**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:

1. Archivio
2. Categoria
3. InserimentoRisorsa, per l'interazione con l'utente in modo da permettere l'inserimento di una risorsa
4. Libro, estende Risorsa
5. Risorsa, classe astratta
6. SottoCategoria, estende Categoria

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

1. ArchivioPrestiti
2. GestoreMenu, per la gestione della logica procedurale del software
3. Main
4. Prestito
5. RaccoltaDati, per la conservazione ed il conseguente salvataggio su file delle strutture dati opportune
6. 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