

# Documento di Progettazione del Sistema

Versione	Data	Descrizione	Autore
1.1	28-12-2016	Documento di Progettazione del Sistema	Stefano Cavalli
1.2	11-01-2017	Aggiunta Activity Diagram	Stefano Cavalli
1.3	17-02-2017	Aggiunta Class Diagram Aggiunta Deployment Diagram	Stefano Cavalli

## Indice

- 1.Introduzione
- 2.Obiettivi della Progettazione
- 3.Disegno del Sistema
- 4.Modello di Processo
- 5.Deployment Diagram
- 6.Disegno nel Dettaglio

# 1. Introduzione

---

Questo documento descrive il design e l'architettura del software ProjectModel. É un'applicazione che permette la moderazione di progetti e attività ad essi correlati, permette di gestire ogni evento che include la cancellazione e la creazione di sottoattività, nonché la modifica e la visualizzazione che avverrà via interfaccia grafica lato utente.

A questi non é richiesta nessuna competenza informatica per la gestione dei progetti, il tutto avviene in maniera chiara e semplice. Il software si avvale dell'utilizzo di un database mysql ed é quindi necessaria una connessione ad internet. Tuttavia la mancanza di questa non limita tutte le funzioni ma mantiene attiva la visualizzazione della vista d'insieme dei progetti.

Le principali parti interessate sono l'utente e i programmatori che faranno manutenzione.

I primi necessitano di un'interfaccia pulita e facile da comprendere, intuibile.

Mentre i programmatori avrebbero bisogno di un codice pulito, ottimizzato e ben strutturato per evitare problemi in fase di debugging ma anche in fase di implementazione di nuove funzioni.

## 2. Obiettivi della Progettazione

---

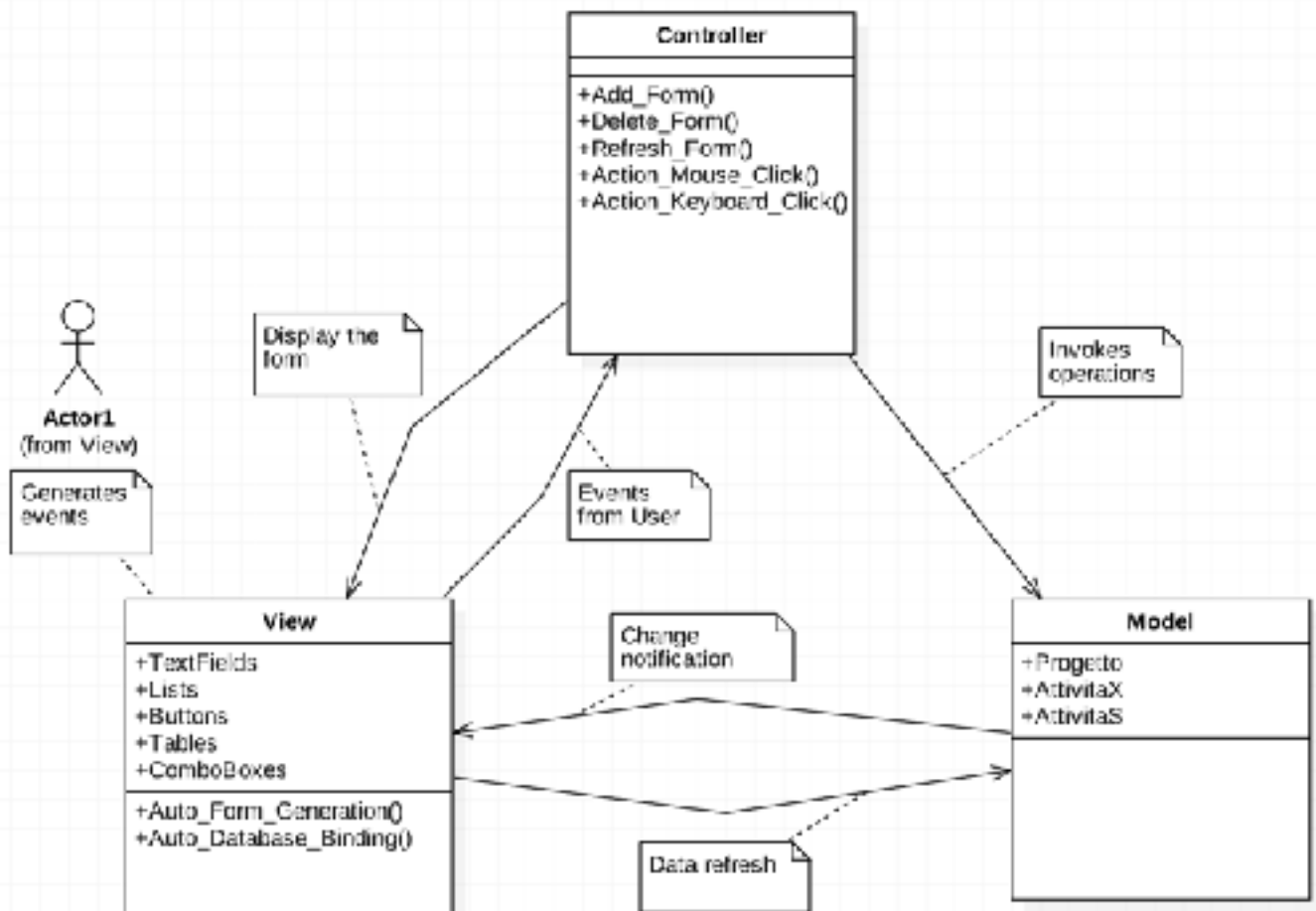
Gli obiettivi di questa progettazione sono la minimizzazione delle risorse da utilizzare che implica l'efficienza del programma, e un design coinvolgente che non comporti difficoltà nella comprensione dell'utilizzo del medesimo grazie ad una grafica user-friendly.

## 3. Disegno del Sistema

---

Verrà utilizzato il modello del Model View Controller (MVC), un pattern che viene utilizzato in programmazione per suddividere il codice in blocchi con funzionalità distinte, consente di separare il modello dei dati (model) e la logica applicativa (controller) dalle modalità di visualizzazione e interazione con l'utente (view).

Ecco il modello del progetto in questione:

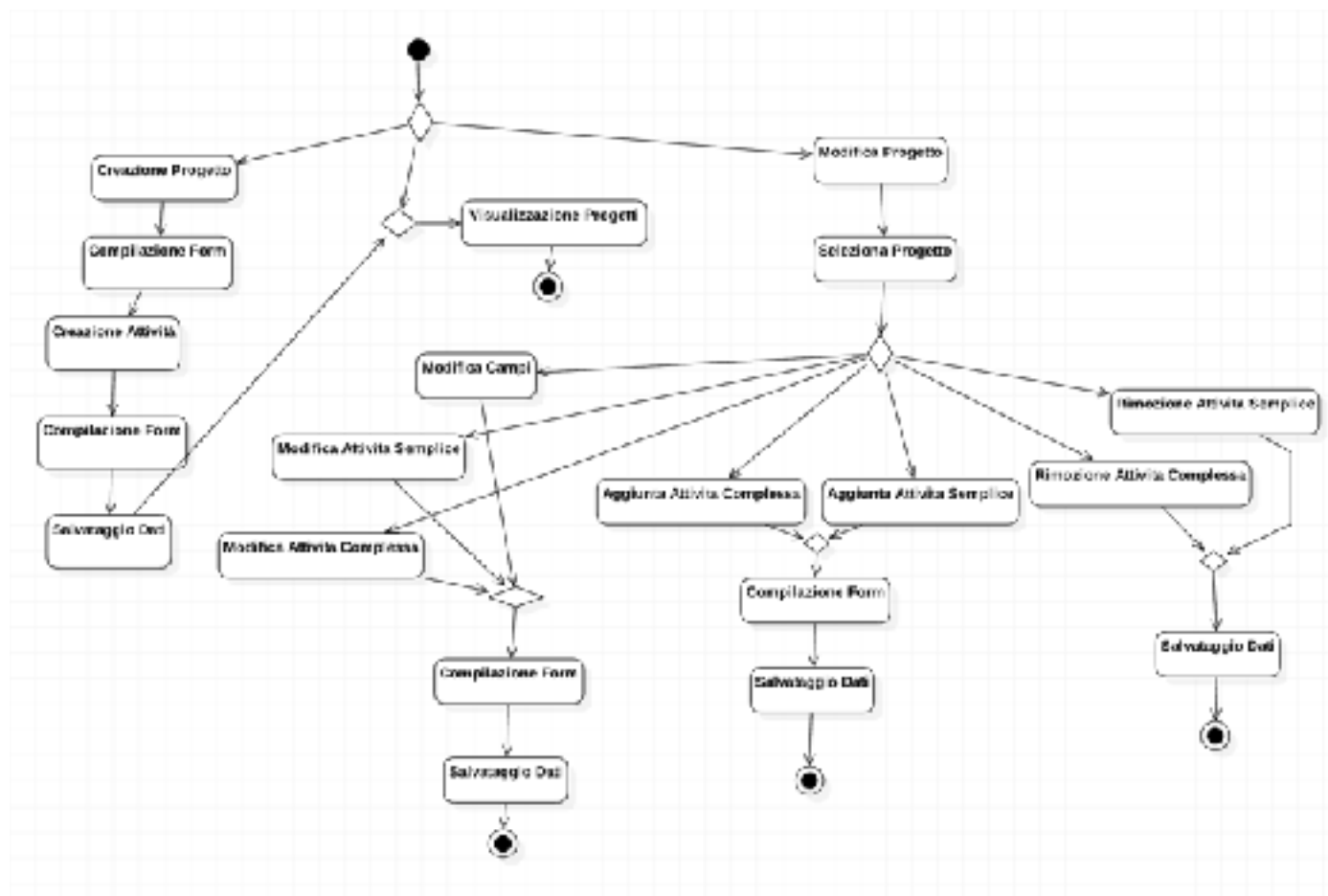


## 4. Modello di Processo

Il Modello di Processo é mostrato attraverso un'Activity Diagram.

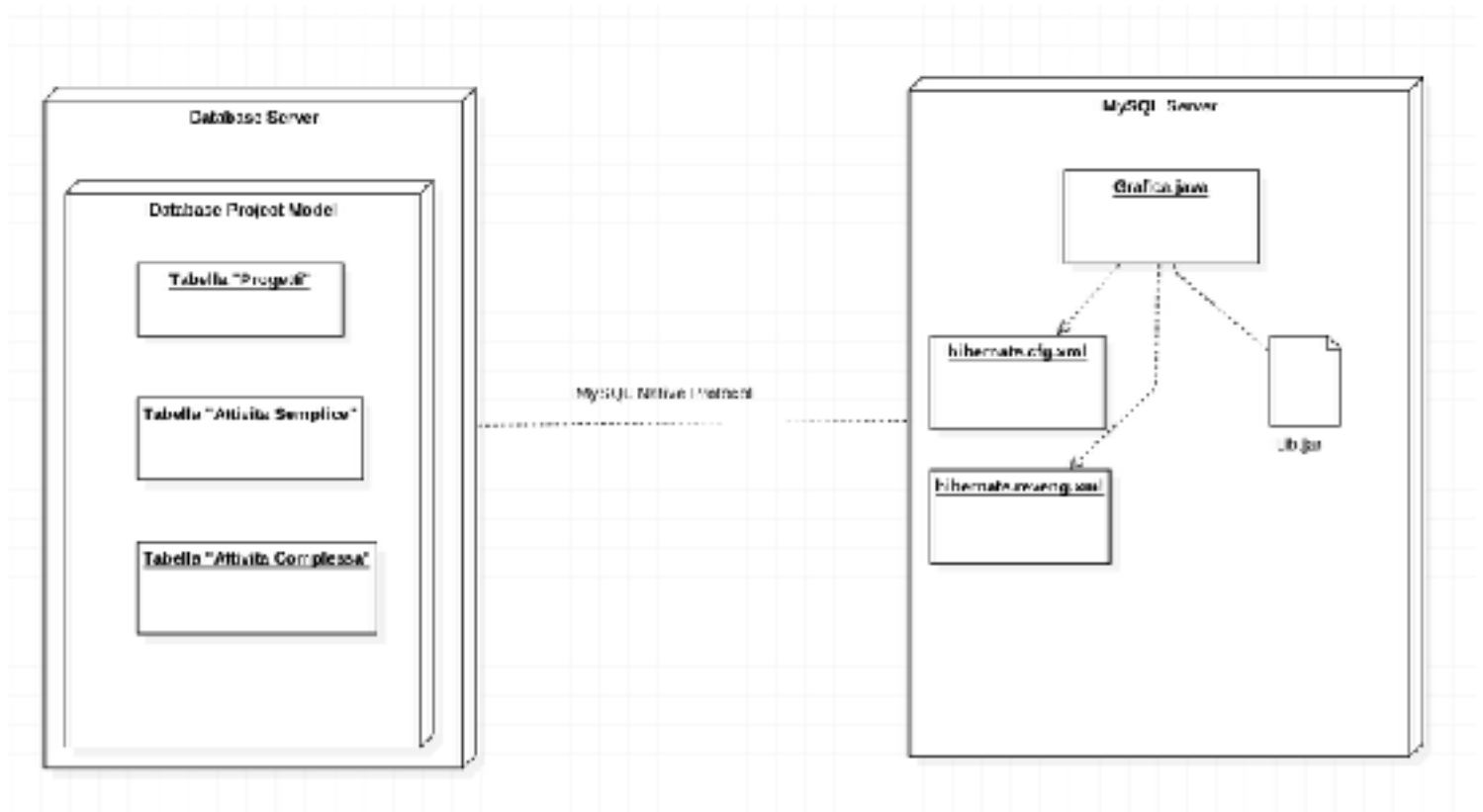
L'Activity Diagram é un diagramma che definisce le attività da svolgere per realizzare una data funzionalità. Esso mostra i passi, i punti decisionali, che intervengono e che operano nel flusso di un programma.

In questo caso vengono mostrate tutte le possibili operazioni che l'utente può eseguire.



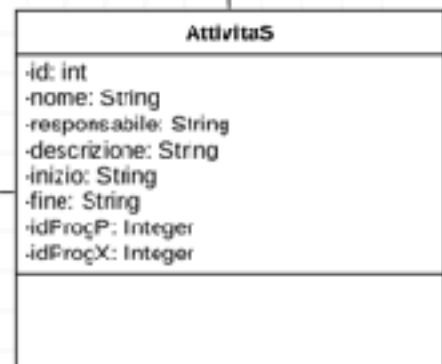
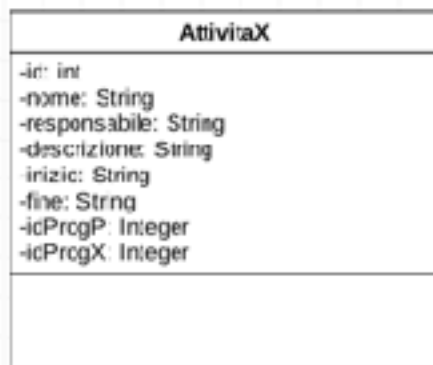
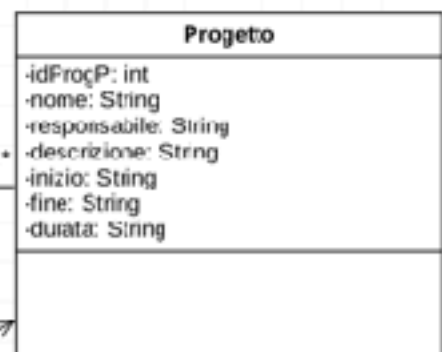
## 5. Deployment diagram

Il deployment diagram é un diagramma di tipo statico che serve per descrivere un sistema in termini di risorse hardware e di relazioni fra esse. Viene inoltre utilizzato per modellare le componenti utilizzare per l'implementazione del sistema e i collegamenti tra di loro.



## 6. Disegno nel dettaglio

Viene mostrato il disegno in dettaglio del progetto mediante l'uso di un class diagram in cui si trovano gli aspetti fondamentali di ogni classe.



1

1..\*

1

1

1..\*

1..\*

1

1..\*