

## Documento di progetto

### Registro delle spese

Le classi dell'applicativo, visualizzabili graficamente nel diagramma UML, sono le seguenti:

#### Client

- Classe Spesa

Contiene le informazioni delle spese inserite dall'utente.

Utilizzata dalla classe *DataBase* per ottenere la lista di spese effettuate dall'utente.

- Classe DataBase

Esegue le query sulla base di dati.

- Classe Tabella

Contiene la GUI relativa alla visualizzazione dettagliata delle spese effettuate permettendo l'aggiunta o l'eliminazione di una di esse.

- Classe DiagrammaStatistiche

Contiene il diagramma delle spese effettuate raggruppate per categoria da una certa data ad un'altra e la sezione in cui sono evidenziati i dati statistici.

- Classe ParametriDiConfigurazione

Contiene i parametri di configurazione letti dal file di configurazione .xml locale dalla classe Configurazione ParametriXML. Serializzata/Deserializzata tramite XMLStream.

- Classe ConfigurazioneParametriXML

Legge i parametri di configurazione. Valida i parametri tramite XML Schema.

- Classe LogXMLAttivita

Gestisce il Socket di comunicazione con il Server di Log. Validazione mediante XML Schema.

- Classe CacheParametri

Si occupa di salvare e prelevare dalla cartella locale cache i files binari per i dati salvati riguardo tutti gli ultimi dati inseriti in ogni campo di input dell'applicativo.

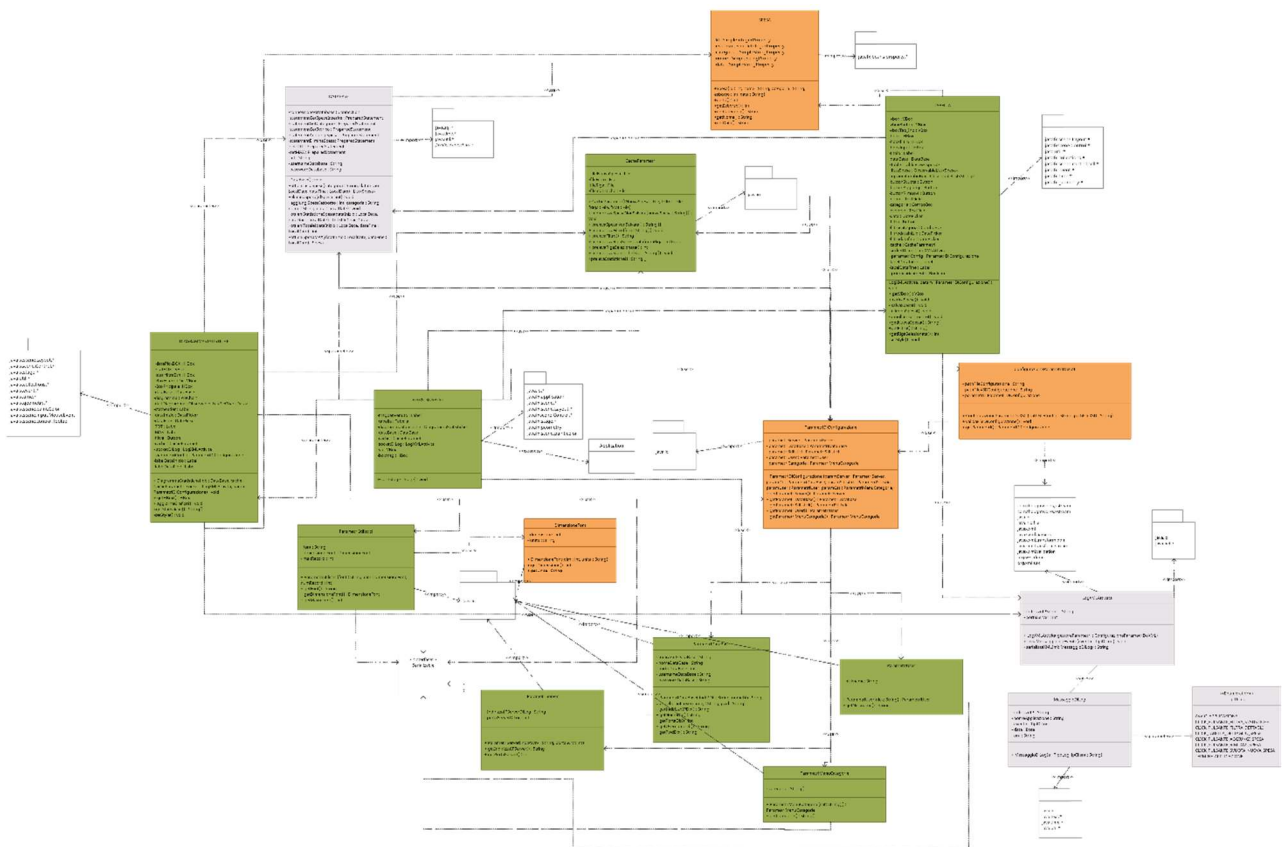
- Classe MessaggioDiLog

Serializzata tramite XMLStream poi inviata alla classe ServerLogXMLAttivita e infine validata tramite XML Schema.

- Classe RegistroSpese

Classe principale che aggiunge tutte le parti dell'applicativo alla Scene, in modo da visualizzare la GUI completa in un'unica VBox.

### Diagramma UML



# Server Di Log

- ServerLogXMLAttivita

Riceve le righe di log dalla classe LogXMLAttivita, le valida e le scrive su file.

## Diagramma UML

