**RELAZIONE SECONDA PARTE DEL PROGETTO**

**-Secondo punto**

Sono stati realizzati i diagrammi di sequenza di sistema dei seguenti casi d’uso: Iscrizione, Ricerca risorsa e Aggiunta risorsa; poi sono stati definiti i contratti per alcune delle operazioni di sistema in essi presenti e infine i diagrammi di comunicazione mostrano l’applicazione di alcuni dei pattern GRASP.

È stato applicato il pattern Pure Fabrication con l’introduzione della classe LoadClass che fa da tramite tra il Main e la logica dell’applicazione: essa si occupa di operazioni quali l’inizializzazione delle istanze al momento della creazione del file, del reperimento delle istanze da file e del salvataggio su file.

La classe GestoreMenu è stata ridenominata in MenuHandler e sono state create tre nuove classi: ProcessHandler, ProcessFruitoreHandler e ProcessOperatoreHandler che riguardano rispettivamente i processi comuni a Fruitore e Operatore, i processi relativi al Fruitore e i processi relativi all’Operatore. Tutto ciò è stato fatto applicando il pattern Controller: la classe MenuHandler si occupa dell’interazione con l’utente ed è a conoscenza solo di esso, delega poi il lavoro alle classi ProcessFruitoreHandler o ProcessOperatoreHandler, che anche esse interagiscono con l’utente ma costituiscono uno strato aggiuntivo tra MenuHandler e la logica dell’applicazione, formando un’indirezione proprio tra MenuHandler e la logica secondo il pattern Indirection.