

Progetto di programmazione III e laboratorio di Programmazione III

Membri partecipanti:

Pasquale Casoria 0124002016

Romeo Velvi 0124001993

BodyDiary



Descrizione progetto



BodyDiary è un applicativo software gestionale che ti consente di *tenere traccia* di tutte le misurazioni corporee più importanti come peso, vita, fianchi, cosce, bicipiti e di calcolare alcune *misure antropometriche* come percentuale di massa grassa, percentuale di massa magra, rapporto altezza-vita e girovita-fianchi. Dando la possibilità di visualizzare immediatamente i cambiamenti delle tue *statistiche* corporee nel tempo, poiché i dati vengono automaticamente sincronizzati nel DB e *rappresentati nei grafici* creati. E' inoltre, *possibile scaricare* le proprie informazioni su file in formato pdf o docx.

BodyDiary

GUI

Start Tracking

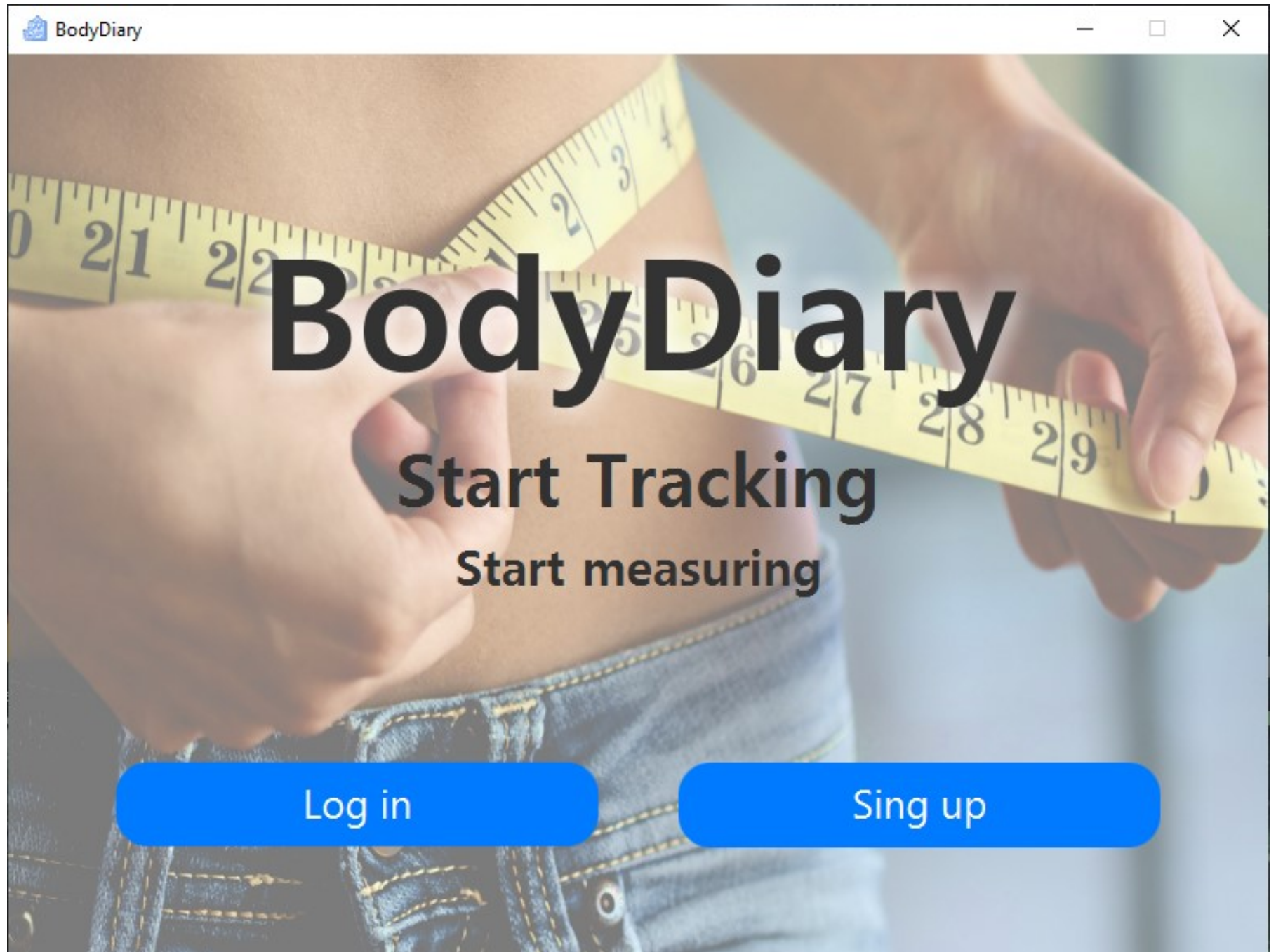
Start measuring

Log in


Sign up

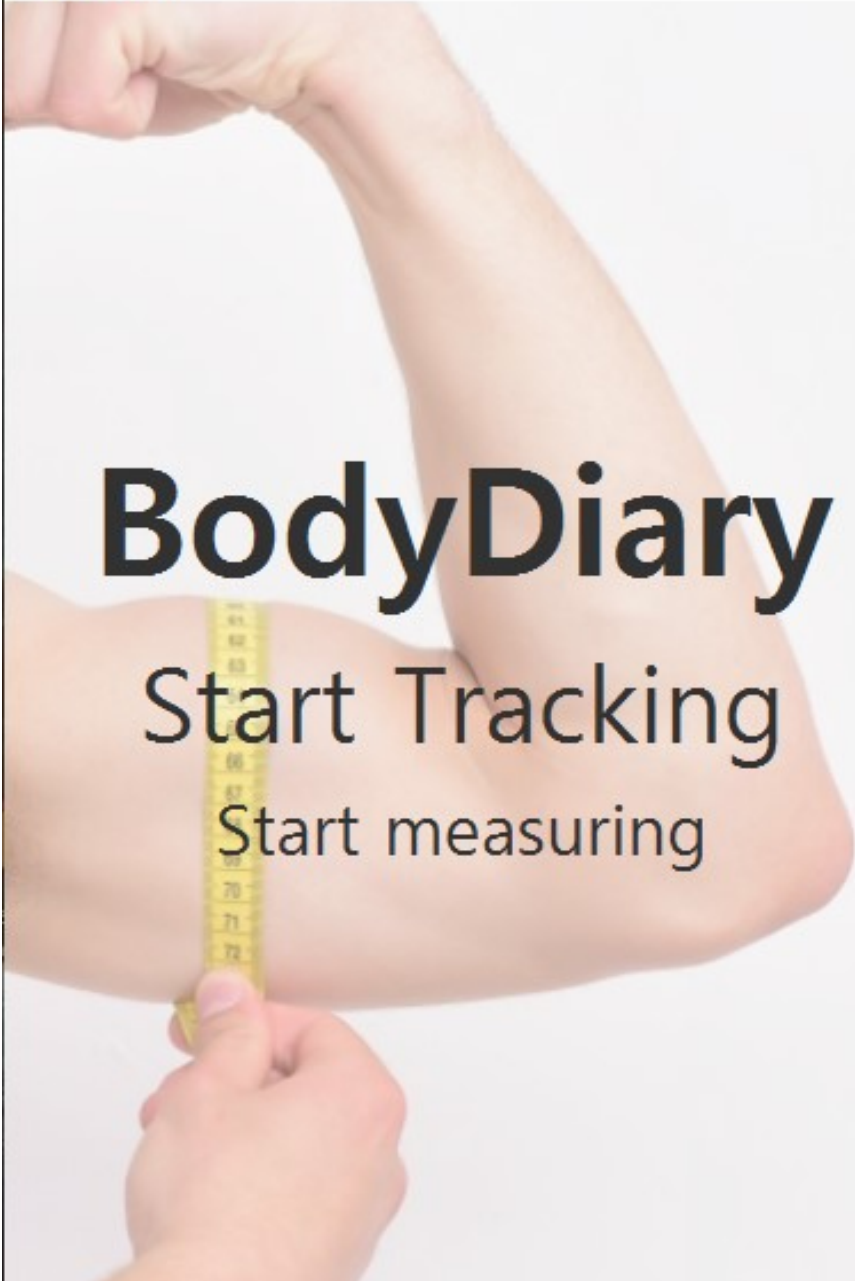


Start Page



Login Page

 BodyDiary



BodyDiary

Start Tracking
Start measuring

Login

Mail

Password

[Sing in](#)

Don't have an account? [Sing up!](#)

Signup Page

 BodyDiary



BodyDiary

Start Tracking

Start measuring

You already have an account? [Sing in!](#)

Registration

Name

Surname

Mail

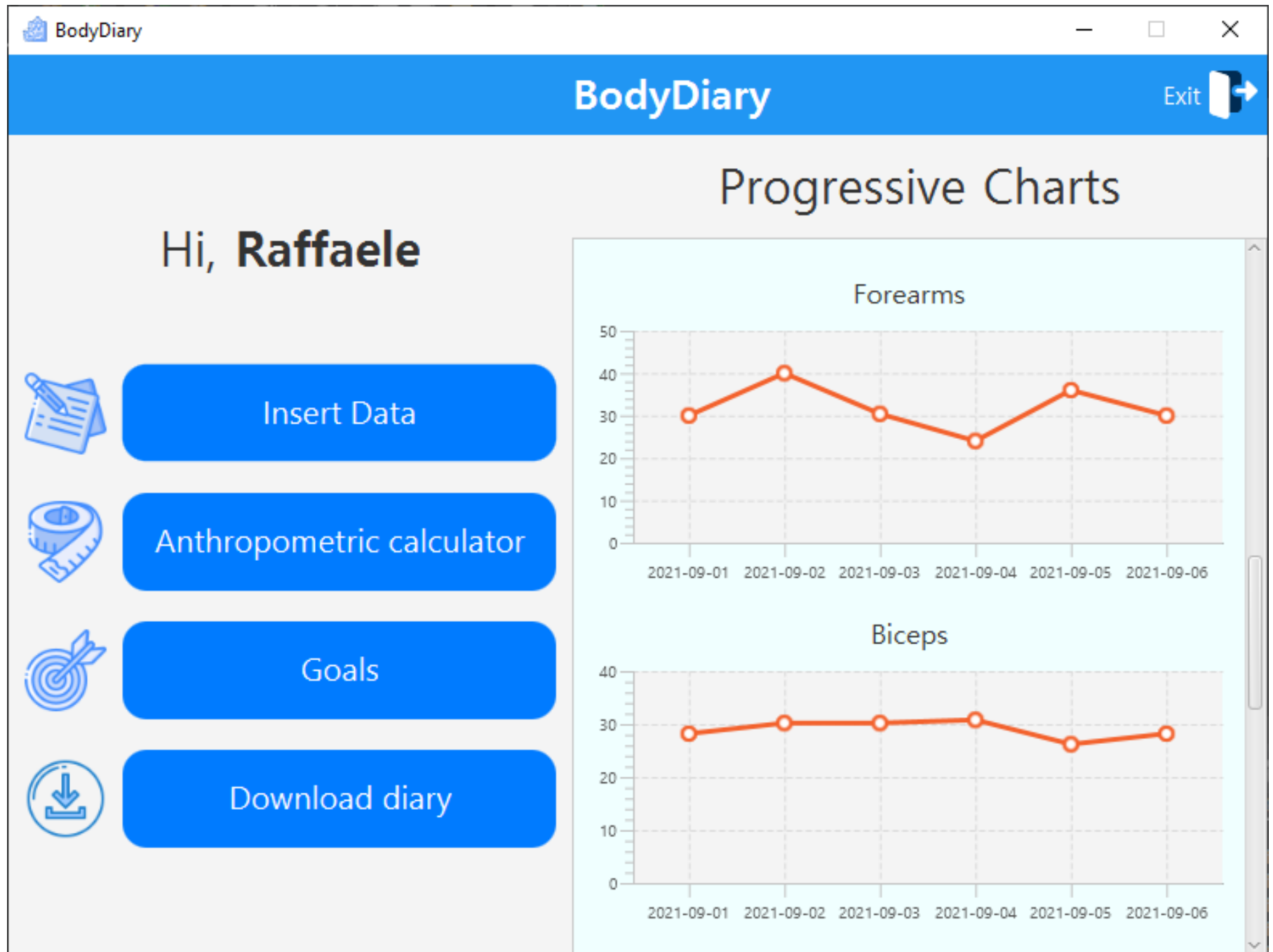
Password

Birth Date

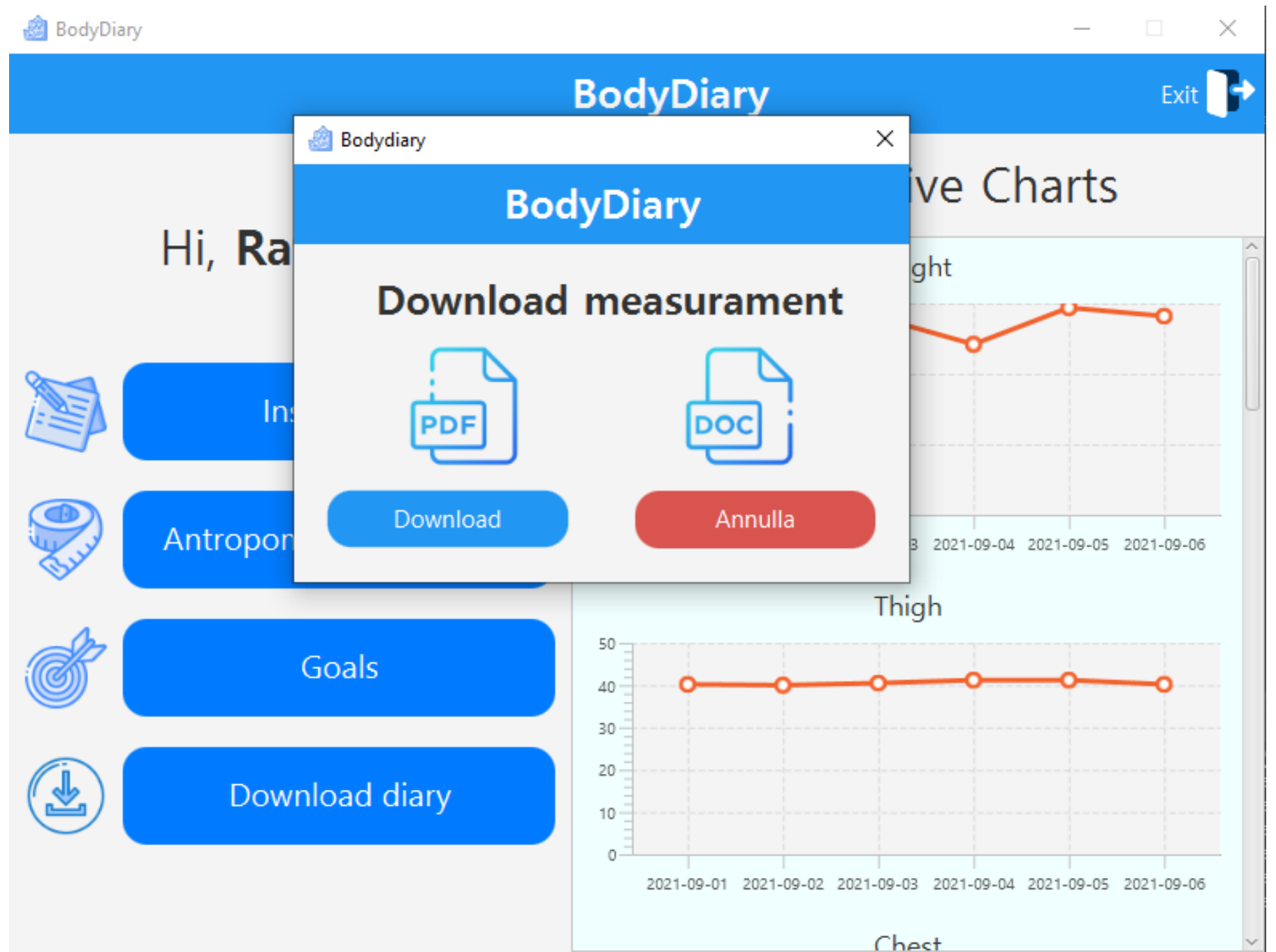
Gender

Register now

Home Page



Download




Insert
Page

BodyDiary

BodyDiary

Home

 **Insert measurements**

Weight
 | kg

Thighs
 cm

Chest
 cm

Height
 m

Forearms
 cm

Biceps
 cm

Hips
 cm

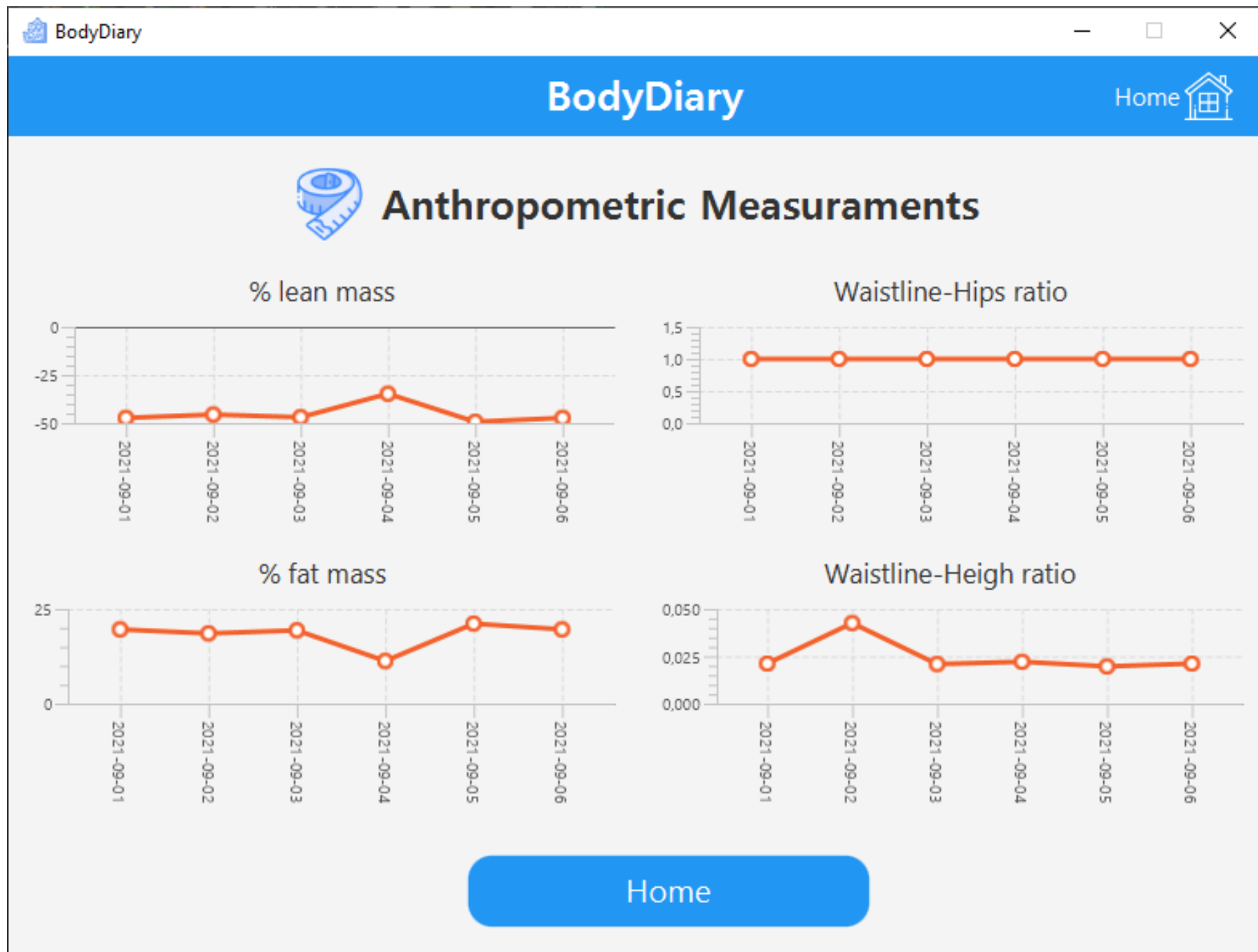
Waistline
 cm

Calfs
 cm

Close

Insert

Anthropometric
measurements
Page




Goals Page

BodyDiary


BodyDiary

Home

 **Goals**

Choice the measure

Set goal



Type	Goal	Last value	Stato
forearms	60.2	30.0	Working on
hips	60.4	70.2	Working on

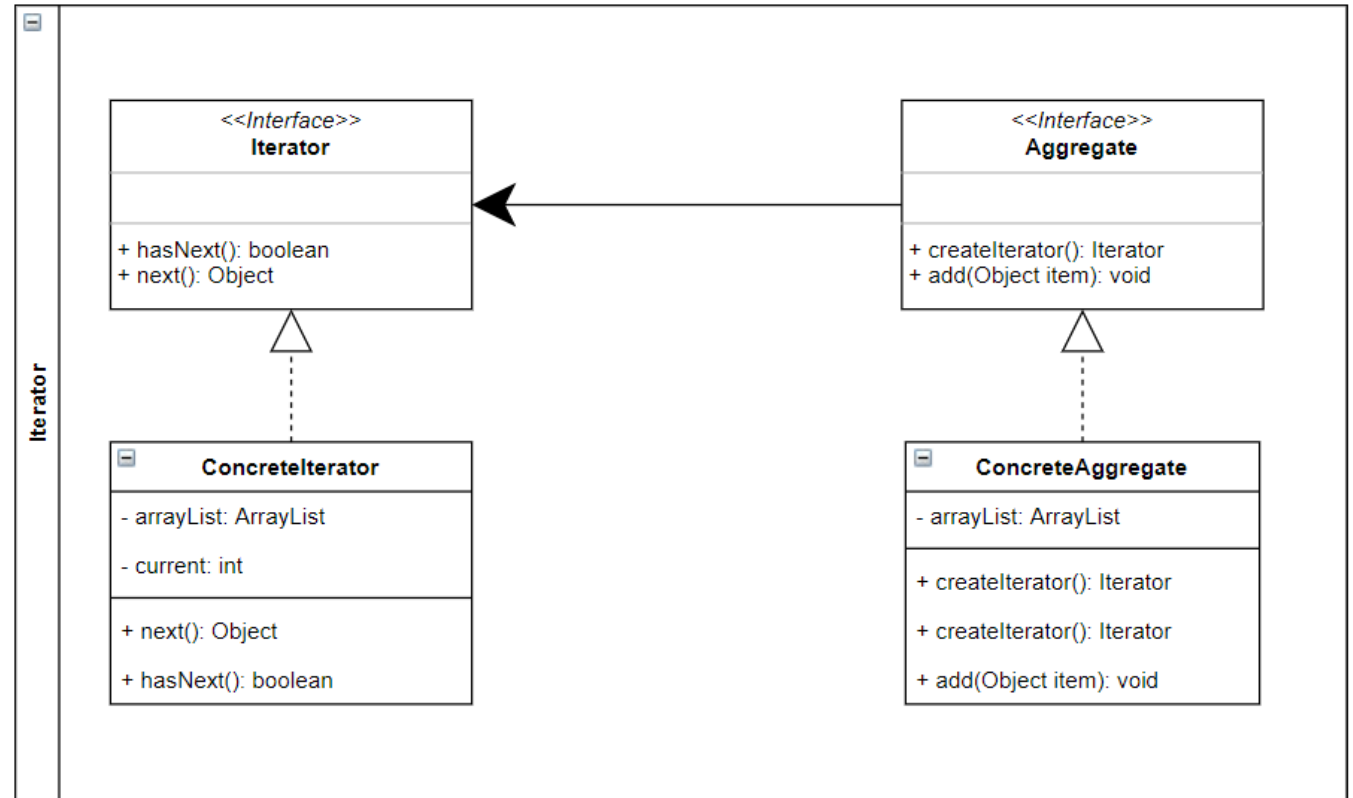
Home

Design Pattern

- Iterator
- Strategy
- Factory Method
- Virtual Proxy
- Singleton
- DAO

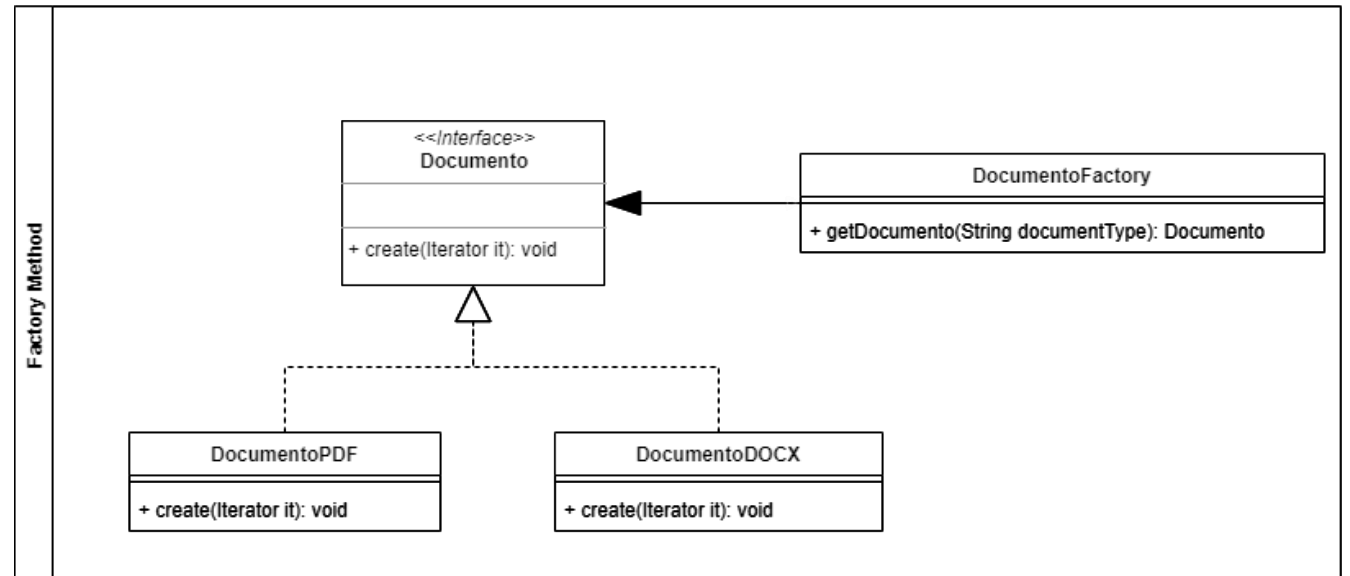
Iterator

- Pattern comportamentale che consente l'attraversamento sequenziale attraverso una struttura di dati complessa senza esporre i suoi dettagli interni.
- Utilizzo del Design Pattern Iterator nel progetto



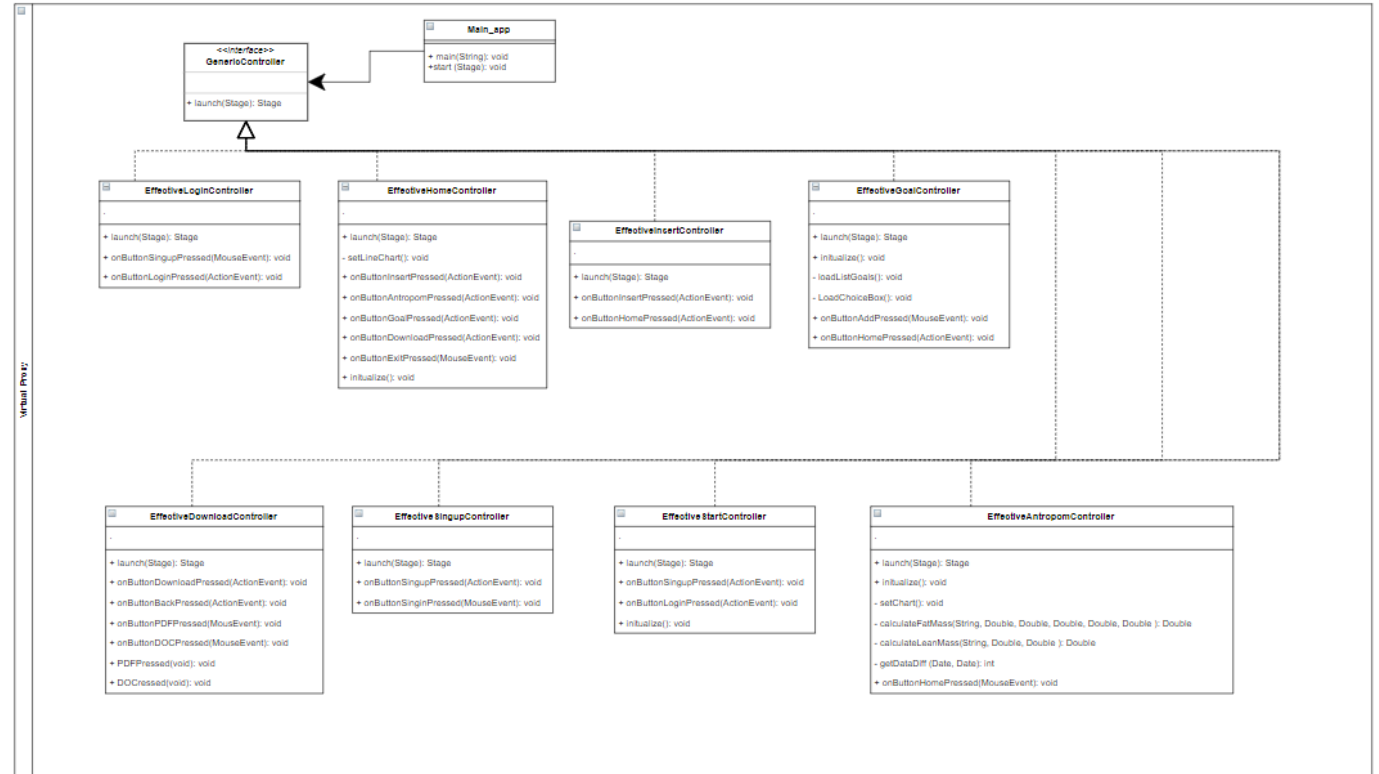
Factory method

- Pattern creazionale e permette di definire un'interfaccia per creare oggetti, ma lascia alle sottoclassi la decisione del tipo di classe da istanziare;
- Utilizzo del Design Pattern factory method nel progetto



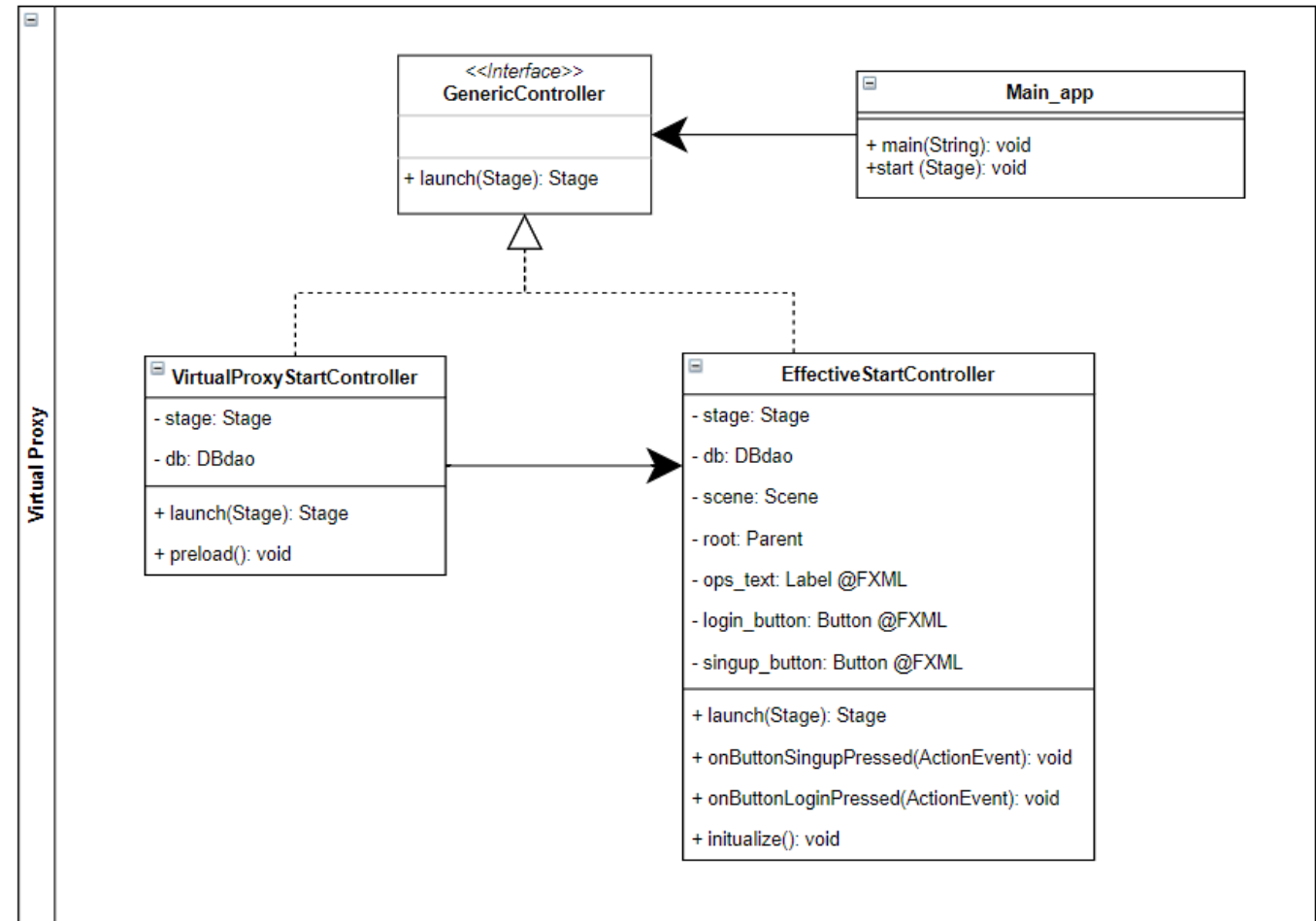
Strategy

- Pattern comportamentale consente di isolare un algoritmo al di fuori di una classe, per far sì che quest'ultima possa variare dinamicamente il suo comportamento, rendendo così gli algoritmi intercambiabili a runtime;
- Utilizzo del Design Pattern strategy nel progetto



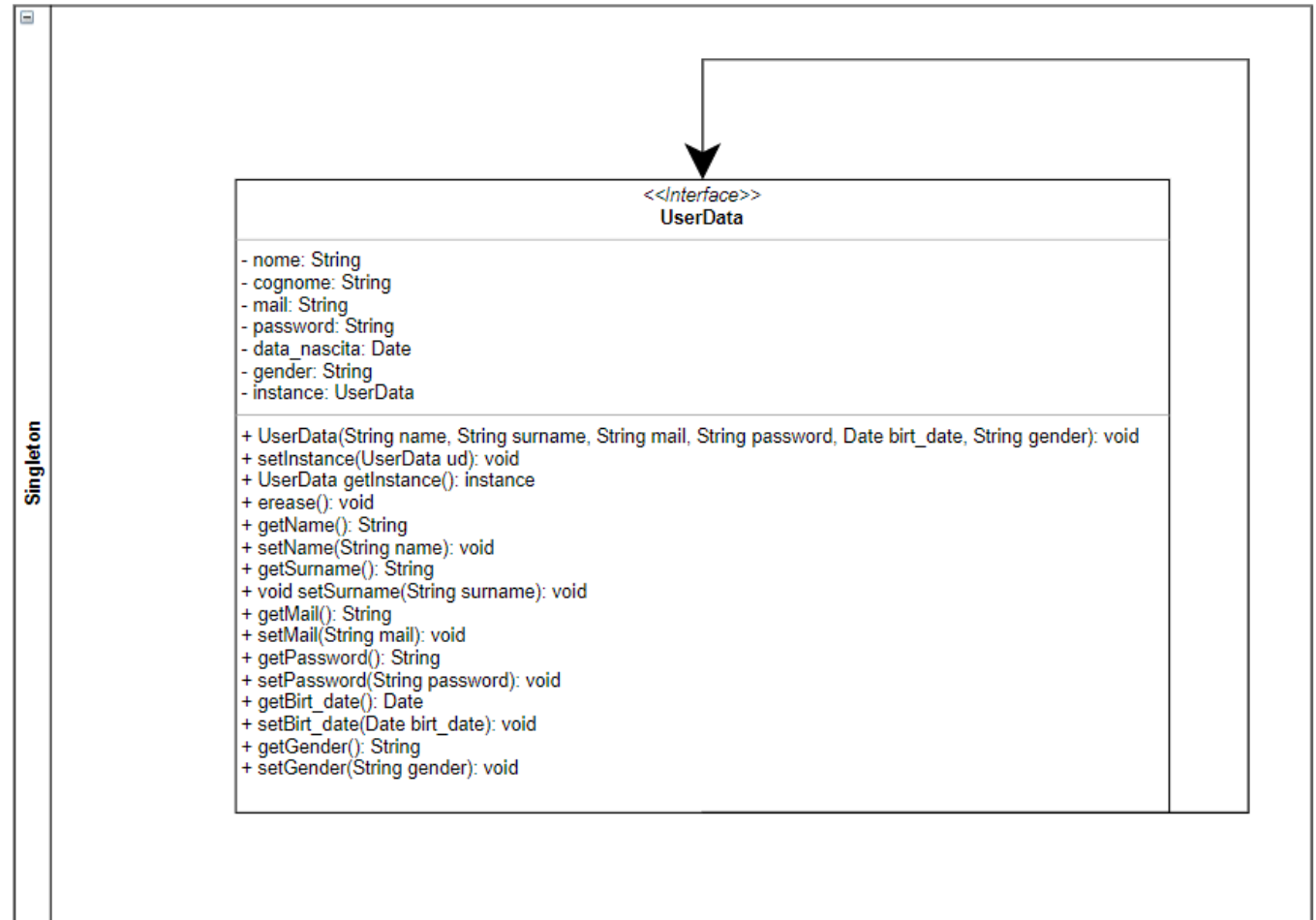
Virtual proxy

- Pattern strutturale ritarda la creazione e l'inizializzazione dell'oggetto poiché richiede grosse risorse;
- Utilizzo del Design Pattern virtual proxy nel progetto



Singleton

- Pattern creazionale, garantisce che una classe abbia una sola istanza, fornendo un punto di accesso globale a questa istanza.
- Utilizzo del design pattern singleton nel progetto



DAO

- Pattern architetturale per la gestione della persistenza:
- Utilizzo del pattern architetturale DAO nel progetto

