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.

Ultilizzata 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 ConfigurazioneParametriXML. 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

Immagine che contiene testo, segnale, vendita, parecchi

Descrizione generata automaticamente

Server Di Log

* ServerLogXMLAttivita

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

Diagramma UML

