**Progetto di Programmazione ad Oggetti A.A. 2017/2018**

**Favaro Marco Matricola: 1123187**

**Clerici Michele Matricola: 1123….**

**Relazione di Favaro Marco**

**Progetto: Kalk**

**Indice:**

1. Abstract
2. Descrizione/uso gerarchia e codice polimorfo
3. Manuale utente
4. Analisi delle tempistiche
5. Suddivisione del lavoro

**1 Abstract**

La calcolatrice effettua operazioni su figure geometriche, precisamente su punti, rette e poligoni fino a quattro lati.

Può calcolare la distanza e l’intersezione fra tutti i tipi, calcolare l’area e il perimetro dei poligoni, la retta passante per due punti, e, dati un punto P e una retta R può calcolare la retta passante per P e parallela o perpendicolare a R.

La gerarchia è stata pensata e costruita in modo tale che chi volesse, in seguito, può ampliarla aggiungendo il proprio tipo nel modello, a patto che implementi operazioni adeguate per il proprio tipo se non dovessero bastare quelle già presenti. Inoltre, con pochissime linee di codice aggiuntive è possibile aggiungere nella barra laterale di sinistra nuove azioni sul nuovo tipo di dato.

**2 Descrizione/uso gerarchia e codice polimorfo**

**MODEL**

La gerarchia utilizzata nel progetto rappresenta, come spiegato nell’Abstract, più figure geometriche “dominate” da una classe padre Inputitem.

Triangolo

Razionale

Punto

Retta

Quadrato

Poligono

InputItem

**RAZIONALE:**

La classe razionale specifica il dato su cui andremo a fare i calcoli, rendendo più semplice le operazioni e più leggibile, lato utilizzo, la lettura dei risultati e l’inserimento dei dati.

Sono presenti due attributi privati di tipo double: *num* e *den* (rispettivamente numeratore e denominatore). La classe fornisce i metodi di interrogazione *getnum*() e *getden*() , un costruttore di default, un costruttore a un double , uno a due double e un costruttore con due parametri di tipo razionale.

All’interno dei costruttori sono invocati due metodi: riduzione() che viene invocata con lo scopo di ridurre la frazione creata, mentre conteggio() (invocata solo nel costruttore a un double e di tipo statica perché non necessità di un oggetto di invocazione) verifica e calcola quanti numeri dopo la virgola sono presenti nel double per trasformare, per esempio, 5.7 in 57/10 facilitando poi eventuali operazione di riduzione.

Sono presenti gli overloading di moltiplicazione con double e razionale, operatore di sottrazione, somma e divisione con un razionale, operatori di incremento (postfisso e prefisso), operatore di uguaglianza con double e razionale, un metodo converti che converte l’oggetto in un double, infine un metodo tostring() che converte un razionale in una stringa (utilizzato nella gui ).

Tutti i metodi e overloading sono costanti per non verificare side-effect sugli oggetti di invocazione, il mero scopo degli operatori e metodi è eseguire calcoli e ritornare nuovi oggetti.

**INPUTITEM :**

È la classe base astratta che ha come unico scopo dare un’identità iniziale all’input inserito dall’utente. La classe non ha campi dati ma solo la definizione e implementazione di due metodi statici *pars\_start()* e *iniz\_input()* e la definizione di due metodi virtuali puri, *intersect()* e *distance().*

Le prime due sono statiche per il semplice motivo che vengono invocate quando l’oggetto deve ancora essere creato. La funzione pars\_start() ha il compito di identificare il tipo di figura in input, svolge semplicemente un’operazione di parsing preliminare sulla stringa inserita. Il tipo di ritorno può essere un punto, una retta, o 0. Pars\_start() viene invocato all’interno di iniz\_input() dove, in base al suo tipo di ritorno decide se invocare il parser di punto , retta o poligono e quindi creando effettivamente l’oggetto che verrà ritornato al chiamante di iniz\_input().

I due metodi virtuali puri sono implementati all’interno di punto, retta e poligono.

Il distruttore della classe è virtuale per permettere la distruzione di oggetti in presenza di puntatori polimorfi.

**PUNTO :**

La classe *punto* è derivata pubblicamente da *inputitem*. Contiene due campi di tipo razionale che rappresentano la coordinata x e la coordinata y del punto. Contiene un costruttore di default a zero parametri non ridefinito e un costruttore a due parametri di tipo razionale.

I metodi *getx*() e *gety*() restituiscono rispettivamente la x e la y dell’oggetto di invocazione, i metodi *xToDouble*() e *yTodouble()* restituiscono i rispettivi valori double di x e y invocando il metodo *converti*() di razionale. *Tostring*() restituisce una stringa di tipo QString che rappresenta il punto (utilizzato nella gui). Il metodo *distanceTwoPoints*() viene invocato nel momento in cui è necessario sapere la distanza tra due punti (uno di invocazione e uno passato per riferimento costante), il metodo è chiaramente marcato costante poiché non fa side-effect.

Il metodo più interessante di questa classe è *pars\_point*() : questa funzione viene invocata da *iniz\_input*() e passandogli una stringa contenente il punto inserito dall’utente, riconosce i valori della coordinata x e y. Al suo interno solleva eventuali eccezioni per questo nel metodo di invocazione è invocata in un blocco try per un corretto funzionamento.

Per motivi di funzionalità è stato scritto l’overloading di uguaglianza tra due punti.

La classe *punto* è concreta, poiché implementa i metodi virtuali puri della classe base *inputitem, intersect*()e *distance*(). Intersect() ha il compito di verificare se un punto (oggetto di invocazione), e qualsiasi altro oggetto passato con un puntatore polimorfo di tipo statico *inputitem ,* si intersecano: se il puntatore passato ha come tipo dinamico *punto,* allora viene invocata la funzione *distanceTwoPoints()* tra i due punti e se ritorna 0 significa che si intersecano (ovvero sono uguali), quindi ritorna un vector contenente il punto passato. Se il tipo dinamico è diverso da punto allora viene invocata nuovamente *intersect()* ma con oggetto di invocazione l’oggetto puntato dal puntatore passato alla funzione cosi da invocare metodi opportuni implementati in quella classe. *Distance*() funziona con la stessa idea di *intersect*(), se il puntatore polimorfo ha tipo dinamico *punto* ritorna il risultato di *distanceTwoPoints()* al chiamante, altrimenti rilancia l’invocazione *distance()* con oggetto di invocazione l’oggetto a cui punta il puntatore e come parametro *this*.

Il distruttore della classe è virtuale per permettere la distruzione di oggetti in presenza di puntatori polimorfi.

**RETTA:**

La classe retta è derivata pubblicamente da inputitem. Contiene tre campi dati privati di tipo razionale: a, b, c, che rappresentano i coefficienti di una equazione lineare in forma implicita del

tipo: ax + by + c = 0.

È presente un unico costruttore a tre parametri di default. Sono definiti e implementati tutti i metodi necessari al calcolo di distanza tra retta-punto e retta-retta, i metodi di interrogazione che ritornano per valore i tre attributi (ovviamente tutti marcati const), e i due metodi virtuali puri definiti nella classe base *inputitem*.

Il metodo statico *rettafromtwopoints*() ritorna una nuova retta passante per due punti, i metodi *rettaperpendicolare()* e *rettaparallela()* ritornano una retta perpendicolare o parallela alla retta di invocazione e passante per il punto passato alle funzioni.

È presente un metodo *pars\_rect*() che, passatogli una stringa contenente la retta, modifica la retta di invocazione riconoscendo i coefficienti e assegnandoli all’oggetto di invocazione.

Particolare attenzione è rivolta ai metodi *intersect*() e *distance*(), entrambi come nella classe *punto* vengono invocati nel momento in cui è necessario sapere l’intersezione o la distanza tra una retta e un qualsiasi altro oggetto nel piano cartesiano. Le due funzioni si comportano alla stessa maniera, se il puntatore passato ha come tipo dinamico *punto* o *retta* sfrutta le funzioni definite nella classe *retta* (*distanceRettaRetta(), Intersect\_rette(), distancePuntoRetta()* ), altrimenti se è un poligono rilancia la chiamata di funzione invertendo l’oggetto di invocazione e il puntatore passato per valore che avrà come tipo dinamico *retta*.

Il distruttore della classe è virtuale per permettere la distruzione di oggetti in presenza di puntatori polimorfi.

Il metodo *toString*() restituisce una stringa di tipo QString che rappresenta la retta (utilizzato nella GUI).

**3 Manuale utente**

Non è necessario il manuale. All’apertura di Kalk verrà visualizzato un wizard che aiuterà l’utente nel prendere dimestichezza con l’interfaccia e nell’inserire in maniera corretta l’input desiderato.

**4 Analisi delle Tempistiche**

Verranno specificate le tempistiche soggette alla mia parte. La soglia di ore disponibili è stata leggermente sforata. Su certi punti verrà giustificato l’ammontare di ore.

● analisi preliminare del problema(~05h);

● progettazione modello e GUI(~20h);

Diversi dubbi su come implementare lo schema model-view.

Problema su come implementare il grafico. Dopo diversi tentativi, come già specificato abbiamo optato per un codice sorgente esterno.

● apprendimento libreria Qt(~15h);

Ho cercato a fondo soluzioni per implementare il drag and drop e per implementare il sistema di salvataggio

● codifica modello ~~e~~ GUI(~13h);

● debugging(~05h);

Problemi con la gestione del garbage.

● testing(~03h).

**5 Suddivisione del lavoro**

L’applicazione è stata progettata e discussa in stretto contatto da entrambi i partecipanti, a partire dall’analisi del problema fino alla sua implementazione. Inizialmente mi sono occupato dei primi abbozzi di gerarchia ma successivamente questa parte è stata completamente realizzata dal mio collega. Io, invece, mi sono dedicato principalmente alla progettazione e alla realizzazione della gui con tutti i problemi e le decisioni ad essa annessi che vanno, ad esempio, dalla scelta di utilizzare QCustomPlot fino alla gestione del sistema di salvataggio delle preferenze personali. Il mio compagno, invece, si è occupato della realizzazione del modello sia in c++ che in java inclusa la completa gestione delle eccezioni. La fase di test e di debugging è stata svolta assieme, soprattutto la gestione del garbage.

**4 Ambiente di sviluppo e di test**

**A casa:**

● Sistema operativo: Mac OS 10.13.4

● Compilatore: clang\_64bit

● Libreria Qt: 5.5.1

**In laboratorio:**

● Sistema operativo: Ubuntu 16.04 64-bit

● Compilatore: gcc 5.4.0

● Libreria Qt: 5.5.1

**6 Comandi per la compilazione ed esecuzione**

Il progetto viene presentato con una cartella col progetto in C++ ed una col progetto in Java

* **C++** Spostarsi col terminale nella cartella apposita (utilizzare il file .pro incluso) e dare i comandi: qmake make ./Kalk
* **Java** Spostarsi col terminale nella cartella apposita e dare i comandi javac…