

# Progetto di laboratorio di reti

Samuele Bonini

## Indice

<b>1 Architettura di massima del progetto</b>	<b>1</b>
<b>2 Le entità di dominio</b>	<b>1</b>
<b>3 Il data store</b>	<b>1</b>
<b>4 Il service layer</b>	<b>2</b>
<b>5 L'API e il router</b>	<b>2</b>
<b>6 Il server</b>	<b>2</b>
<b>7 Il client CLI</b>	<b>2</b>
<b>8 Il client GUI</b>	<b>2</b>

## 1 Architettura di massima del progetto

**Suddivisione in layer.**

(img)

... Questo documento è strutturato in maniera tale da illustrare, come prima cosa, le caratteristiche delle entità di dominio e quali sono le operazioni primitive a esse associate, per poi spostarsi progressivamente sui layer più esterni dell'architettura, dando un'idea di come le classi appartenenti allo strato della business logic sono implementate, chiarendo infine come viene realizzata, agli atti, la comunicazione tra il server e il client.

**Protocollo applicazione.** (rest, token authentication)

## 2 Le entità di dominio

**Gli utenti.**

**Post, commenti, reazioni.**

**Classi richiesta e risposta.**

**Serializer.**

## 3 Il data store

**Introduzione**

**Strutture dati.**

**Persistenza dello stato.**

## 4 Il service layer

Introduzione

La classe `SocialNetworkService`.

La classe `RewardIssuer`.

La classe `WalletConversionService`.

I servizi di registrazione utente e notifica.

## 5 L'API e il router

La classe `ApiRoute`.

La classe `ApiRouter`.

Gestione di una richiesta HTTP.

(img)

## 6 Il server

Gestione delle connessioni.

La classe `ServerConfig`.

## 7 Il client CLI

Gestione di una richiesta al server.

Rendering dei dati.

Gestione dei messaggi.

## 8 Il client GUI

Realizzazione.

Limitazioni.