Object Design Document

## Introduzione

1.1 Object Design Trade-offs

Questa sezione descrive i compromessi generali fatti dagli sviluppatori. I trade-offs individuati sono i seguenti.

Buy vs Build: il nostro sistema si concretizza in una web-app, per la sua realizzazione faremo uso delle numerose librerie e framework, off-the-shelf, sfruttando anche i principi del riuso.

Le componenti off-the-shelf sono state selezionate sulla base sia delle funzionalità offerte da tali tecnologie, sia delle conoscenze pregresse dei membri del team al fine di evitare lo spreco di risorse temporali per familiarizzare con una nuova tecnologia sconosciuta.

*Memory Space vs Performance*: il sistema deve garantire un tempo di risposta relativamente basso, quindi se necessario verrà allocata più memoria al fine di diminuire i tempi di risposta.

1.1.2 Design Pattern

Per realizzare il riuso si è scelto di utilizzare soluzioni a problemi ricorrenti, queste soluzioni sono realizzate dai seguenti design patterns.

Nome: Observer Pattern

Descrizione del problema: necessità di notificare il Model, la View e il Control dato che tra loro esiste un forte legame in merito al cambiamento di stato.

Soluzione: Definire Subject e Observer

Nel legame View-Model il Subject è il Model, mentre l’Observer è la view.

Nel legame View-Controller il Subject è il Controller, mentre l’Observator è la view.

Nome: Façade Pattern

Descrizione del problema:

Soluzione

1.2 Linee guida per la documentazione dell’interfaccia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo** | **Regola per la Nomenclatura** | **Esmpi** |
|  |  |  |

1.3 Definizioni, acronomi e abbreviazioni

1.4 Riferimenti