EDFILMS – PROG III

Emanuele D'Ambrosio - 0124002587

Domenico Zeno - 0124002479

OBIETTIVO



STRUTTURA DEL PROGETTO

L'utente partendo dall'Home Page clicca sull'icona Accesso per effettuare il Login o la Registrazione. Dopo aver inserito i dati si ritroverà nel Sito Frame.



DESIGN PATTERN IMPLEMENTATI

Strategy Pattern

Observer Pattern

Template Method Pattern

Model View Controller MVC

STRATEGY PATTERN

Lo utilizziamo per filtrare e selezionare le immagini in base alle categorie attraverso diversi criteri(se le categorie ricercate sono null per esempio fa uscire tutti i film altrimenti solo quelli di quelle categorie).

<<interfaccia(DisplayImagesWithDataFromLocalFolder)>>

IDENTIFICAZIONE DELLE CLASSI COINVOLTE

+createAndShowGUI: void

imageData

+image: BufferdImage

+name: string

+descrizione: string

+categoria: string

categorie!= NULL

+createAndShowGUI: void

categorie!= NULL

+createAndShowGUI: void

MODEL-VIEW-CONTROLLER MVC

Questo Macro-Design Pattern è diviso in tre elementi: Model, View e Controller.

Model – E' la classe ImageData che rappresenta il modello dei dati delle immagini (nome, Descrizione, categoria, ecc);

View – Classe DisplayImages ci permette di visualizzare le immagini e le informazioni;

Controller – Azioni che svolge l'utente per selezionare il film;

<<view>>DisplayImagesWithDataFromLocalFolder

+imageDataList: ArrayList <ImageData>

+createAndShowGUI()

<<model>> imageData

+image: BufferdImage

+name: string

+descrizione: string

+categoria: string

<<controller>> Riproduci

OBSERVER PATTERN

Il pulsante riproduci che gestisce le azioni svolte dall'utente per riprodurre il video tramite il addMouseListener (questo è un esempio ma il pattern observer viene utilizzato per tutti i pulsanti del software)

<<soggetto>> RIPRODUCI

+addMouseListener ()

<<ascoltatori>> METODI

+mouseEntered ()

+mousePressed()

+mouseExited()

TEMPLATE METHOD PATTERN

Sfruttiamo questo Template per arrotondare i pulsanti rendendoli più gradevoli.

Jbutton è la classe base fornita da swing.

RoundedButton è una classe che estende JButton e personalizza l'aspetto dei bottoni aggiungendo il bordo arrotondato.

LoginButton e registerButton sono oggetti pulsante che estendono RoundedButton

Jbutton

+paintComponent (Graphics g) ()

RoundedButton

+isRollover: boolean

+paintComponent (Graphics g) ()

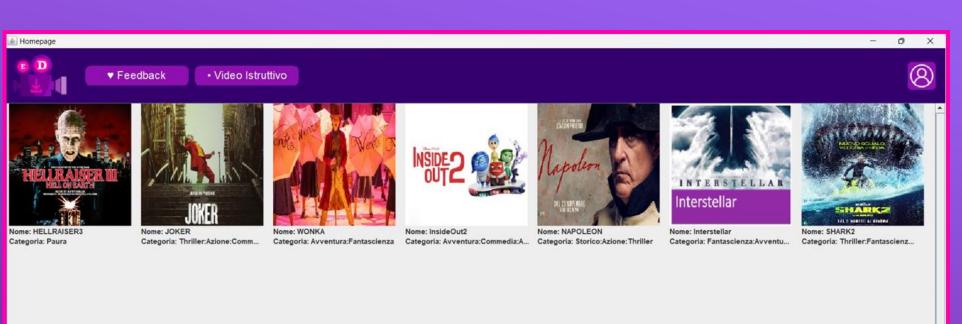
LoginButton

+paintComponent (Graphics g) ()

RegisterButton

+paintComponent (Graphics g) ()

HOMEPAGE





Nome: SHOGUN



Nome: Wish Categoria: Storico:Azione:Avven... Categoria: Animazione:Avventura



Nome: TERRIFIER3 Categoria: Paura: Thriller: Azione



Nome: Small Soldiers Categoria: Animazione:Azione:Fa... Categoria: Paura:Azione



Nome: WINNIETHEPOOHSANGUEE... Nome: Cyberpunk2077



Categoria: Animazione: Thriller:...



Nome: KungFuPanda1 Categoria: Animazione:Azione:Anime

STRUTTURA HOME PAGE

La pagina è divisa in 2 parti nella part: superiore (Navbar) e inferiore (Film).

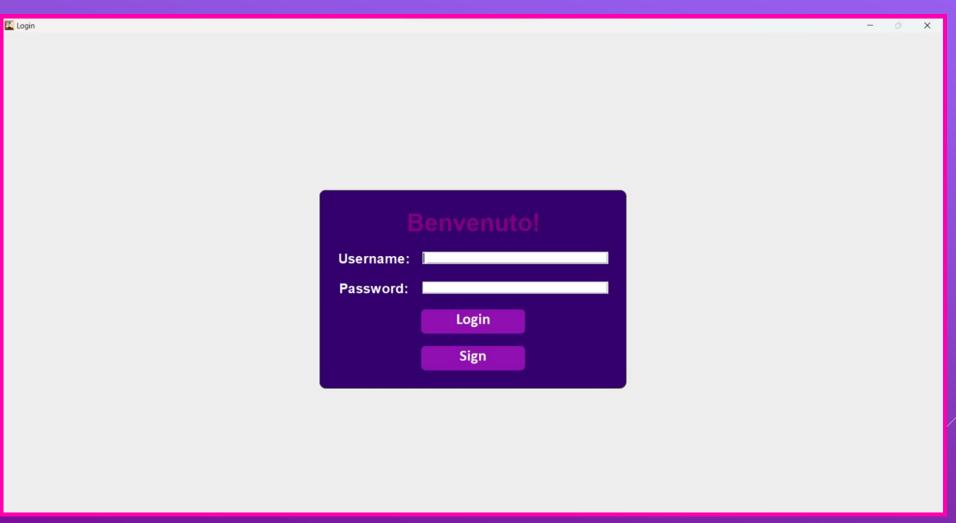
Nella Navbar partendo da sinistra, abbiamo il: logo, il pulsante del Feedback della piattaforma, il pulsante del video introduttivo e il pulsante di accesso.

In basso vediamo una serie di potenziali film presenti visionabili.

REGISTRAZIONE

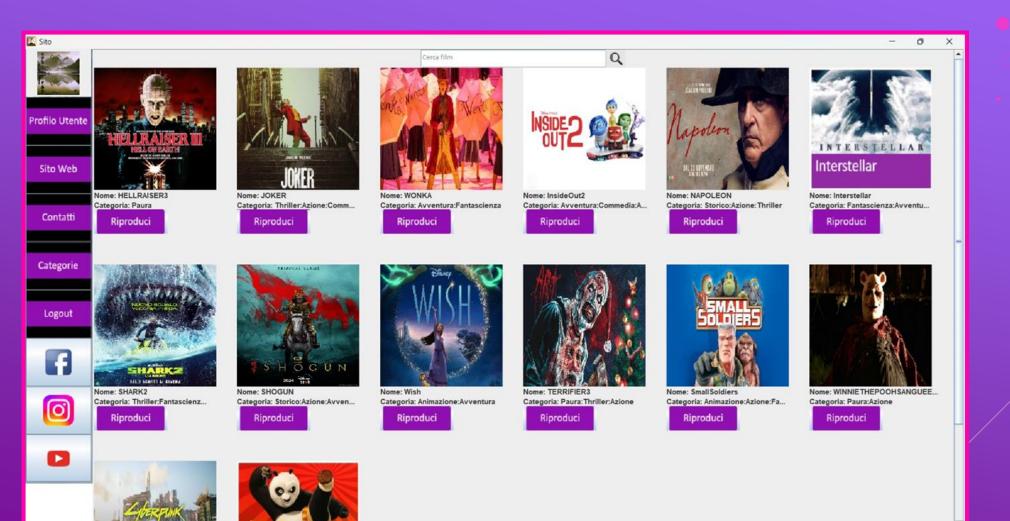


LOGIN





SITO FRAME UTENTE



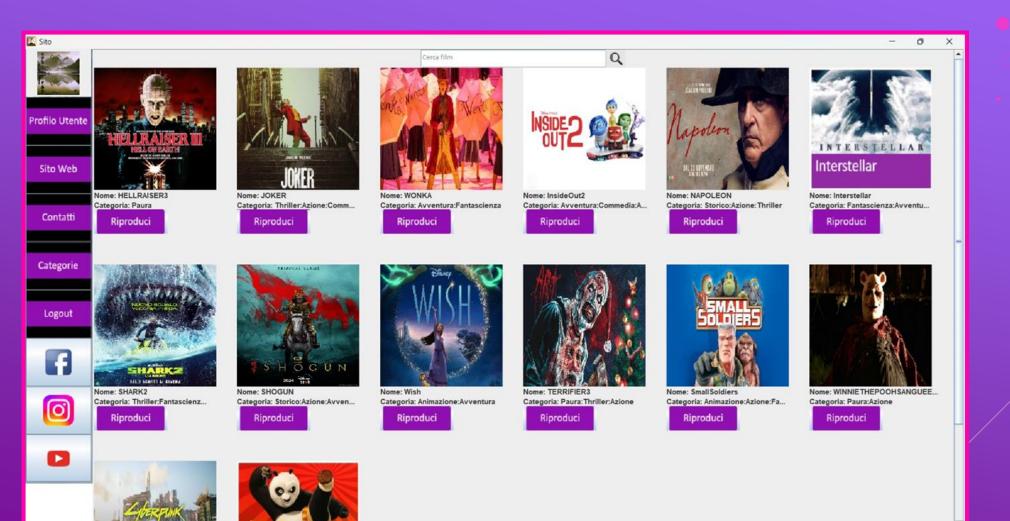
STRUTTURA SITO FRAME

Il menu è verticale ed è posto sulla sinistra (Profilo, Sito Web, Contatti, Categorie, Logout e Social).

Il menu subisce una variazione nel momento in cui l'utente è amministratore.

Tra i pulsanti Categorie e Logout, verrà inserito un nuovo pulsante che permetterà di inserire, modificare ed eliminare un determinato film o le informazioni ad esso correlato.

SITO FRAME UTENTE



SITO FRAME ADMIN

