

SCELTE PROGETTUALI VERSIONE 3

La terza versione dell'applicazione presenta un'interazione con l'utente strutturata in diversi menù:

Menù a

Intestazione:

IN QUALE MODALITÀ VUOI ACCEDERE?

Opzioni:

- 1) Fruitore
- 2) Operatore
- 3) Esci

Azioni successive in base all'opzione digitata:

- 1) ---> va al menù b
- 2) ---> va al menù e
- 3) ---> il programma termina mostrando un messaggio di saluto e di salvataggio dei dati

Menù b

Intestazione:

SCEGLI UN'OPZIONE

Opzioni:

- 1) Iscriviti come nuovo fruitore
- 2) Accedi
- 3) Indietro

Azioni successive in base all'opzione digitata:

- 1) ---> l'utente inserisce i dati necessari per l'iscrizione e successivamente si torna al menù a
- 2) ---> va al menù c
- 3) ---> torna al menù a

Menù c

Intestazione:

ACCESSO FRUITORE

Opzioni:

- 1) Inserisci username e password
- 2) Indietro

Azioni successive in base all'opzione digitata:

- 1) ---> se il fruitore inserisce lo username e la password corretti, si va al menù d altrimenti si resta nel menù c
- 2) ---> va al menù b

Menù d

Intestazione:

COSA DESIDERI FARE?

Opzioni:

- 1) Rinnova iscrizione
- 2) Visualizza profilo
- 3) Visualizza prestiti in corso
- 4) Registra un prestito
- 5) Registra la proroga di un prestito
- 6) Ricerca una risorsa
- 7) Valuta la disponibilità di una risorsa
- 8) Logout

Azioni successive in base all'opzione digitata:

- 1) ---> sia che il rinnovo dell'iscrizione vada a buon fine o meno, si resta nel menù d
- 2) ---> visualizza i dati relativi al profilo del fruitore e resta nel menù d
- 3) ---> visualizza i prestiti in corso del fruitore e resta nel menù d
- 4) ---> si registra un nuovo prestito e si resta nel menù d
- 5) ---> sia che la registrazione della proroga vada a buon fine o meno, si resta nel menù d
- 6) ---> si effettua la ricerca della risorsa e si resta nel menù d
- 7) ---> si valuta la disponibilità della risorsa e si resta nel menù d
- 8) ---> torna al menù a

Menù e

Intestazione:

ACCESSO OPERATORE

Opzioni:

- 1) Inserisci username e password
- 2) Indietro

Azioni successive in base all'opzione digitata:

- 1) ---> se l'operatore inserisce lo username e la password corretti, si va al menù f altrimenti si resta nel menù e
- 2) ---> torna al menù a

Menù f

Intestazione:

COSA DESIDERI FARE?

Opzioni:

- 1) Visualizza anagrafica fruitori
- 2) Visualizza archivio
- 3) Aggiungi risorsa all'archivio
- 4) Rimuovi risorsa dall'archivio
- 5) Ricerca una risorsa
- 6) Valuta la disponibilità di una risorsa
- 7) Logout

Azioni successive in base all'opzione digitata:

- 1) ---> visualizza i dati relativi all'anagrafica dei fruitori e si resta nel menù f
- 2) ---> visualizza il contenuto dell'archivio per (sotto)categoria e si resta nel menù f
- 3) ---> se sono soddisfatte determinate condizioni, la risorsa viene aggiunta ad una (sotto)categoria dell'archivio e si resta nel menù f
- 4) ---> se sono soddisfatte determinate condizioni, la risorsa viene rimossa da una (sotto)categoria dell'archivio e si resta nel menù f
- 5) ---> si effettua la ricerca della risorsa e si resta nel menù f
- 6) ---> si valuta la disponibilità della risorsa e si resta nel menù f
- 7) ---> torna al menù a

Sono state definite le seguenti classi, racchiuse all'interno del package `it.ing.sw.v3.p1`, recuperate dalla Versione 1 e modificate secondo le specifiche richieste:

- 1) `Anagrafica`
- 2) `AnagraficaFruitori`, estende `Anagrafica`
- 3) `AnagraficaOperatori`, estende `Anagrafica`
- 4) `Fruitore`, estende `Utente`
- 5) `Menu`
- 6) `Operatore`, estende `Utente`
- 7) `Utente`

Sono poi state definite le seguenti classi, racchiuse all'interno del package `it.ing.sw.v3.p2`, recuperate dalla Versione 2 e modificate secondo le specifiche richieste:

- 8) `Archivio`
- 9) `Categoria`
- 10) `InserimentoRisorsa`, per l'interazione con l'utente in modo da permettere l'inserimento di una risorsa
- 11) `Libro`, estende `Risorsa`
- 12) `Risorsa`, classe astratta
- 13) `SottoCategoria`, estende `Categoria`

Sono inoltre state definite le seguenti classi, racchiuse all'interno del package `it.ing.sw.v3.p3`:

- 14) `ArchivioPrestiti`
- 15) `GestoreMenu`, per la gestione della logica procedurale del software
- 16) `Main`
- 17) `Prestito`
- 18) `RaccoltaDati`, per la conservazione ed il conseguente salvataggio su file delle strutture dati opportune
- 19) `StrutturaSistema`, per la creazione della struttura basilare del sistema

Nel build path del progetto sono state incluse le classi di Utility, definite all'interno del package it.ing.sw:

- 1) Costanti, comprendente tutte le scritte che vengono mostrate a video ed alcuni valori numerici fondamentali
- 2) InputDati, per il controllo sull'inserimento dei dati ad opera dell'utente
- 3) ServizioFile, per il caricamento e la lettura da/su file