed	11 ms
Tipologia_ProdottoDAOTest.removeTipologiaProdottoTest	passed	8 ms
Tipologia_ProdottoDAOTest.findAllTest	passed	75 ms
Tipologia_ProdottoDAOTest.findTipologiaProdottoByIdTest	passed	8 ms

Capitolo 6

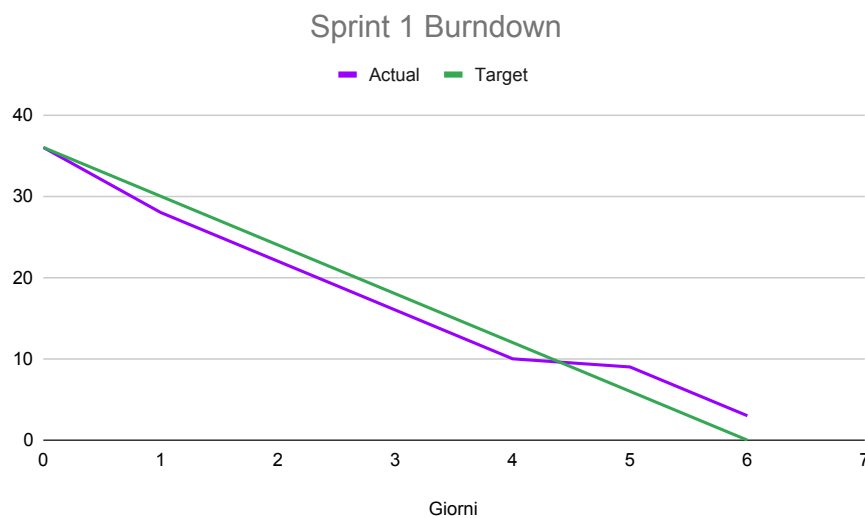
Scrum "sprint backlog" e "burndown chart"

6.1 Sprint 1

6.1.1 Sprint backlog

Voce Product del Backlog	Sprint Task	Stima iniziale dello sforzo	Nuove stime					
			1	2	3	4	5	6
Progettazione della base di dati	Sviluppare diagramma EER e Forward Engineer	8	4	0	0	0	0	0
Creare le classi in Java che permetteranno le operazioni di comunicazione con il DB e che conterranno le informazioni presenti in esso	Progettare le classi del model	3	3	1	0	0	0	0
	Progettare le classi DB interface per agevolare le operazioni di comunicazione con il DB	1	1	1	0	0	0	0
Implementare le classi che consentono di raccogliere le informazione dal DB	Implementare i DAO	20	20	20	16	10	9	3
	TOTALE:	32	28	22	16	10	9	3

6.1.2 Burndown chart



6.2 Sprint 2

6.2.1 Sprint backlog

Voce Product del Backlog	Sprint Task	Stima iniziale dello sforzo	Nuove stime					
			1	2	3	4	5	6
Concludere l'implementazione dei DAO	Implementare i DAO	3	0	0	0	0	0	0
Progettare le classi di Test che mi permettono di verificare il corretto funzionamento dei DAO	Implementare le classi di Test	5	3	0	0	0	0	0
Si vuole implementare delle classi di "Decorator" su gli elementi base di Java in modo tale da offrire una interfaccia migliore all'utente	Implementare le classi Decorater nella View	6	6	5	2	0	0	0
Si vuole implementare l'interfaccia di "Login" dell'utente e la rispettiva "Business"	Implementare la view del Login	4	4	4	4	2	0	0
	Implementare la business del Login	4	4	4	4	2	0	
	Implementare la view del Catalogo	6	6	6	6	6	5	2
Si vuole implementare l'interfaccia di navigazione del Catalogo e la rispettiva "Business"	Implementare gli Action Listener per cambiare interfaccia	2	2	2	2	2	1	0
	Implementare la business del Catalogo	6	6	6	6	6	6	4
	TOTALE:	36	31	27	24	18	12	6

6.2.2 Burndown chart



6.3 Sprint 3

6.3.1 Sprint backlog

Voce Product del Backlog	Sprint Task	Stima iniziale dello sforzo	Nuove stime					
			1	2	3	4	5	6
Concludere l'implementazione del Catalogo	Concludere business e view del catalogo	5	1	0	0	0	0	0
Si vuole implementare l'interfaccia del "Profilo" dell'utente e la rispettiva "Business"	Implementare il pannello "Profilo" dell'utente e la relativa Business	6	6	1	0	0	0	0
Si vogliono implementare i casi d'uso del Amministratore a livello di interfaccia e a livello "Business"	Implementare la modifica e l'eliminazione del prodotto a livello grafico e di business	4	4	4	0	0	0	0
	Implementare l'aggiunta di elementi a livello grafico e di business	5	5	5	3	0	0	0
	Implementare la gestione dei clienti a livello grafico e di business	7	7	7	7	3	0	0
Si vogliono implementare i casi d'uso della Cucina a livello di interfaccia e a livello "Business"	Implementare la view della Cucina	4	4	4	4	4	0	0
	Implementare la Business della gestione degli Ordini	5	5	5	5	5	5	0
TOTALE:		36	32	26	19	12	5	0

6.3.2 Burndown chart



6.4 Sprint 4

6.4.1 Sprint backlog

Voce Product del Backlog	Sprint Task	Stima iniziale dello sforzo	Nuove stime					
			1	2	3	4	5	6
Si vogliono implementare i casi d'uso relativi all'acquisto di un prodotto dal Cliente a livello di interfaccia e a livello "Business"	Implementare l'acquisto di un prodotto a livello di interfaccia e a livello di business	12	7	2	0	0	0	0
	Implementare il caso d'uso dell'ordine ricorrente e il caso d'uso del commento ad un prodotto acquistato	8	8	7	5	0	0	0
Si voglio implementare le classi che consentono al sistema di generare una lista PDF e di inviare una Mail	Implementare la classe che consente la creazione di una lista PDF	4	4	4	4	3	0	0
	Implementare la classe che consente l'invio della mail	4	4	4	4	4	0	0
Monitoraggio dei Bug	Bug Check	8	8	8	8	8	8	0
TOTALE:		36	31	25	21	15	8	0

6.4.2 Burndown chart

