­

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Object Design Document  Progetto  SalernArte   |  |  | | --- | --- | | Versione | 0.1 | | Data | 28/05/2022 | | Destinatario | Studenti di Ingegneria del Software 2021/22 | | Presentato da | Martino Lucia [0512105234], Longo Marco [0512105945], Della Pepa Alessia [0512105720] | | Approvato da |  | |

Membri del Team

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nome** | **Matricola** | **Acronimo** | **Informazioni di contatto** |
| Della Pepa Alessia | 0512105720 | DPA | a.dellapepa5@studenti.unisa.it |
| Longo Marco | 0512105945 | LM | m.longo36@studenti.unisa.it |
| Martino Lucia | 0512105234 | ML | l.martino11@studenti.unisa.it |

RevisionHistory

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autori** |
| 28/05/2022 | 0.1 | Prima stesura: struttura del documento e inserimento del package SalernArte | DPA, ML, LM |
| 30/05/2022 | 0.2 | Inserimento package gestione acquisti e class interface package gestione acquisti | LM |
| 06/06/2022 | 0.3 | Inserimento introduzione, object design trade-off, linee guida per la documentazione dell’interfaccia, introduzione alla sezione packages | DPA, ML, LM |

Sommario

[Membri del Team 2](#_Toc104628762)

[RevisionHistory 2](#_Toc104628763)

[1. Introduzione 4](#_Toc104628764)

[1.1. Object Design goals 4](#_Toc104628765)

[1.2. Linee guida per la documentazione dell’interfaccia 4](#_Toc104628766)

[1.3. Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni 4](#_Toc104628767)

[1.4. Riferimenti 4](#_Toc104628768)

[2. Packages 4](#_Toc104628769)

[3. Class Interfaces 6](#_Toc104628770)

[7. Design Patterns 6](#_Toc104628771)

[8. Glossario 6](#_Toc104628772)

1. Introduzione

SalernArte si propone come obiettivo principale di realizzare un’agenzia online specializzata nella vendita di biglietti riguardanti mostre d’arte ed eventi teatrali e culturali nel salernitano. L’obiettivo è quello di facilitare a tutti i cittadini la ricerca di iniziative culturali salernitane, raggruppando queste ultime in un unico ambiente semplice ed intuitivo, e di ottimizzare il lavoro di organizzatori di eventi che si interfacciano ai cittadini.

In questa prima sezione del documento, verranno descritti i trade-offs e le linee guida per la fase di implementazione, riguardanti la nomenclatura, la documentazione e le convenzioni sui formati.

## Object Design Trade-off

**Comprensibilità vs Tempo:**

Il codice del sistema deve essere comprensibile, in modo da facilitare la fase di testing ed eventuali future modifiche da apportare. Al fine di rispettare queste linee guida il codice sarà integrato da commenti volti a migliorarne la leggibilità; tuttavia, questo richiederà una maggiore quantità di tempo necessario per lo sviluppo del nostro progetto.

**Sicurezza vs Costi:**

La sicurezza rappresenta uno degli aspetti principali del sistema. Tuttavia, a causa di tempi di sviluppo molto limitati, ci limiteremo ad implementare sistemi di sicurezza basati su e-mail e password.

**Sviluppo rapido vs Features:**

Le funzionalità specifiche dell’applicazione verranno realizzate seguendo un sistema basato su delle priorità. Privilegiando uno sviluppo rapido, verrò data la precedenza agli elementi che dispongono di una priorità alta per poi integrare le restanti funzionalità in un secondo momento.

**Riusabilità vs Efficienza**

Il sistema deve essere costruito per garantirne la riusabilità, attraverso l’utilizzo di design pattern, e componenti COTS nonostante ciò potrebbe portare ad un aumento dei tempi di risposta.

## Linee guida per la documentazione dell’interfaccia

Le linee guida includono una lista di regole che gli sviluppatori dovrebbero rispettare durante la progettazione delle interfacce.

### 1.2.1 Nomi dei file

* Le classi devono avere nomi al singolare
* I nomi delle classi devono cominciare con la lettera maiuscola
* I nomi del file sorgente Java devono coincidere con il nome della classe
* I nomi dei file sorgenti Java e in generale dei file devono rappresentare il contenuto del file

### Strutture dei file sorgente

Il progetto dovrà essere strutturato nel seguente modo:

* **.idea**
* **src** , contiene tutti i file sorgente
  + **main**
    - **java,** contiene le classi java relative alle componenti Control e Model
    - **resources,** contiene i file relativi alle componenti View
      * **static,** contiene i fogli di stile CSS e gli script JS
      * **templates,** contiene i file HTML
  + **test,** contiene tutto il necessario per il testing
    - **java,** contiene le classi java per l’implementazione del testing

Nello specifico dovranno rispettare le seguenti strutture:

* I file relativi all’implementazione del sistema seguono la seguente struttura: *src/main/java/subsystem/package/file.java*
* I file relativi alla view seguono la seguente struttura: *src/main/resources/templates/file.html*
* I file di stile CSS e JS seguono la seguente struttura: *src/main/resources/static/file*
* I file relativi al testing seguono la seguente struttura: *src/test/java/subsystem/package/fileTest.java*

### Nomenclatura

* **Package:** lowerCamelCase, solo lettere
* **Classi:** UpperCamelCase, solo lettere
* **Metodi:** lowerCamelCase, solo lettere
* **Costanti:** COSTANT\_CASE, solo lettere e underscore
* **Variabili:** lowerCamelCase, solo lettere
* **Parametri di metodi:** lowerCamelCase

### 1.2.4. Convenzioni metodi DAO

* I metodi del DAO per salvare istanze nel database seguiranno la nomenclatura:

doSave**NomeDellaClasse**

* I metodi del DAO per prelevare istanze nel database basandosi sulla chiave seguiranno la nomenclatura: doRetrieve**NomeDellaClasse**
* I metodi del DAO per prelevare istanze nel database basandosi su un parametro diverso dalla chiave seguiranno la nomenclatura: doRetrieve**NomeDellaClasse**By**Parametro**
* I metodi del DAO per cancellare le istanze nel database seguiranno la nomenclatura: doRemove**NomeDellaClasse**
* I metodi del DAO per cancellare le istanze nel database secondo un determinato parametro seguiranno la nomenclatura: doRemove**NomeDellaClasse**By**Parametro**

## Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

|  |  |
| --- | --- |
| **Acronimo/Abbreviazione** | **Definizione** |
| Package | Raggruppamento di classi, interfacce o file correlati |
| Design pattern | Template di soluzioni a problemi ricorrenti impiegati per ottenere riuso e flessibilità |
| Interfaccia | Insieme di signature delle operazioni offerte dalla classe |
| View | Nel pattern MVC rappresenta ciò che viene visualizzato a schermo da un utente e che gli permette di interagire con le funzionalità offerte dalla piattaforma |
| lowerCamelCase | E’ la pratica di scrivere frasi in modo tale che ogni parola o abbreviazione nel mezzo della frase inizi con una lettera maiuscola, senza spazi o punteggiatura intermedi |
| UpperCamelCase | E’ la pratica di scrivere frasi in modo tale che ogni parola o abbreviazione inizi con una lettera maiuscola, senza spazi o punteggiatura intermedi |
| Javadoc | Sistema di documentazione offerto da Java, che viene generato sottoforma di interfaccia in modo da rendere la documentazione accessibile e facilmente leggibile. |

## Riferimenti

Di seguito una lista di riferimenti ad altri documenti utili durante la lettura:

1. Packages

In questa sezione viene mostrata la suddivisione del sistema in package, in base a quanto definito nel documento di System Design. Tale suddivisione è motivata dalle scelte architetturali prese .

**Package SalernArte**

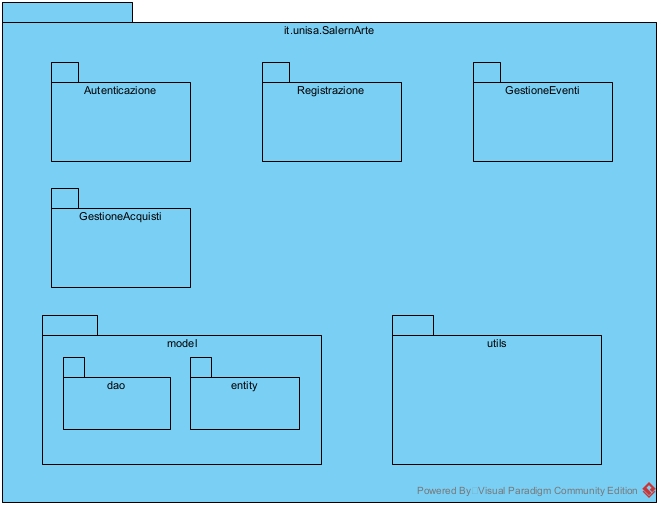
Nella presente sezione si mostra la struttura del package pricipale di SalernArte. La struttura generale è stata ottenuta a partire da tre principali scelte:

1. Creare un package separato per ogni sottosistema, contenente le classi service e controller del sottosistema, ed eventuali classi di utilità usate unicamente da esso.

2. Creare un package separato per le classi del *model*, contenente le classi entity e i DAO per l’accesso al DB. Tale scelta è stata presa vista l’elevata complessità del database di SalernArte che prevede numerose relazioni tra le entità. Si è quindi preferito tenere tutto in un package separato e collegato a tutti gli altri package dei sottosistemi.

3. Creare un package chiamato *utils* in cui inserire eventuli classi di utlità per il sistema e usabili da più sottosistemi.

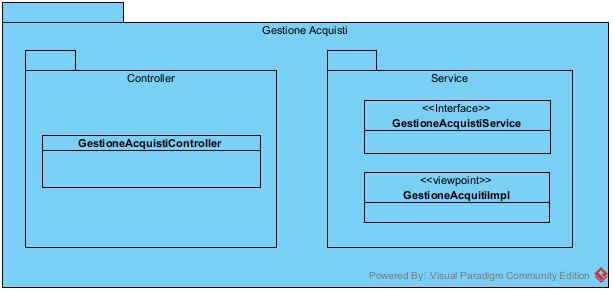
Per ciò che concerne la dipendenza tra i packages, la suddivisione precedentemente illustrata a portato alla creazione di una relazione tra il package model e tutti gli altri package del sistema.



REGISTRAZIONE AUTENTICAZIONE LUCIA

GESTIONE EVENTI ALESSIA

**Package Gestione Acquisti**



1. Class Interfaces

Di seguito saranno presentate le interfacce di ciascun package:

**Javadoc di Salernarte**

Per motivi di leggibilità di è scelto di creare un sito, hostato tramite GitHub pages, contenente la JavaDoc di Salernarte. In questo modo, chiunque può consultare la documentazione aggiornata dell’intero sistema.

Di seguito il link al sito in questione:

1. REGISTRAZIONE AUTENTICAZIONE LUCIA
2. GESTIONE EVENTI ALESSIA

**Package Gestione Acquisti**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | **Autore** | **LM** |
| **Nome Classe** | **GestioneAcquistiService** | | |
| **Descrizione** | Questa classe permette di gestire le operazioni riguardanti gli acquisti degli eventi | | |
| **Metodi** | +acquistaBiglietti(List<Evento> listaeventi, Integer id): UtenteRegistrato  +modificaCarrello(Integer quantità, Integer idEvento): UtenteRegistrato | | |
| **Invariante di classe** | / | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome Metodo** | +acquistaBiglietti(List<Evento> listaeventi, Integer id) |
| **Descrizione** | Questo metodo permette di acquistare gli eventi nel carrello con la relativa quantità di ogni evento. |
| **Pre-condizione** | listaeventi.get(i).getQuantità > 0 |
| **Post-condizione** | setOrdersAccount(Integer id, Ordine o)  “lista ordini account +1; quantità di ogni evento iniziale – quantità di ogni evento acquistato”. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome Metodo** | + modificaCarrello(Integer quantità, Integer idEvento) |
| **Descrizione** | Questo metodo permette di modificare la quantità di ogni singolo evento del carrello |
| **Pre-condizione** | listaeventi.get(i).getQuantità > 0 &&  quantità < listaeventi.get(i).getQuantità |
| **Post-condizione** | / |

3 Class Diagram

* Biglietto/evento Alessia Della Pepa
* Utente registrato/scolaresca Lucia
* Admin e organizzatore Marco

4 Design Patterns

5 Glossario