



Università
Ca' Foscari
Venezia

Documento di progettazione

Gruppo: **Zio Tom**

Componenti:

- **Filippetto Sebastiano**
- **Panfili Antonio**

Indice

1. Introduzione

- 1.1 Scopo del documento
- 1.2 Struttura del documento

2. Glossario

3. Modello di struttura del sistema

4. Modello di controllo

5. Diagramma di stato

- 5.1 Primo Accesso
- 5.2 Accesso Standard

6. Diagramma delle Classi

7. Diagramma di Sequenze

8. Interfaccia grafica

- 8.1 Primo Accesso
- 8.2 Home Page
- 8.3 Preferiti

1.1 Scopo del documento

L'obiettivo di questo documento è la definizione della strutturazione globale del nostro sistema; l'applicazione TimeToStrike.

Nel documento sono specificate le modalità con le quali le funzionalità dell'applicazione verranno implementate.

1.2 Struttura del documento

Il documento è strutturato in:

- Glossario: qui vengono spiegati alcuni termini e/o acronimi utilizzati nel documento;
- Modello di struttura del sistema: parte del documento in cui viene descritta la suddivisione delle applicazioni in sottosistemi;
- Modello di controllo: parte del documento in cui viene definito il tipo di controllo che governa le relazioni tra i vari sottosistemi;
- Diagramma di stato: parte del documento in cui vengono descritti i moduli che compongono ogni applicazione;
- Diagramma di sequenza: parte del documento in cui vengono descritte le entità che compongono l'applicazione e delle loro relazioni;
- Interfaccia grafica: parte del documento in cui vengono definiti i prototipi di interfaccia utente.

2 Glossario

App: Si intende l'app descritta nel piano di progetto.

Android: Sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google.

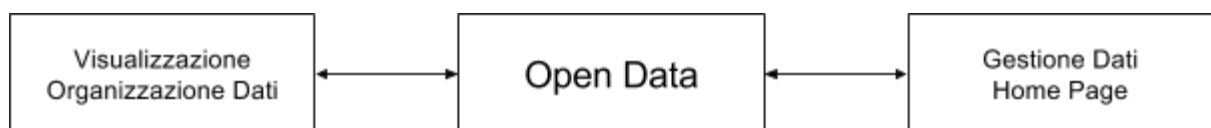
Open Data: Sono dati liberamente accessibili a tutti, raccolti da altre persone.

Utente: Persona fisica che utilizza l'app.

3 Modello di struttura del sistema

Per il nostro sistema abbiamo deciso di scegliere il modello di gestione dei dati basato su repository, che prevede la condivisione di grandi quantità di dati in modo efficiente.

Inoltre i sottoinsiemi possono disinteressarsi a come i dati vengano prodotti, alle operazioni di backup, sicurezza etc.



4 Modello di controllo

Il modello da noi adottato è quello basato su eventi, poiché ciò che dobbiamo gestire è l'interazione con l'utente il quale potrà sfruttare gesture come il tap. Verrà quindi utilizzato un ascoltatore d'evento legato all'elemento definito tappable.

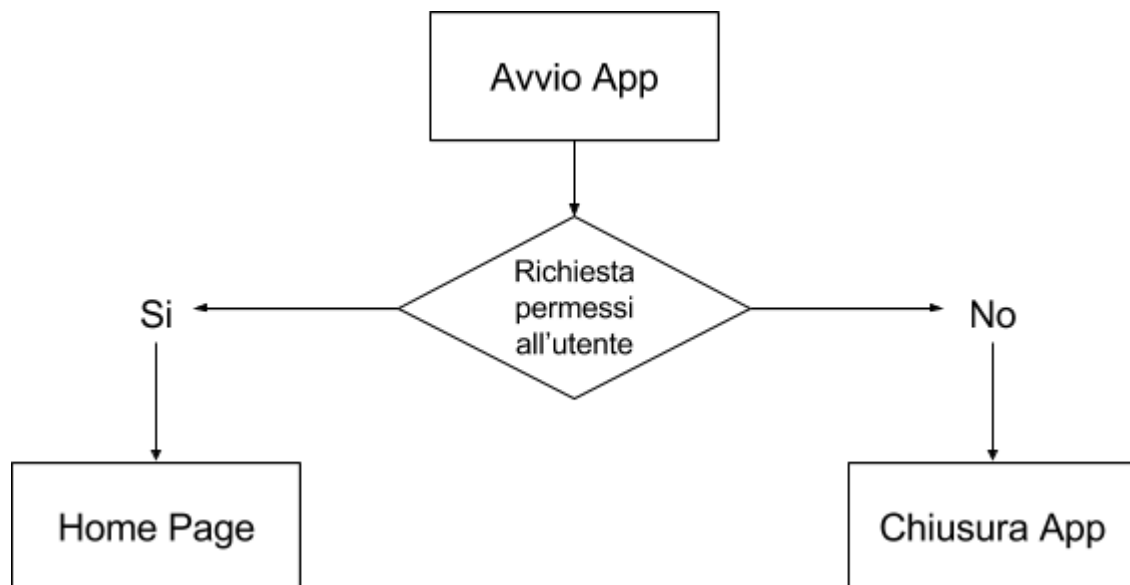
5 Diagramma di stato

In questo paragrafo sono mostrati i due diagrammi di accesso ottenibili dalla navigazione all'interno dell'applicazione.

5.1 Primo Accesso

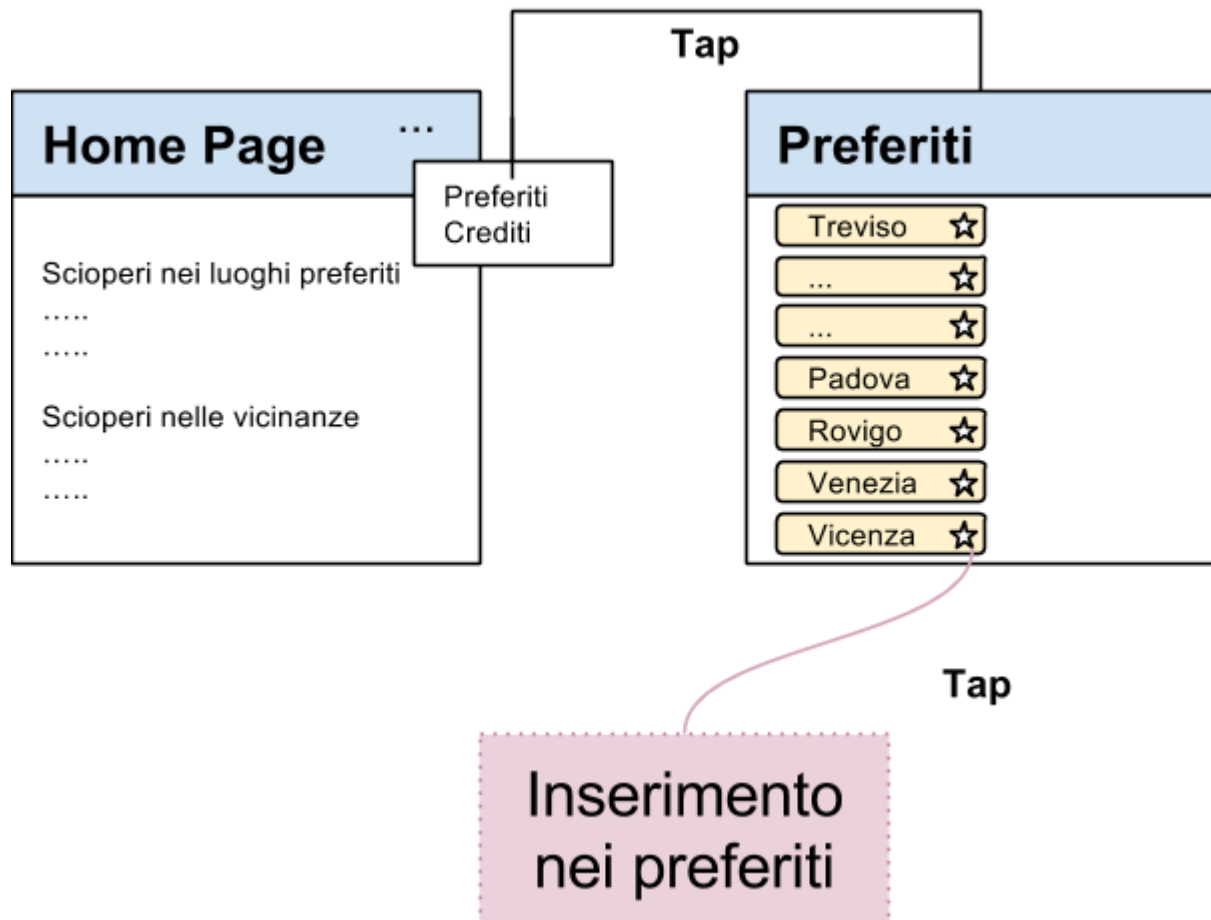
Questo diagramma mostra cosa succede quando viene avviata per la prima volta l'app.

Immediatamente viene visualizzata una schermata che chiede se consentiamo i permessi di attivare la geolocalizzazione e di lettura/scrittura files. Solo in caso di risposta affermativa verrà visualizzata l'Home Page. In caso di risposta negativa, l'app verrà automaticamente chiusa poiché non avrebbe utilità.



5.2 Accesso Standard

Questo diagramma mostra il normale utilizzo dell'app da parte dell'utente.

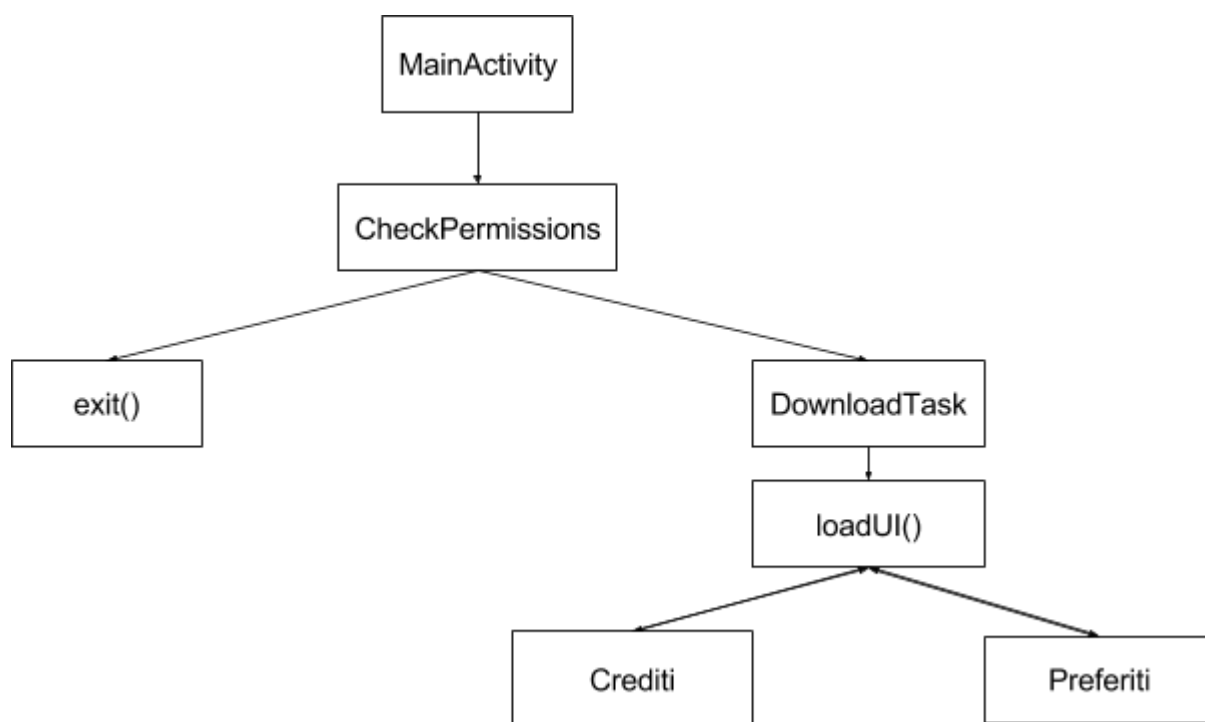


Appena avviata l'app, si apre l'Home Page nella quale è possibile visualizzare la lista degli scioperi vicini alla propria posizione attuale e la lista degli scioperi nelle posizioni preferite.

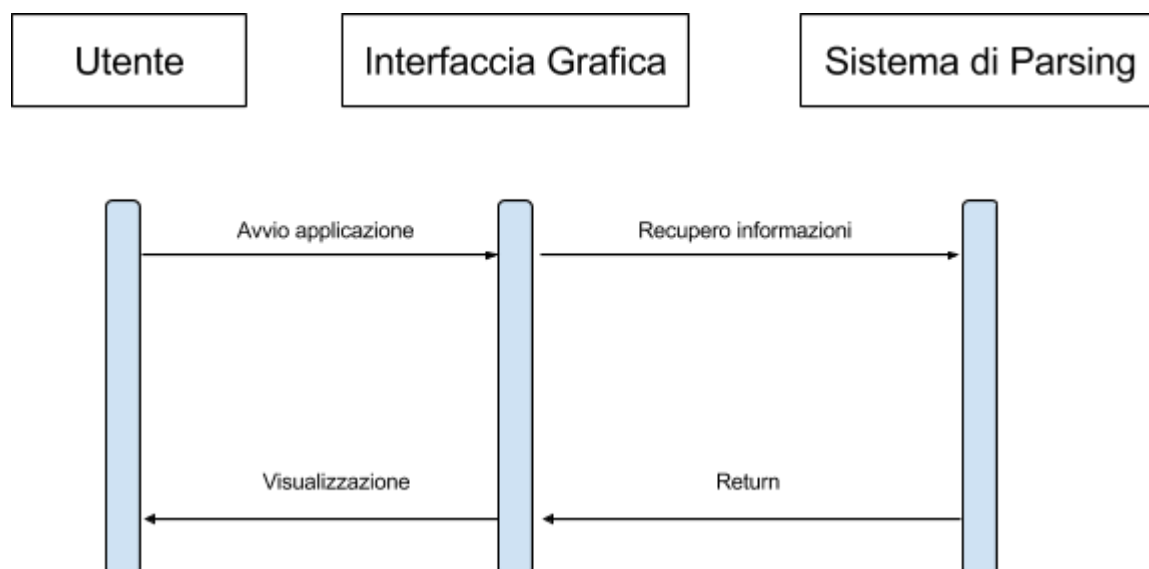
Dalla Home Page è possibile accedere alla pagina dei Preferiti.

Tappando il checkbox, viene automaticamente salvata la provincia tra i preferiti quindi tornando all'Home Page, l'activity verrà ricaricata con le dovute modifiche relative ai preferiti.

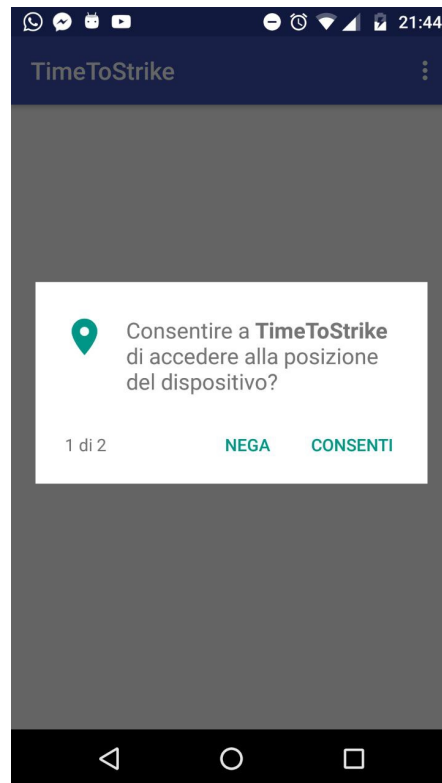
6 Diagramma delle Classi



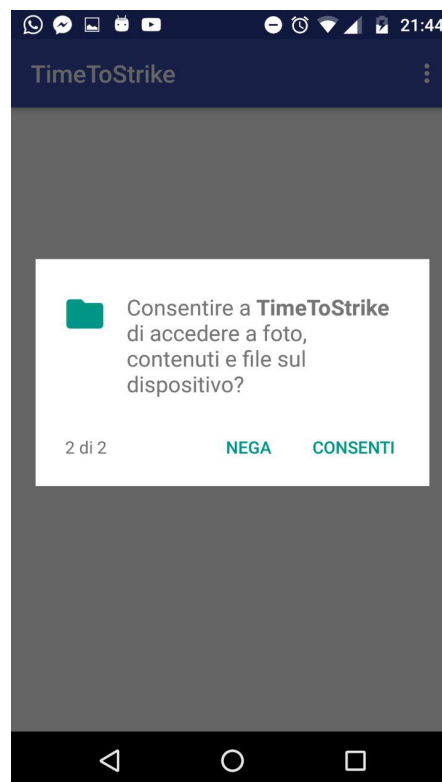
7 Diagramma Di Sequenze



8.1 Primo Accesso



8.2 Home Page



8.3 Preferiti

