



Error__418

[GitHub/Error-418-SWE](#)

error418swe@gmail.com

Specifica Tecnica

Informazioni

| | |
|---------------------|---|
| Versione | 1.9.0 |
| Uso | Esterno |
| Stato | Approvato |
| Responsabile | Zaccone Rosario |
| Redattori | Nardo Silvio Todesco Mattia |
| Verificatore | Banzato Alessio |
| Destinatari | Gruppo Error_418 Vardanega Tullio Cardin Riccardo |

Registro delle modifiche

| Ver. | Data | PR | Titolo | Redattore | Verificatore |
|-------------|-------------|-----------|--|------------------|---------------------|
| 1.9.0 | 13-04-2024 | 439 | DOC-697 Aggiunta sezione Esecuzione del software | Nardo Silvio | Banzato Alessio |
| 1.8.0 | 04-04-2024 | 428 | DOC-682 Riorganizzare paragrafo tecnologie | Carraro Riccardo | Banzato Alessio |
| 1.7.0 | 02-04-2024 | 406 | DOC-654 Estendere sezione Tecnologie | Carraro Riccardo | Gardin Giovanni |
| 1.6.0 | 27-03-2024 | 367 | DOC-651 Redigere sezione Classi | Nardo Silvio | Gardin Giovanni |
| 1.5.0 | 27-03-2024 | 367 | DOC-650 Redigere sezione Design pattern utilizzati | Nardo Silvio | Gardin Giovanni |
| 1.4.0 | 27-03-2024 | 367 | DOC-649 Redigere sezione Struttura | Nardo Silvio | Gardin Giovanni |
| 1.7.0 | 27-03-2024 | 367 | DOC-652 Redigere sezione Componenti | Nardo Silvio | Gardin Giovanni |
| 1.3.0 | 21-03-2024 | 385 | DOC-595 Redigere sezione Requisiti soddisfatti | Todesco Mattia | Banzato Alessio |
| 1.2.0 | 18-03-2024 | 376 | DOC-606 Aggiungere sezione Requisiti | Todesco Mattia | Banzato Alessio |
| 1.1.1 | 16-03-2024 | 370 | DOC-598 Modifiche a sezione Database | Todesco Mattia | Banzato Alessio |
| 1.1.0 | 11-03-2024 | 360 | DOC-563 Redigere sezione Tecnologie | Todesco Mattia | Banzato Alessio |

Indice dei contenuti

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Introduzione | 1 |
| 1.1 | Scopo del documento | 1 |
| 1.2 | Approccio alla redazione | 1 |
| 1.3 | Scopo del prodotto | 1 |
| 1.4 | Glossario | 1 |
| 1.5 | Riferimenti | 1 |
| 1.5.1 | Riferimenti a documentazione interna | 2 |
| 1.5.2 | Riferimenti normativi | 2 |
| 1.5.3 | Riferimenti informativi | 2 |
| 1.5.4 | Riferimenti a documentazione tecnica | 2 |
| 2 | Requisiti | 4 |
| 2.1 | Requisiti software | 4 |
| 2.2 | Requisiti hardware | 4 |
| 3 | Esecuzione del software | 5 |
| 4 | Tecnologie | 5 |
| 4.1 | Introduzione | 5 |
| 4.2 | Tecnologie implementative | 5 |
| 4.2.1 | Next.js | 5 |
| 4.2.2 | React | 5 |
| 4.2.3 | Node.js | 6 |
| 4.2.4 | Tailwind CSS | 6 |
| 4.2.5 | Shadcn/ui | 6 |
| 4.2.6 | Three.js | 6 |
| 4.2.7 | @react-three/fiber | 7 |
| 4.2.8 | @react-three/drei | 7 |
| 4.3 | Tecnologie per la validazione dei dati | 7 |
| 4.3.1 | Zod | 7 |
| 4.4 | Tecnologie per la persistenza dei dati | 7 |
| 4.4.1 | PostgreSQL | 7 |
| 4.5 | Tecnologie per il testing | 8 |
| 4.5.1 | Jest | 8 |
| 4.6 | Tecnologie per il deployment | 8 |
| 4.6.1 | Docker | 8 |
| 4.6.2 | Docker Compose | 8 |
| 5 | Architettura di sistema | 10 |
| 5.1 | Architettura di implementazione | 10 |
| 5.1.1 | Vantaggi | 10 |
| 5.1.2 | Svantaggi | 10 |
| 5.2 | Persistence layer | 11 |
| 5.2.1 | Next.js Server Actions | 11 |

| | |
|---|-----------|
| 5.2.2 Server Actions implementate | 12 |
| 5.2.3 Repository Pattern | 14 |
| 5.2.4 Data Mapper Pattern | 15 |
| 5.3 Business layer | 16 |
| 5.3.1 Bin | 16 |
| 5.3.2 Zone | 18 |
| 5.3.3 Product | 21 |
| 5.3.4 Order | 22 |
| 5.3.5 SVG | 22 |
| 5.3.6 Floor | 23 |
| 5.3.7 FloorStrategy <i>Strategy Pattern</i> | 24 |
| 5.3.8 Search Engine <i>Factory e Strategy Pattern</i> | 27 |
| 5.3.9 Provider Pattern | 30 |
| 5.4 Presentation layer | 33 |
| 5.4.1 UI | 33 |
| 5.4.2 Three.js | 41 |
| 6 Architettura di deployment | 42 |
| 6.1 Analisi dell'architettura monolitica | 42 |
| 6.2 Deployment con Docker | 43 |
| 6.2.1 Ambiente Docker | 43 |
| 6.3 Deployment e installazione | 44 |
| 6.3.1 Download di WMS3 | 44 |
| 6.3.2 Avvio di WMS3 | 44 |
| 6.3.3 Terminare l'esecuzione | 45 |
| 7 Database | 45 |
| 7.1 Entità | 45 |
| 7.2 Relazioni | 46 |
| 7.2.1 Interrogazione del database | 46 |
| 8 Requisiti soddisfatti | 47 |
| 8.1 Requisiti funzionali soddisfatti | 47 |
| 8.2 Requisiti di qualità soddisfatti | 55 |

Indice delle immagini

| | |
|---|----|
| Figura 1: Layered architecture. | 10 |
| Figura 2: Next.js caching and revalidating | 11 |
| Figura 3: Diagramma delle classi del layer di persistenza | 16 |
| Figura 4: Diagramma delle classi del layer di business | 26 |
| Figura 5: Diagramma delle classi Floor del layer di business | 27 |
| Figura 6: Diagramma delle classi Search del layer di business | 30 |
| Figura 7: Ambiente Docker | 44 |
| Figura 8: Schema ER del Database. | 45 |

Indice delle tabelle

| | |
|---|-----------|
| Tabella 1: Requisiti software | 4 |
| Tabella 2: Browser supportati | 4 |
| Tabella 3: Requisiti hardware | 4 |
| Tabella 4: Modalità di download WMS3 | 44 |
| Tabella 5: Requisiti funzionali | 47 |
| Tabella 6: Requisiti di qualità | 55 |

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento ha come obiettivo la descrizione dettagliata delle scelte progettuali effettuate, al fine di garantire una comprensione chiara e completa del software “WMS3: Warehouse Management 3D”, proposto da Sanmarco Informatica S.p.A.

Gli aspetti fondamentali riguardano l’architettura implementativa, analizzando tecnologie e design pattern adottati, e l’architettura di deployment del prodotto.

Mediante il documento si intende fornire le linee guida per lo sviluppo del software, garantendo la coerenza con i requisiti individuati nel documento di Analisi dei Requisiti_G e il loro soddisfacimento.

1.2 Approccio alla redazione

Il presente documento viene redatto in modo incrementale assicurando la coerenza delle informazioni al suo interno con gli sviluppi in corso e le esigenze evolutive del progetto.

1.3 Scopo del prodotto

Il fine ultimo è lo sviluppo di un software, “WMS3: Warehouse Management 3D”, che rivoluziona la gestione di un magazzino_G, trascendendo la rappresentazione bidimensionale tradizionale a favore di un ambiente tridimensionale più informativo e intuitivo.

“WMS3” si distingue per le sue funzionalità avanzate, tra cui la creazione personalizzata di un magazzino_G e delle sue componenti, arricchita da una visualizzazione tridimensionale che offre una comprensione spaziale ottimale grazie alla possibilità di manipolare la vista.

Il software consente inoltre l’accesso e la visualizzazione delle informazioni relative alla merce_G e alla disposizione degli scaffali, sfruttando un database_G SQL_G per il caricamento di tali dati.

Un altro aspetto fondamentale di “WMS3” è la facilità con cui è possibile emettere richieste di spostamento della merce_G all’interno del magazzino_G, rendendo la gestione logistica un processo semplice e intuitivo. Il software integra funzionalità di filtraggio e ricerca delle merci, presentando i risultati in modo grafico per una interpretazione immediata.

Per concludere, “WMS3” supporta la personalizzazione dell’ambiente attraverso l’importazione di planimetrie in formato SVG_G, permettendo una configurazione avanzata del layout del magazzino_G.

1.4 Glossario

Al fine di agevolare la comprensione del presente documento, viene fornito un glossario che espliciti il significato dei termini di dominio specifici del progetto. I termini di glossario sono evidenziati nel testo mediante l’aggiunta di una “G” a pedice degli stessi:

Termine di glossario_G

Le definizioni sono disponibili nel documento *Glossario v1.7.0*.

1.5 Riferimenti

1.5.1 Riferimenti a documentazione_G interna

- Documento *Glossario v1.7.0*:
https://github.com/Error-418-SWE_G/Documenti/blob/main/3%20-%20PB/Glossario_v1.7.0.pdf (ultimo accesso 25/02/2024)
- Documento *Analisi dei Requisiti_G v2.0.0*:
https://github.com/Error-418-SWE_G/Documenti/blob/main/3%20-%20PB/Documentazione_G%20esterna/Analisi%20dei%20Requisiti_v2.0.0.pdf (ultimo accesso 25/02/2024)

1.5.2 Riferimenti normativi

- Regolamento del progetto didattico_G:
https://www.math.unipd.it/~tullio/IS_G-1/2023/Dispense/PD2.pdf (ultimo accesso 20/03/2024)
- Capitolato_G “Warehouse Management 3D” (C5) di *Sanmarco Informatica S.p.A.*:
https://www.math.unipd.it/~tullio/IS_G-1/2023/Progetto/C5.pdf (ultimo accesso 13/02/2024)

1.5.3 Riferimenti informativi

- Verbali interni;
- Verbali esterni;
- Analisi dei requisiti:
https://www.math.unipd.it/~tullio/IS_G-1/2023/Dispense/T5.pdf (ultimo accesso 20/03/2024)
- Analisi e descrizione delle funzionalità, Use Case_G e relativi diagrammi (UML_G):
<https://www.math.unipd.it/~rcardin/swea/2022/Diagrammi%20Use%20Case.pdf> (ultimo accesso 20/03/2024)

1.5.4 Riferimenti a documentazione_G tecnica

- Docker_G:
<https://docs.docker.com/engine/> (ultimo accesso 28/03/2024)
- Docker Compose_G:
<https://docs.docker.com/compose/> (ultimo accesso 28/03/2024)
- Jest_G:
<https://jestjs.io/docs/getting-started> (ultimo accesso 28/03/2024)
- Next.js_G:
<https://nextjs.org/docs> (ultimo accesso 28/03/2024)
- PostgreSQL_G:
<https://www.postgresql.org/docs/16/index.html> (ultimo accesso 28/03/2024)
- React_G:
<https://react.dev/reference/react> (ultimo accesso 28/03/2024)
- @react_G-three/drei:
<https://github.com/pmndrs/drei?tab=readme-ov-file#index> (ultimo accesso 28/03/2024)
- @react_G-three/fiber:
<https://docs.pmnd.rs/react-three-fiber/> (ultimo accesso 28/03/2024)

- shadcn/ui:
<https://ui.shadcn.com/docs> (ultimo accesso 28/03/2024)
- Tailwind CSS:
<https://tailwindcss.com/docs/> (ultimo accesso 28/03/2024)
- Three.js:
<https://threejs.org/docs/> (ultimo accesso 28/03/2024)
- Zod:
<https://zod.dev/> (ultimo accesso 28/03/2024)

2 Requisiti

Di seguito sono elencati i requisiti minimi necessari per l'esecuzione dell'applicazione, comprese le caratteristiche necessarie per configurare l'ambiente di sviluppo del progetto.

2.1 Requisiti software

| Componente | Versione _G | Riferimenti |
|-----------------------------|-----------------------------------|---|
| Docker _G | ≥ 24.0.7 | https://docs.docker.com/ |
| Docker Compose _G | ≥ 2.23.3 | https://docs.docker.com/compose/ |
| Browser _G | Supporto a WebGL _G 2.0 | Tabella 2 |

Tabella 1: Requisiti software

| Browser _G | Versione _G |
|----------------------------|-----------------------|
| Google Chrome | ≥ 89 |
| Microsoft Edge | ≥ 89 |
| Mozilla Firefox | ≥ 67 |
| Apple Safari | ≥ 15 |
| Opera Browser _G | ≥ 76 |
| Google Chrome per Android | ≥ 89 |
| Apple Safari per iOS | ≥ 17.1 |
| Samsung Internet | ≥ 23 |

Tabella 2: Browser_G supportati

2.2 Requisiti hardware

| Componente | Requisito _G minimo |
|-----------------|--|
| Processore | CPU a 64 bit con supporto hardware alla virtualizzazione |
| Scheda video | GPU con supporto a OpenGL ES 3.0 |
| Memoria RAM | 4 GB |
| Spazio su disco | ≥ 20 GB |

Tabella 3: Requisiti hardware

3 Esecuzione del software

Per avviare correttamente WMS3, è necessario seguire i seguenti passaggi:

- assicurarsi di avere Docker_G installato e funzionante sul proprio sistema;
- navigare fino alla directory contenente il file `compose.yml`;
- eseguire il comando `docker composee up -d` da terminale per avviare i container pertinenti. Si raccomanda di assicurarsi che i container siano stati costruiti correttamente prima di procedere con questa operazione. Nel caso in cui essi non siano stati costruiti completamente, eseguire il comando `docker composee build`;
- successivamente al corretto completamento del processo di avvio, aprire un browser_G web e digitare l'URL "localhost:3000".

4 Tecnologie

4.1 Introduzione

In questa sezione, viene presentata una panoramica completa degli strumenti e delle tecnologie utilizzati per lo sviluppo e l'implementazione del software "WMS3". Questo include una descrizione dettagliata delle tecnologie, del linguaggio di programmazione adottato, delle librerie e dei framework necessari.

L'obiettivo principale è assicurare che il software sia sviluppato utilizzando le tecnologie adeguate in termini di efficacia ed efficienza e che soddisfi i requisiti individuati nel documento *Analisi dei Requisiti_G v2.0.0*.

4.2 Tecnologie implementative

4.2.1 Next.js_G

- Framework di sviluppo web front-end basato su React_G e utilizzato per la creazione di applicazioni web. Offre funzionalità avanzate realizzazione di API_G, gestione del routing e Server Action.
- **Versione_G**: 14.1.0.
- **Link**: <https://nextjs.org/> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio**: TypeScript_G, JSX_G, JSON_G.
- **Contesto di utilizzo**:
 - Creazione della struttura dell'applicazione;
 - Implementazione delle API_G;
 - Gestione del routing.

4.2.2 React_G

- Libreria JavaScript_G utilizzata per la creazione di interfacce utente_G dinamiche, reattive e stateful. Si basa sul concetto di "components", ovvero blocchi di codice autonomi che gestiscono la propria logica e rendering.
- **Versione_G**: 18.0.0.
- **Link**: <https://reactjs.org/> (ultimo accesso 04/04/2024)

- **Linguaggio:** TypeScript_G, JSX_G, JSON_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Creazione di interfacce utente_G dinamiche;
 - Implementazione dei componenti web.

4.2.3 Node.js_G

- Runtime system orientato agli eventi per l'esecuzione di codice JavaScript_G estendibile tramite moduli. Viene utilizzato per eseguire il codice JavaScript_G lato server.
- **Versione_G:** 20.11.0.
- **Link:** <https://nodejs.org/> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio:** TypeScript_G, JSON_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Codifica lato server.

4.2.4 Tailwind CSS

- Framework CSS utilizzato per lo sviluppo di interfacce utente_G web. Offre una serie di classi predefinite per la definizione dello stile degli elementi.
- **Versione_G:** 3.4.1.
- **Link:** <https://tailwindcss.com/> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio:** CSS.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Definizione stile e layout componenti web.

4.2.5 Shadcn/ui

- Raccolta di componenti React_G personalizzati per la creazione di interfacce utente_G. Offre una serie di componenti pronti all'uso per la realizzazione di interfacce grafiche.
- **Versione_G:** 0.8.0.
- **Link:** <https://ui.shadcn.com/> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio:** TypeScript_G, JSX_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Creazione di interfacce utente_G grafiche.

Librerie e framework ambiente 3D

4.2.6 Three.js_G

- Libreria JavaScript_G utilizzata per creare e visualizzare grafica computerizzata 3D animata in un browser_G Web utilizzando WebGL_G. Offre funzionalità avanzate per la creazione di ambienti 3D interattivi.
- **Versione_G:** 0.161.2.
- **Link:** <https://threejs.org/> (ultimo accesso 04/04/2024)

- **Linguaggio:** TypeScript_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Creazione ambiente 3D.

4.2.7 @react_G-three/fiber

- Libreria open-source che facilita l'integrazione di Three.js_G all'interno di applicazioni React_G. Offre funzionalità avanzate per la creazione di grafica 3D animata.
- **Versione_G:** 8.15.16.
- **Link:** <https://docs.pmnd.rs/react-three-fiber/getting-started/introduction> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio:** TypeScript_G, JSX_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Creazione ambiente 3D.

4.2.8 @react_G-three/drei

- Libreria che fornisce componenti e utilità per semplificare lo sviluppo di applicazioni in 3D utilizzando React_G e Three.js_G. Offre funzionalità avanzate per la creazione di ambienti 3D interattivi.
- **Versione_G:** 9.97.6.
- **Link:** <https://www.npmjs.com/package/@react-three/drei> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio:** TypeScript_G, JSX_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Creazione ambiente 3D.

4.3 Tecnologie per la validazione dei dati

4.3.1 Zod

- Zod è una libreria di validazione dei dati per TypeScript_G. Viene utilizzata per definire schemi di validazione dei dati e garantire che i dati ricevuti siano conformi a tali schemi.
- **Versione_G:** 3.22.4.
- **Link:** <https://zod.dev/> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio:** TypeScript_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Validazione dei dati inseriti dall'utente_G.

4.4 Tecnologie per la persistenza dei dati

4.4.1 PostgreSQL_G

- PostgreSQL_G è un sistema di gestione di database_G relazionali. Viene utilizzato per la memorizzazione e la gestione dei dati relativi al software "WMS3".

- **Versione_G:** 16.2.
- **Link:** <https://www.postgresql.org/docs/16/index.html> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio:** SQL_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Memorizzazione e gestione dei dati relativi ai bin_G, ai prodotti e alle zone del magazzino_G.

4.5 Tecnologie per il testing_G

4.5.1 Jest_G

- Jest_G è un framework di testing_G per JavaScript_G e TypeScript_G. Viene utilizzato principalmente per lo unit e l'integration testing_G, offrendo funzionalità avanzate come la parallelizzazione dei test e il mocking delle dipendenze.
- **Versione_G:** 29.7.0.
- **Link:** <https://jestjs.io/docs/getting-started> (ultimo accesso 04/04/2024)
- **Linguaggio:** TypeScript_G, JavaScript_G.
- **Contesto di utilizzo:**
 - Implementazione della suite di unit testing_G;
 - Implementazione della suite di integration testing_G.

4.6 Tecnologie per il deployment

4.6.1 Docker_G

Docker_G è un software utilizzato per il processo di deployment di applicazioni software. Permette di eseguire processi informatici in ambienti isolati chiamati container, garantendo la portabilità e la scalabilità delle applicazioni.

Versione_G: 24.0.7.

Contesto di utilizzo:

- Deployment del software “WMS3” mediante container Docker_G;
- Isolamento dell'ambiente di sviluppo.

Immagini Docker_G utilizzate

- **PostgreSQL_G:** container per il database_G relazionale;
 - Immagine: postgres_G:16.2.
- **Web:** container per l'applicazione web;
 - Immagine: node_G:20-alpine.

4.6.2 Docker Compose_G

Docker Compose_G è uno strumento per la definizione e l'esecuzione di applicazioni multi-container. Viene utilizzato per gestire l'orchestrazione dei container Docker_G e semplificare il processo di deployment.



Versione_G: 2.23.3.

Contesto di utilizzo:

- Gestione dell'orchestrazione dei container Docker_G utilizzati.

5 Architettura di sistema

5.1 Architettura di implementazione

Il software WMS3 al fine di perseguire manutenibilità, flessibilità e scalabilità, adotta ed implementa un'architettura "layered", nota anche come "Multi-tier architecture".

I layer definiti sono "closed", ovvero una richiesta si sposta esclusivamente da un livello superiore a quello immediatamente adiacente.

Tale architettura permette di individuare e suddividere la logica del software in 3 principali aspetti, definiti tier (separation of concerns), quali:

- **Persistence layer:** gestisce l'accesso al database_G e fornisce gli strumenti dedicati alla lettura dei dati al suo interno. I dati letti vengono processati al fine di poter creare gli elementi del Business layer;
- **Business layer:** si occupa di elaborare i dati ricevuti dal layer di persistenza e applicare le regole di business definite. È responsabile di implementare la logica dell'applicazione in modo indipendente dalle tecnologie di persistenza e di presentazione utilizzate;
- **Presentation layer:** permette di trasformare i dati elaborati dal Business layer e le informazioni in una forma comprensibile e accessibile agli utenti finali. Questo include la creazione di interfacce utente_G grafiche e visualizzazioni 3D degli elementi di interesse.

Ciascun layer possiede il suo sistema di classi e componenti e prevede metodi per comunicare con i layer adiacenti.

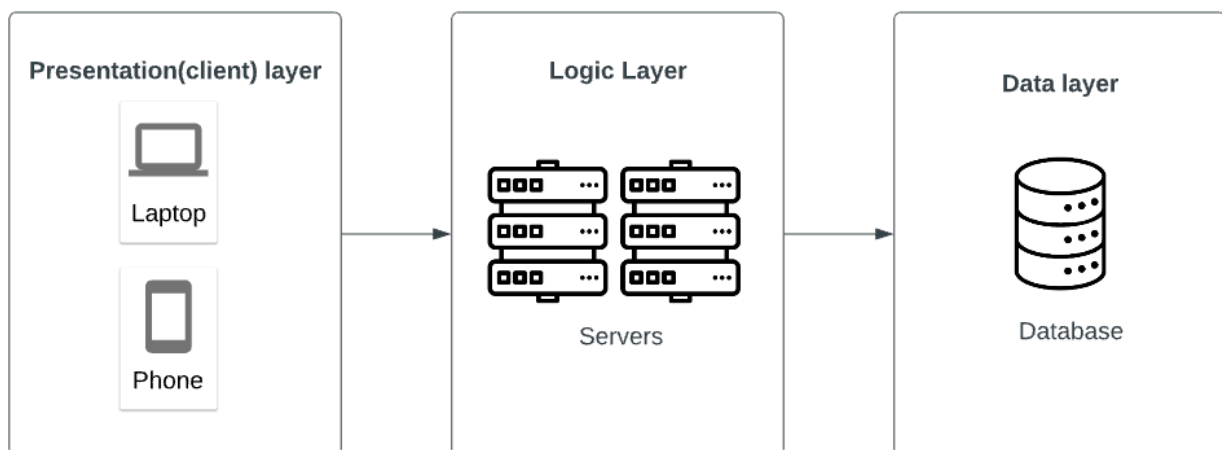


Figura 1: Layered architecture.

5.1.1 Vantaggi

- Ogni livello dell'architettura crea un livello di astrazione che permette di perseguire la *separation of concerns* e di rendere il software più manutenibile e scalabile;
- Semplicità di implementazione in termini di costi e tempo;
- Semplicità di test e debug.

5.1.2 Svantaggi

- Cambiamenti consistenti possono richiedere modifiche in layer diversi.

5.2 Persistence layer

Il layer di persistenza è responsabile della gestione dell'accesso al database_G e della lettura dei dati al suo interno. I dati letti vengono processati e trasformati in oggetti del Business layer.

5.2.1 Next.js_G Server Actions

L'accesso al database_G avviene mediante Server Actions, feature_G offerta da Next.js_G che permette la definizione di codice eseguibile solamente lato server, senza eseguire operazioni di fetch tipiche delle chiamate API_G. Questo permette di non esporre sulla rete endpoint sensibili e di mantenere la sicurezza dei dati.

Quando viene richiamata una Server Action, Next.js_G può restituire sia l'interfaccia utente_G aggiornata sia i nuovi dati in un'unica risposta, integrandosi perfettamente con l'architettura *caching and revalidating* di Next.js_G. Tale architettura implementa una strategia di caching ottimizzata per massimizzare le prestazioni e minimizzare i costi. Questo comporta la generazione statica delle route e la memorizzazione nella cache delle richieste di dati. Il diagramma sottostante illustra il comportamento predefinito della cache: una route viene generata staticamente al momento della compilazione o quando viene visitata per la prima volta.

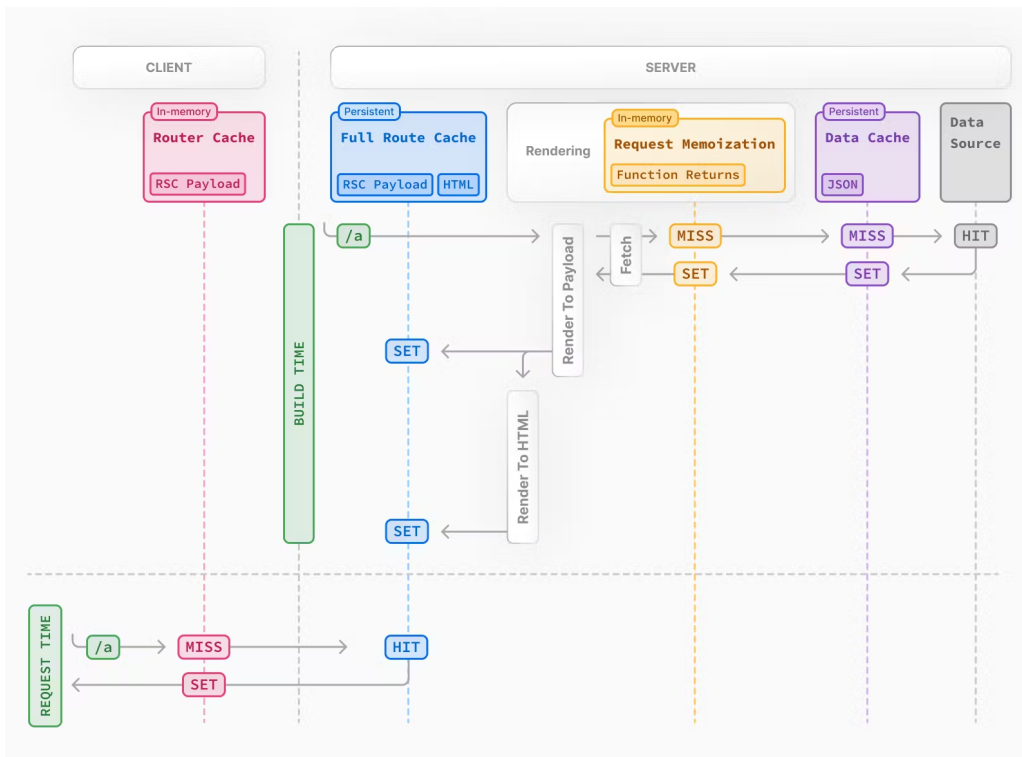


Figura 2: Next.js_G caching and revalidating

Le Server Actions sono del tutto analoghe all'utilizzo di una funzione all'interno del codice, ma con la differenza che la loro esecuzione avviene lato server, mediante una chiamata POST interamente gestita da Next.js_G.

Il risultato della chiamata viene restituito in formato JSON_G.

5.2.2 Server Actions implementate

Le Server Actions implementate trovano applicazione in operazioni di lettura dal database_G, pertanto la natura asincrona delle operazioni implica l'utilizzo di Promise per la gestione dei risultati.

- **getAllBins:**
 - **obiettivo:** ottenere le informazioni di tutti i bin_G presenti nel database_G;
 - **parametri:** nessuno;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente lista dei bin_G presenti nel database_G;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **getBinById:**
 - **obiettivo:** dato un codice identificativo univoco, ritorna le informazioni relative al bin_G corrispondente lette dal database_G;
 - **parametri:** id:string del bin_G interessato;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente le informazioni del bin_G corrispondente;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **getAllCategories:**
 - **obiettivo:** ottenere le informazioni di tutte le categorie presenti nel database_G;
 - **parametri:** nessuno;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente lista delle categorie presenti nel database_G;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **getAllProducts:**
 - **obiettivo:** ottenere le informazioni di tutti i prodotti presenti nel database_G;
 - **parametri:** nessuno;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente lista dei prodotti presenti nel database_G;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **getProductById:**
 - **obiettivo:** dato un codice identificativo univoco, ritorna le informazioni relative al prodotto corrispondente lette dal database_G;
 - **parametri:** id:string del prodotto interessato;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente le informazioni del prodotto corrispondente;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **SVGSanitize:**
 - **obiettivo:** dato un file SVG_G, ne effettua la sanificazione da elementi non necessari;
 - **parametri:** svg_G:string del file SVG_G da sanificare;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente il file SVG_G pulito;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **readSavedSVG:**
 - **obiettivo:** leggere il contenuto di un file SVG_G salvato;
 - **parametri:** nessuno;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente il file SVG_G salvato;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **saveSVG:**
 - **obiettivo:** salvare un file SVG_G sul server;
 - **parametri:** svg_G:string del file SVG_G da salvare;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente il file SVG_G salvato;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **getAllZones:**
 - **obiettivo:** ottenere le informazioni di tutte le zone presenti nel database_G;
 - **parametri:** nessuno;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente lista delle zone presenti nel database_G;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **getBinsByZoneId:**
 - **obiettivo:** dato un codice identificativo univoco, ritorna le informazioni relative ai bin_G presenti nella zona corrispondente lette dal database_G;
 - **parametri:** id:string della zona interessata;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente lista dei bin_G presenti nella zona corrispondente;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

- **getZoneById:**
 - **obiettivo:** dato un codice identificativo univoco, ritorna le informazioni relative alla zona corrispondente lette dal database_G;

- **parametri:** `id:string` della zona interessata;
- **risultati:**
 - **Esito positivo:** JSON_G contenente le informazioni della zona corrispondente;
 - **Esito negativo:** JSON_G vuoto.

5.2.3 Repository_G Pattern

Il Repository_G Pattern permette di separare la logica di business dalla logica di accesso ai dati, garantendo una maggiore flessibilità e manutenibilità del codice. L'obiettivo è creare un livello di astrazione tra la logica di accesso ai dati e la logica di business, consentendo di modificare l'implementazione del database_G senza influenzare il codice di business.

Vantaggi

- Dependency inversion principle: i moduli di alto livello non dipendono dai moduli di basso livello, rendendo la logica di business indipendente dalla logica di accesso ai dati;
- La separazione tra la logica di business e la logica di accesso ai dati semplifica la manutenzione e il testing_G del codice.

Interfaccia implementata

- **DataRepositoryInterface:** interfaccia che definisce i metodi per il retrieve dei dati dal database_G.
 - **Metodi:**
 - **getAll:**
 - **obiettivo:** ottenere tutte le informazioni relative agli oggetti;
 - **parametri:** nessuno;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** Promise contenente la lista degli oggetti;
 - **Esito negativo:** Promise contenente lista vuota.
 - **getId:**
 - **obiettivo:** ottenere le informazioni relative all'oggetto corrispondente al codice identificativo univoco;
 - **parametri:** `id:string` dell'oggetto interessato;
 - **risultati:**
 - **Esito positivo:** Promise contenente le informazioni dell'oggetto corrispondente;
 - **Esito negativo:** Promise contenente lista vuota.

Classi implementate

L'interfaccia DataRepositoryInterface è implementata dalle seguenti classi:

- **productRepository:** è responsabile dell'ottenimento dei dati relativi agli oggetti Product.
 - **Metodi:**
 - **getAll:** ottiene tutte le informazioni relative ai prodotti;

- **getId**: ottiene le informazioni relative al prodotto corrispondente al codice identificativo univoco.
- **zoneRepository**: è responsabile dell'ottenimento dei dati relativi agli oggetti Zone.
 - **Metodi**:
 - **getAll**: ottiene tutte le informazioni relative alle zone;
 - **getId**: ottiene le informazioni relative alla zona corrispondente al codice identificativo univoco.

5.2.4 Data Mapper Pattern

Il Data Mapper Pattern, assieme al Repository_G Pattern, permette di separare la logica di business dalla logica di accesso ai dati.

Permette la mappatura dei dati letti dal database_G in oggetti del Business layer, stabilendo un contratto che i dati letti devono rispettare per essere trasformati in oggetti.

Vantaggi

- Separazione della logica di business dalla logica di accesso ai dati;
- Permette di circoscrivere la complessità relativa alla logica di creazione degli oggetti di business;
- Maggiore flessibilità e manutenibilità del codice;
- Facilità di testing_G e debugging.

Interfaccia implementata

- **DataMapperInterface**: interfaccia che definisce i metodi per la creazione di oggetti a partire dai dati letti dal database_G.
 - **Metodi**:
 - **toDomain**: metodo astratto che definisce la logica di mappatura dei dati JSON_G recuperati dal database_G in oggetti di business.
 - **parametri**: **data**:JSON_G contenente i dati recuperati dal database_G;
 - **risultati**: oggetto di tipo T corrispondente all'oggetto di business.

Classi implementate

- **binMapper**: è responsabile della creazione di oggetti Bin_G.
 - **Metodi**:
 - **toDomain**: mappatura dei dati JSON_G in oggetti Bin_G.
- **productMapper**: è responsabile della creazione di oggetti Product.
 - **Metodi**:
 - **toDomain**: mappatura dei dati JSON_G in oggetti Product.
- **zoneMapper**: è responsabile della creazione di oggetti Zone.
 - **Metodi**:
 - **toDomain**: mappatura dei dati JSON_G in oggetti Zone.

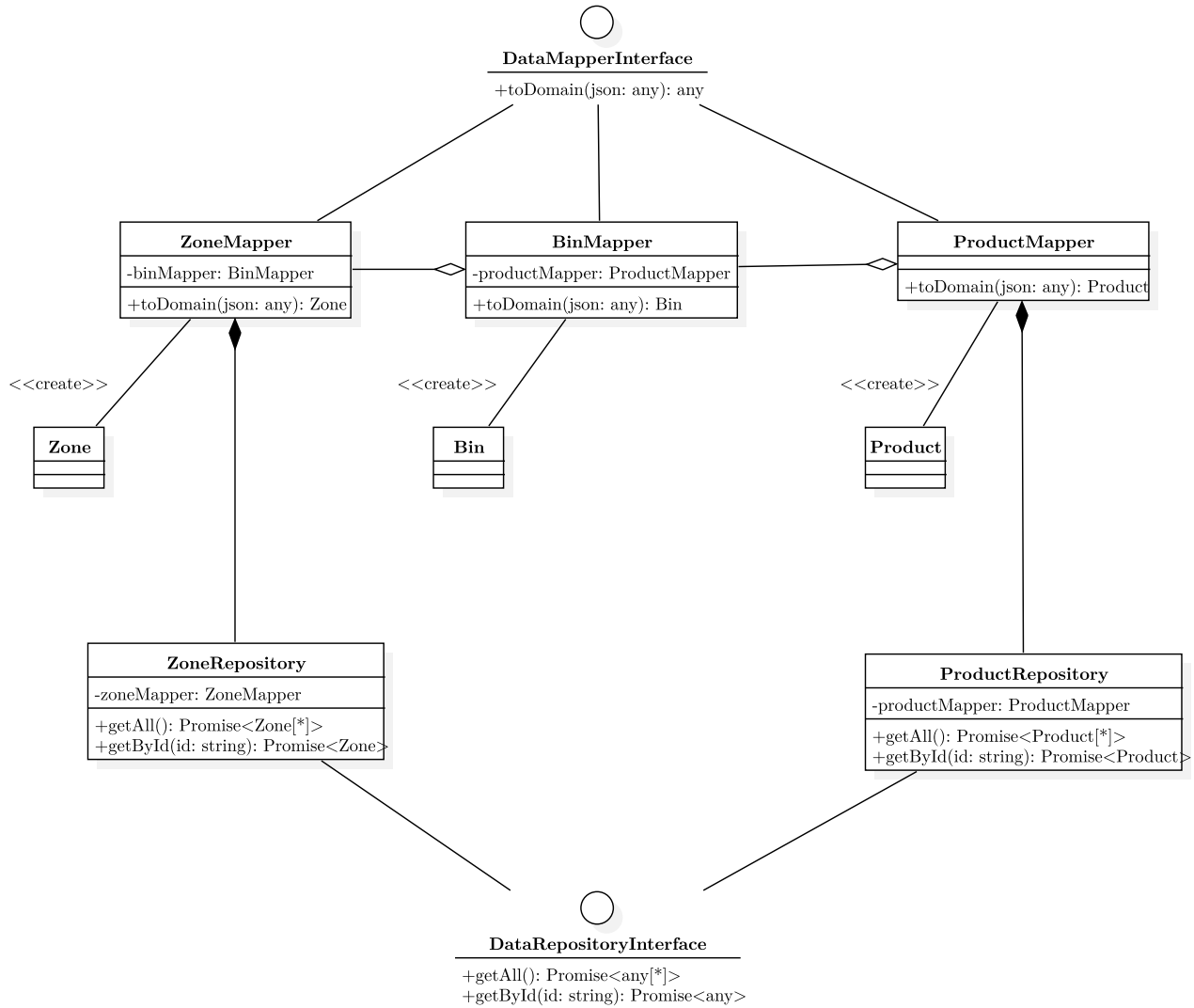


Figura 3: Diagramma delle classi del layer di persistenza

Nel diagramma delle classi del layer di persistenza fornito, le classi `Zone`, `BinG` e `Product` sono rappresentate senza gli attributi e i metodi per garantire una maggiore chiarezza grafica. Tali informazioni sono rappresentate dettagliatamente nel diagramma delle classi del layer di business.

5.3 Business layer

Il layer di business è responsabile dell'elaborazione dei dati ricevuti dal layer di persistenza e dell'applicazione delle regole di business definite. È responsabile di implementare la logica dell'applicazione in modo indipendente dalle tecnologie di persistenza e di presentazione utilizzate.

5.3.1 Bin_G

Rappresenta un elemento `binG`, ovvero uno spazio definito in grado di contenere un prodotto.

Attributi:

- **id:**
 - **descrizione:** stringa di massimo 10 caratteri che rappresenta il codice identificativo univoco del bin_G. La struttura dell'id è la seguente:

`idZona_letteraColonna_numeroLivello`

La lettera corrispondente alla colonna fa riferimento ad una mappatura per cui “A” equivale alla colonna zero, e viene incrementata seguendo i caratteri dell’alfabeto inglese con l’aumentare del numero della colonna.

Dopo la lettera “Z” viene utilizzato “AA” proseguendo con la logica descritta;

- **tipo:** string;
 - **visibilità:** private.
-
- **level:**
 - **descrizione:** intero che rappresenta il numero del livello di appartenenza;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.
-
- **column:**
 - **descrizione:** intero che rappresenta il numero della colonna di appartenenza;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.
-
- **height:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta l’altezza del bin_G;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.
-
- **length:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la profondità del bin_G;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.
-
- **width:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la larghezza del bin_G;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.
-
- **product:**
 - **descrizione:** oggetto Product che rappresenta il prodotto contenuto nel bin_G;
 - **tipo:** Product;
 - **visibilità:** private.

- **state:**
 - **descrizione:** enumerazione `BinState` che identifica lo stato di un `binG` contestualmente alla richiesta di spostamento dei prodotti.
 - **Valori dell'enumerazione:**
 - **Idle:** valore di default, dichiara che il `binG` non è coinvolto in richieste di spostamento di prodotti;
 - **ProductIncoming:** dichiara che il `binG` è coinvolto in una richiesta di spostamento di un prodotto, il quale deve essere immesso al suo interno;
 - **ProductOutgoing:** dichiara che il `binG` è coinvolto in una richiesta di spostamento del prodotto al suo interno, il quale deve essere prelevato.
 - **tipo:** `BinState`;
 - **visibilità:** `private`.

Metodi:

- **Getters:**
 - Getters presenti per ogni attributo della classe.
- **Setters:**
 - **setId:**
 - **obiettivo:** permette di modificare l'attributo `id`;
 - **parametri:** `id:string` che rappresenta il nuovo codice identificativo univoco;
 - **tipo di ritorno:** `void`.
 - **setProduct:**
 - **obiettivo:** permette di assegnare un prodotto al `binG`;
 - **parametri:** `product:Product` che rappresenta il prodotto da assegnare;
 - **tipo di ritorno:** `void`.
 - **setState:**
 - **obiettivo:** permette di modificare lo stato del `binG`;
 - **parametri:** `state:BinState` che rappresenta il nuovo stato;
 - **tipo di ritorno:** `void`.
- **clearProduct:**
 - **obiettivo:** permette di assegnare il valore `null` all'attributo `product`;
 - **parametri:** nessuno;
 - **tipo di ritorno:** `void`.

5.3.2 Zone

Rappresenta una zona di contenimento dei `binG`, interpretabile come scaffale_G (se a più livelli) o area singola di stoccaggio (se a un solo livello).

Attributi:

- **id:**
 - **descrizione:** stringa di massimo 10 caratteri che rappresenta il codice identificativo univoco della zona;
 - **tipo:** string;
 - **visibilità:** private.

- **xcoordinate:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la coordinata X di posizione nel piano;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **ycoordinate:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la coordinata Y di posizione nel piano;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **height:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta l'altezza della zona;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **length:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la profondità della zona;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **width:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la larghezza della zona;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **bins:**
 - **descrizione:** lista di oggetti Bin_G che rappresentano i bin_G presenti nella zona;
 - **tipo:** $\text{Bin}_G[]$;
 - **visibilità:** private.

- **orientation:**
 - **descrizione:** enumerazione `ZoneOrientation` che identifica l'orientamento della zona rispetto all'asse X.
 - **tipo:** boolean;

- **True**: orientamento orizzontale, parallelo all'asse X;
 - **False**: orientamento verticale, perpendicolare all'asse X.
- **visibilità**: private.

Metodi:

- **Getters**:
 - Getters presenti per ogni attributo della classe.
- **Setters**:
 - **setXCoordinate**:
 - **obiettivo**: permette di modificare la coordinata X di posizione nel piano;
 - **parametri**: `x:number` che rappresenta la nuova coordinata X;
 - **tipo di ritorno**: void.
 - **setYCoordinate**:
 - **obiettivo**: permette di modificare la coordinata Y di posizione nel piano;
 - **parametri**: `y:number` che rappresenta la nuova coordinata Y;
 - **tipo di ritorno**: void.
- **getBin**:
 - **obiettivo**: ottenere il `binG` corrispondente ad un codice identificativo univoco;
 - **parametri**: `id:string` del `binG` interessato;
 - **tipo di ritorno**: `BinG` corrispondente al codice identificativo univoco fornito o null.
- **getLevels**:
 - **obiettivo**: ottenere una lista contenente le liste di `binG` che rappresentano i livelli della zona;
 - **parametri**: nessuno;
 - **tipo di ritorno**: lista di liste di `binG BinG[][]`.
- **getColumns**:
 - **obiettivo**: ottenere una lista contenente le liste di `binG` che rappresentano le colonne della zona;
 - **parametri**: nessuno;
 - **tipo di ritorno**: lista di liste di `binG BinG[][]`.
- **getMaxUsedLevel**:
 - **obiettivo**: ottenere il numero dell'ultimo livello della zona con almeno un `binG` contenente un prodotto;
 - **parametri**: nessuno;
 - **tipo di ritorno**: intero che rappresenta il numero dell'ultimo livello number.
- **getMaxUsedColumn**:
 - **obiettivo**: ottenere il numero dell'ultima colonna della zona con almeno un `binG` contenente un prodotto;
 - **parametri**: nessuno;
 - **tipo di ritorno**: intero che rappresenta il numero dell'ultima colonna number.

5.3.3 Product

Rappresenta il prodotto da gestire in magazzino_G.

Attributi:

- **id:**
 - **descrizione:** stringa di massimo 10 caratteri che rappresenta il codice identificativo univoco del prodotto;
 - **tipo:** string;
 - **visibilità:** private.

- **name:**
 - **descrizione:** stringa che rappresenta il nome del prodotto;
 - **tipo:** string;
 - **visibilità:** private.

- **weight:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta il peso del prodotto;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **height:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta l'altezza del prodotto;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **length:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la profondità del prodotto;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **width:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la larghezza del prodotto;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **categories:**
 - **descrizione:** lista di stringhe che rappresentano le categorie di appartenenza del prodotto;
 - **tipo:** string[];
 - **visibilità:** private.

Metodi:

- **Getters:**
 - Getters presenti per ogni attributo della classe.

5.3.4 Order

Rappresenta un ordine di movimentazione di un prodotto tra un bin_G di partenza e uno di destinazione.

Attributi:

- **id:**
 - **descrizione:** stringa di massimo 10 caratteri che rappresenta il codice identificativo univoco dell'ordine;
 - **tipo:** string;
 - **visibilità:** private.
- **startPoint:**
 - **descrizione:** oggetto Bin_G che rappresenta il bin_G di partenza dell'ordine;
 - **tipo:** Bin_G ;
 - **visibilità:** private.
- **endPoint:**
 - **descrizione:** oggetto Bin_G che rappresenta il bin_G di destinazione dell'ordine;
 - **tipo:** Bin_G ;
 - **visibilità:** private.
- **product:**
 - **descrizione:** oggetto Product che rappresenta il prodotto coinvolto nell'ordine;
 - **tipo:** Product ;
 - **visibilità:** private.

Metodi:

- **Getters:**
 - Getters presenti per ogni attributo della classe.

5.3.5 SVG_G

Rappresenta un file SVG_G utilizzato per la configurazione dell'ambiente di lavoro mediante file SVG_G .

Attributi:

- **length:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la profondità dell'immagine rappresentata dal file;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **width:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la larghezza dell'immagine rappresentata dal file;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **svg_G:**
 - **descrizione:** stringa che rappresenta il contenuto del file SVG_G;
 - **tipo:** string;
 - **visibilità:** private.

Metodi:

- **Getters:**
 - Getters presenti per ogni attributo della classe.

5.3.6 Floor

Rappresenta il piano dell'ambiente 3D.

Attributi:

- **length:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la profondità del piano;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **width:**
 - **descrizione:** numero in virgola mobile che rappresenta la larghezza del piano;
 - **tipo:** number;
 - **visibilità:** private.

- **SVG_G:**
 - **descrizione:** oggetto SVG_G che rappresenta il file SVG_G del piano;
 - **tipo:** SVG_G;
 - **visibilità:** private.

Metodi:

- **Getters:**
 - Getters presenti per ogni attributo della classe.
- **Setters:**
 - Setters presenti per gli attributi `length`, `width` e `SVGG`.
- **clone:**
 - **obiettivo:** permette di creare una copia dell'oggetto invocante;
 - **parametri:** nessuno;
 - **tipo di ritorno:** `Floor`.

5.3.7 FloorStrategy *Strategy Pattern*

Potendo generare l'oggetto `Floor` con modalità diverse a seconda della presenza del file `SVGG`, la sua creazione è gestita tramite il design pattern `Strategy` e le relative classi che implementano l'interfaccia `FloorStrategy`.

La scelta di tale pattern è dettata dalla necessità di separare l'algoritmo di creazione dell'oggetto `Floor` dalla sua implementazione, permettendo di variare il comportamento dell'oggetto in base al contesto. L'input dell'algoritmo di creazione è il medesimo, ma il comportamento varia a seconda della strategia adottata.

Interfaccia implementata

- **FloorStrategy:** interfaccia che definisce il metodo per la creazione di un oggetto `Floor`.
 - **Metodi:**
 - **createFloor:** metodo astratto che definisce la logica di creazione dell'oggetto `Floor`.
 - **parametri:** `URLSearchParams` che rappresenta i parametri per la creazione dell'oggetto `Floor`;
 - **tipo di ritorno:** `Promise` contenente l'oggetto `Floor` creato.

Classi implementate

Le classi che implementano l'interfaccia `FloorStrategy` sono:

- **StandardFloorStrategy:**
 - **obiettivo:** rappresenta la creazione di un elemento `Floor` senza file `SVGG`;
 - **metodo:** `createFloor`.
- **CustomFloorStrategy:**
 - **obiettivo:** rappresenta la creazione di un elemento `Floor` con file `SVGG`;
 - **metodo:** `createFloor`.

La decisione in merito alla strategia da adottare è sancita dalla classe `FloorStrategyContext`. Questa classe, in base alla presenza o meno del file `SVGG`, sceglie la strategia da adottare per la creazione dell'oggetto `Floor`.

FloorStrategyContext

Attributi

- **strategy**: oggetto che implementa l'interfaccia `FloorStrategy` che rappresenta la strategia da adottare per la creazione dell'oggetto `Floor`.

Metodi

- **Setters**:
 - **setStrategy**: metodo che permette di impostare la strategia da adottare per la creazione dell'oggetto `Floor`.
- **createFloor**:
 - **obiettivo**: metodo che permette di creare l'oggetto `Floor` in base alla strategia adottata;
 - **parametri**: `URLSearchParams` che rappresenta i parametri per la creazione dell'oggetto `Floor`;
 - **tipo di ritorno**: `Promise` contenente l'oggetto `Floor` creato.

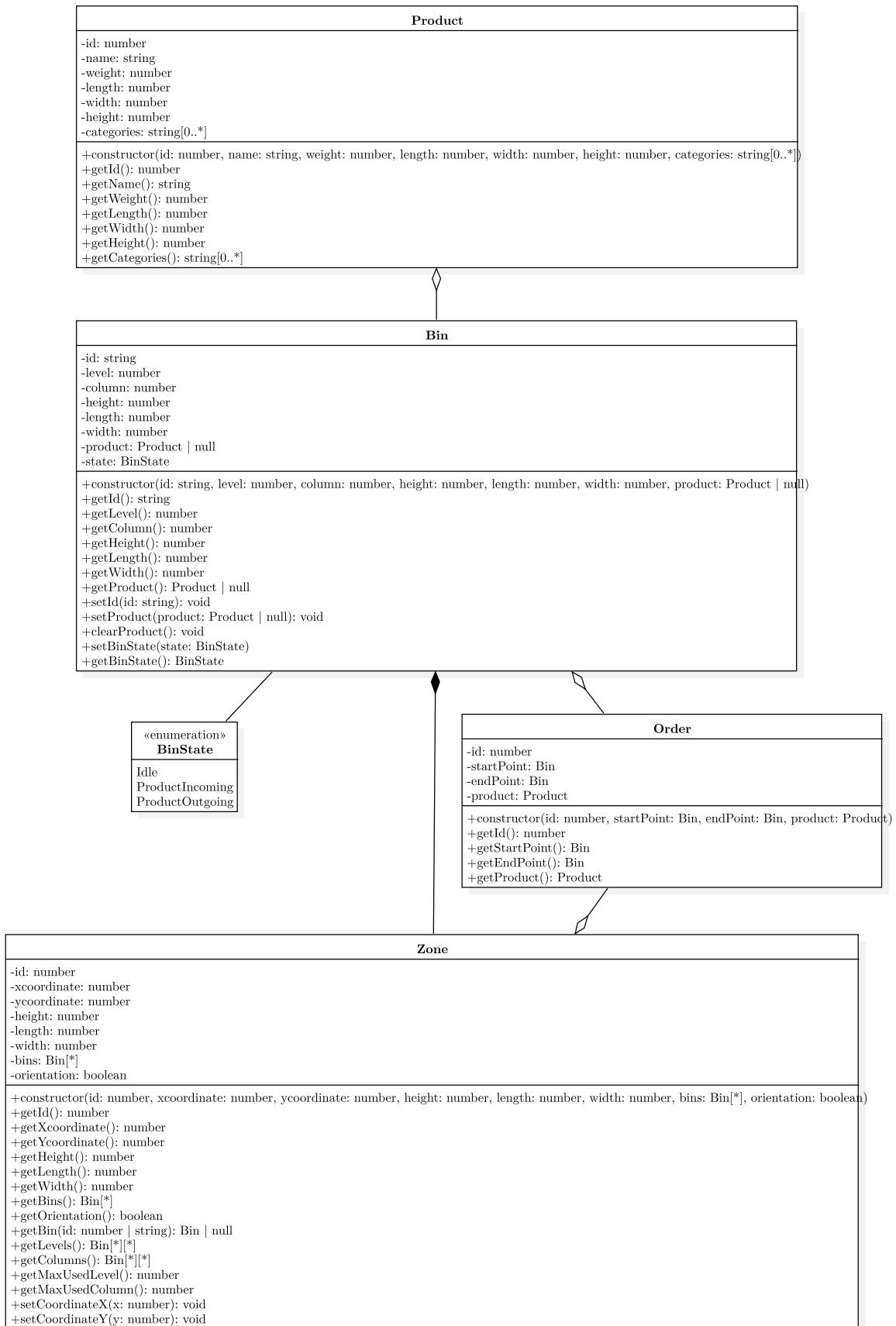


Figura 4: Diagramma delle classi del layer di business

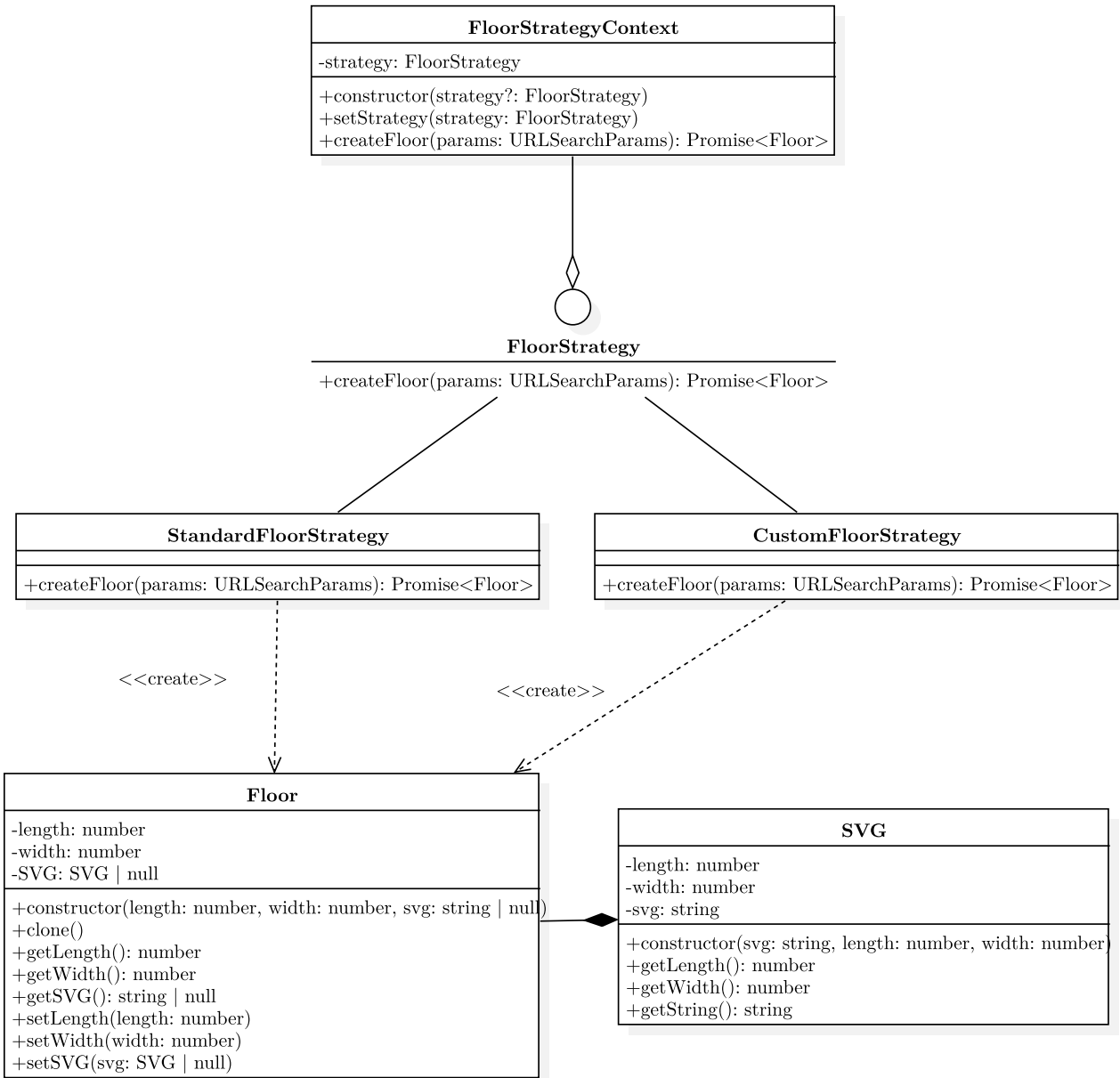


Figura 5: Diagramma delle classi Floor del layer di business

5.3.8 Search Engine *Factory e Strategy Pattern*

Il Factory Pattern, utilizzato insieme allo Strategy Pattern, permette di gestire la possibilità di cercare specifici prodotti e specifiche zone. Disponendo infatti di famiglie diverse di algoritmi per la ricerca (Strategy Pattern per Zone e Product), il Factory Pattern permette di adottare il corretto algoritmo in funzione del tipo di oggetto fornito.

Lo Strategy Pattern permette di definire una famiglia di algoritmi, incapsularli e renderli intercambiabili. Questo pattern permette di variare l'algoritmo indipendentemente dal contesto in cui viene utilizzato, rendendo facilmente estendibile il sistema di ricerca.

Interfaccia implementata

- **SearchStrategy<T extends Zone | Product>**: interfaccia che definisce il metodo per la ricerca di un oggetto. L'interfaccia è parametrizzata in modo da poter essere utilizzata per la ricerca di oggetti di tipo Zone o Product.

Metodi

- **search**: metodo astratto che definisce la logica di ricerca dell'oggetto.
 - **parametri**:
 - **list : T[]**: lista di oggetti in cui cercare;
 - **query : string**: stringa da cercare;
 - **type : string**: tipo di ricerca da effettuare;
 - **tipo di ritorno**: Promise contenente la lista di oggetti che rispondono al parametro di ricerca.

Classi implementate

- **ProductSearchStrategy**:

Permette la ricerca di prodotti in base al loro codice identificativo, nome o categoria;

Attributi

- Nessuno.

Metodi

- **search**:
 - **obiettivo**: ricerca di prodotti in base al loro codice identificativo, nome o categoria;
 - **parametri**:
 - **list : Product[]**: lista di prodotti in cui cercare;
 - **query : string**: stringa da cercare;
 - **type : string**: tipo di ricerca da effettuare;
 - **Valori ammessi**: “id”, “name”, “category”.
 - **tipo di ritorno**: lista di prodotti che rispondono al parametro di ricerca Product[].
- **searchById**:
 - **obiettivo**: ricerca di prodotti in base al loro codice identificativo;
 - **parametri**:
 - **list : Product[]**: lista di prodotti in cui cercare;
 - **query : string**: stringa da cercare.
 - **tipo di ritorno**: lista di prodotti che rispondono al parametro di ricerca Product[].
- **searchByName**:
 - **obiettivo**: ricerca di prodotti in base al loro nome;
 - **parametri**:

- **list** : **Product[]**: lista di prodotti in cui cercare;
- **query** : **string**: stringa da cercare.
- **tipo di ritorno**: lista di prodotti che rispondono al parametro di ricerca **Product[]**.

– **searchByCategory**:

- **obiettivo**: ricerca di prodotti in base alla categoria;
- **parametri**:
 - **list** : **Product[]**: lista di prodotti in cui cercare;
 - **query** : **string**: stringa da cercare.
- **tipo di ritorno**: lista di prodotti che rispondono al parametro di ricerca **Product[]**.

- **ZoneSearchStrategy**:

Permette la ricerca di zone in base al loro codice identificativo.

Attributi

- Nessuno.

Metodi

– **search**:

- **obiettivo**: ricerca di zone in base al loro codice identificativo;
- **parametri**:
 - **list** : **Zone[]**: lista di zone in cui cercare;
 - **query** : **string**: stringa da cercare.
 - **type** : **string**: tipo di ricerca da effettuare;
 - **Valori ammessi**: “id”.
- **tipo di ritorno**: lista di zone che rispondono al parametro di ricerca **Zone[]**.

– **searchById**:

- **obiettivo**: ricerca di zone in base al loro codice identificativo;
- **parametri**:
 - **list** : **Zone[]**: lista di zone in cui cercare;
 - **query** : **string**: stringa da cercare;
- **tipo di ritorno**: lista di zone che rispondono al parametro di ricerca **Zone[]**.

- **SearchStrategyFactory**:

Permette la creazione di oggetti **SearchStrategy** in base al tipo di oggetto da cercare.

Attributi

- Nessuno.

Metodi

- **static createSearchStrategy<T extends Zone | Product>:**
 - **obiettivo:** creazione di oggetti SearchStrategy in base al tipo di oggetto da cercare;
 - **parametri:**
 - **type : string:** tipo di oggetto da cercare;
 - **Valori ammessi:** “zone”, “product”.
 - **tipo di ritorno:** oggetto SearchStrategy corrispondente al tipo di oggetto da cercare.

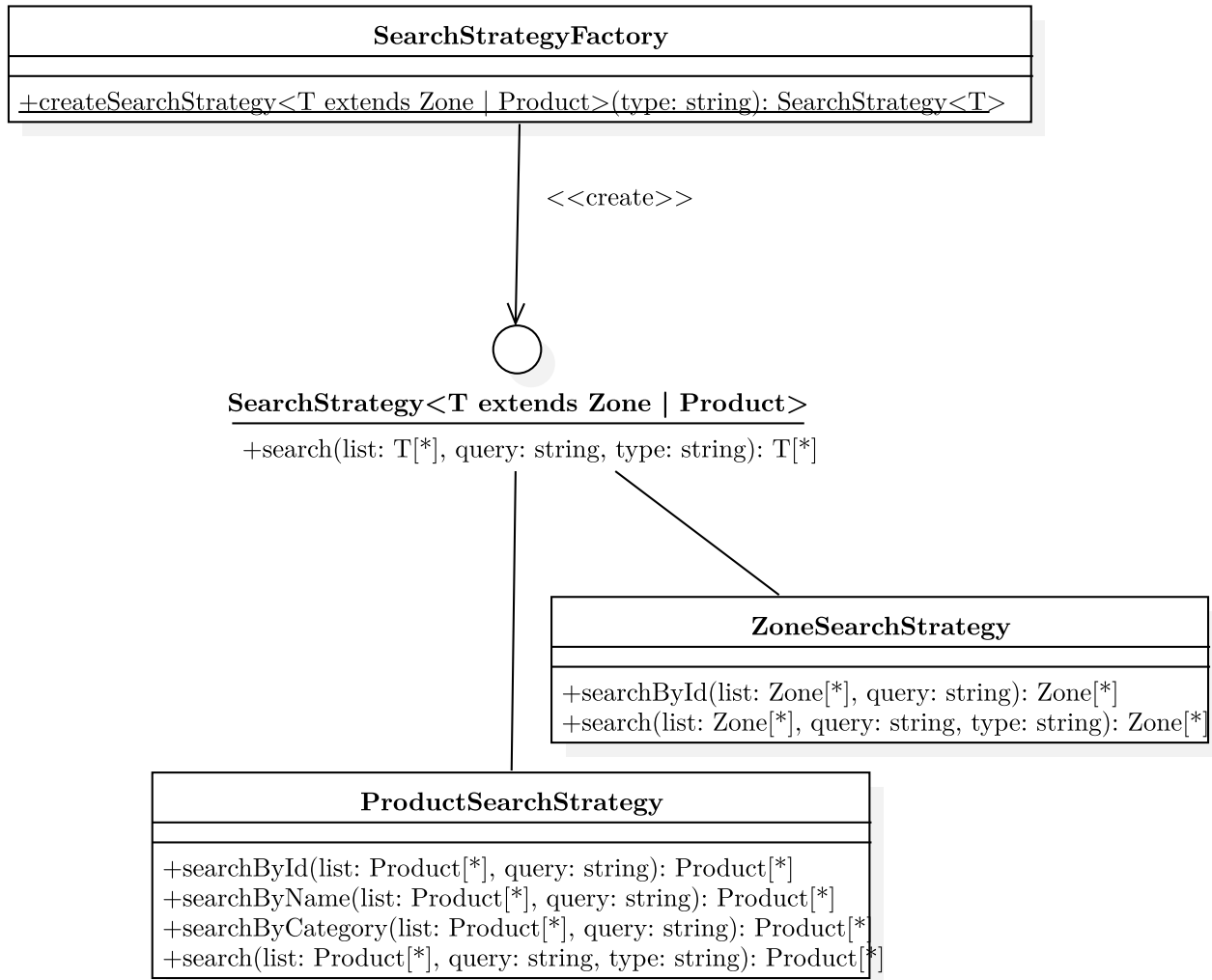


Figura 6: Diagramma delle classi Search del layer di business

5.3.9 Provider Pattern

Il Provider Pattern permette di gestire lo stato dell'applicazione in modo centralizzato, permettendo di mantenere lo stato dell'applicazione in un unico punto, semplificando la gestione e la condivisione dei dati tra i componenti. Questo pattern inoltre previene il fenomeno di prop drilling, ovvero la necessità di passare attraverso più livelli di componenti valori che non sono utilizzati direttamente dal componente intermedio.

Inoltre, creando un sistema di controllo dello stato centralizzato e condiviso, si evita la duplicazione dei dati e si facilita la manutenzione del codice.

Questo pattern è derivativo dall'utilizzo di `ReactG` come framework, in quanto la sua stessa natura funzionale è incentrata sulla gestione dello stato dell'applicazione e dei componenti. Le Context API `G` pertanto prevedono la possibilità di dichiarare un contesto contenente dati e funzioni che possono essere condivisi tra i componenti figli.

Questo contesto, mediante i componenti Provider implementati, permette di condividere lo stato dell'applicazione tra i componenti figli, evitando la necessità di passare manualmente i dati attraverso i componenti intermedi.

Componenti implementati

Provider del modello

- **zonesProvider:**
 - **obiettivo:** fornisce un provider per gestire dati relativi agli oggetti `Zone`;
 - **stato gestito:**
 - **zones:** lista di oggetti `Zone` che rappresentano le zone dell'ambiente di lavoro;
 - **tipo:** `Zone[]`.
 - **setZones:** funzione che permette di modificare la lista di oggetti `Zone`;
 - **tipo:** `(zones: Zone[]) => void`.
 - **zonesLoaded:** booleano che rappresenta lo stato di caricamento delle zone;
 - **tipo:** `boolean`.
 - **setZonesLoaded:** funzione che permette di modificare lo stato di caricamento delle zone.
 - **tipo:** `(loaded: boolean) => void`.
 - **tipo:** `JSXG.Element`.

- **productsProvider:**
 - **obiettivo:** fornisce un provider per gestire dati relativi agli oggetti `Product`;
 - **stato gestito:**
 - **products:** lista di oggetti `Product` che rappresentano i prodotti dell'ambiente di lavoro;
 - **tipo:** `Product[]`.
 - **setProducts:** funzione che permette di modificare la lista di oggetti `Product`;
 - **tipo:** `(products: Product[]) => void`.
 - **productsLoaded:** booleano che rappresenta lo stato di caricamento dei prodotti;
 - **tipo:** `boolean`.
 - **setProductsLoaded:** funzione che permette di modificare lo stato di caricamento dei prodotti.
 - **tipo:** `(loaded: boolean) => void`.
 - **tipo:** `JSXG.Element`.

- **ordersProvider:**
 - **obiettivo:** fornisce un provider per gestire dati relativi agli oggetti `Order`;

- **stato gestito:**
 - **orders:** lista di oggetti `Order` che rappresentano gli ordini dell'ambiente di lavoro;
 - **tipo:** `Order[]`.
 - **setOrders:** funzione che permette di modificare la lista di oggetti `Order`.
 - **tipo:** `(orders: Order[]) => void`.
- **tipo:** `JSXG.Element`.

- **floorProvider:**
 - **obiettivo:** fornisce un provider per gestire dati relativi all'oggetto `Floor`;
 - **stato gestito:**
 - **floor:** oggetto `Floor` che rappresenta il piano dell'ambiente di lavoro;
 - **tipo:** `Floor`.
 - **setFloor:** funzione che permette di modificare l'oggetto `Floor`;
 - **tipo:** `(floor: Floor) => void`.
 - **floorRefresher:** valore intero utilizzato per forzare il refresh del piano;
 - **tipo:** `number`.
 - **setFloorRefresher:** funzione che permette di modificare il valore di `floorRefresher`.
 - **tipo:** `(refresher: number) => void`.
 - **tipo:** `JSXG.Element`.

Provider per elementi UI

- **ElementDetailsProvider**
 - **obiettivo:** fornisce un provider per gestire dati relativi ai componenti da visualizzare in un pannello dedicato;
 - **stato gestito:**
 - **elementDetails:** oggetto che rappresenta il componente da visualizzare;
 - **tipo:** `JSXG.Element`.
 - **setElementDetails:** funzione che permette di modificare l'oggetto `element`;
 - **tipo:** `(element: JSXG.Element) => void`.
 - **showElementDetails:** booleano che rappresenta la visibilità del pannello;
 - **tipo:** `boolean`;
 - **setShowElementDetails:** funzione che permette di modificare la visibilità del pannello.
 - **tipo:** `(show: boolean) => void`.
 - **tipo:** `JSXG.Element`.

- **formContextProvider:**
 - **obiettivo:** fornisce un provider per gestire dati relativi allo stato di processing di un form. Utilizzato per il lo stato di processing del file `SVGG` caricato durante il processo di configurazione dell'ambiente;
 - **stato gestito:**
 - **processing:** booleano che rappresenta lo stato di processing del form;

- **tipo:** boolean.
- **setProcessing:** funzione che permette di modificare lo stato di processing del form.
 - **tipo:** (processing: boolean) => void.
- **tipo:** JSX_G.Element.

Provider ambiente 3D

- **warehouseProvider**
 - **obiettivo:** fornisce un provider per gestire dati relativi alle variabili di contesto dell'ambiente grafico;
 - **stato gestito:**
 - **selectedBin:** oggetto Bin_G che rappresenta il bin_G selezionato;
 - **tipo:** Bin_G.
 - **setSelectedBin:** funzione che permette di modificare l'oggetto selectedBin;
 - **tipo:** (bin_G: Bin_G) => void.
 - **gridCellSize:** numero in virgola mobile che rappresenta la dimensione di una cella della griglia;
 - **tipo:** number.
 - **setGridCellSize:** funzione che permette di modificare la dimensione di una cella della griglia;
 - **tipo:** (size: number) => void.
 - **moveCameraToPosition:** funzione che permette di spostare la camera in una posizione specifica.
 - **tipo:** (position: Vector3) => void.
 - **cameraRef:** riferimento alla camera dell'ambiente 3D.
 - **tipo:** RefObject<CameraControls>.

5.4 Presentation layer

5.4.1 UI

L'interfaccia utente_G è realizzata mediante elementi importati da shadcn/u e componenti personalizzati.

I componenti realizzati sono i seguenti:

- **Form di configurazione dell'ambiente:**
 - **creationForm:**
 - **descrizione:** componente dinamico dedicato alla creazione dell'ambiente di lavoro. Rappresenta la struttura portante del form di configurazione dell'ambiente di lavoro, contenendo al suo interno i componenti manualCreationFrame e svgCreationFrame.
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **RadioGroup:** permette di selezionare il metodo di creazione dell'ambiente di lavoro;
 - **nome:** “choice”;

- **opzioni:**
 - **manuale:** “Creazione manuale”;
 - **custom:** “Creazione mediante file SVG_G”.
- **manualCreationFrame:** componente dedicato alla creazione manuale dell’ambiente di lavoro;
- **svgCreationFrame:** componente dedicato alla definizione dei parametri di creazione dell’ambiente di lavoro mediante file SVG_G;
- **CheckBox:** permette di selezionare se importare o meno i dati relativi ai Prodotti dal database_G.
 - **nome:** “loadProdotti”;
- **validazione:**
 - **zodScheme:** schema dinamico dedicato alla validazione dei dati di creazione dell’ambiente di lavoro. La validazione è effettuata in base al metodo di creazione selezionato determinato dal valore di “choice”.
 - **manualCreationSchema:** schema dedicato alla validazione dei dati di creazione dell’ambiente di lavoro mediante configurazione manuale. In particolare:
 - **choice:** deve corrispondere a “manuale”;
 - **loadProdotti:** boolean;
 - **larghezza:** number e maggiore di 0;
 - **profondità:** number e maggiore di 0.
 - **svgCreationSchema:** schema dedicato alla validazione dei dati di creazione dell’ambiente di lavoro mediante file SVG_G. In particolare:
 - **choice:** deve corrispondere a “custom”;
 - **loadProdotti:** boolean;
 - **loadScaffali:** boolean;
 - **latoMaggiore:** number e maggiore di 0;
 - **svg_G:** stringa non vuota.
- **manualCreationFrame:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla creazione manuale dell’ambiente di lavoro. Contiene i campi relativi alla definizione delle dimensioni del piano.
 - **interazione con l’utente_G:**
 - **Input:** permette di inserire la larghezza del piano;
 - **nome:** “larghezza”.
 - **Input:** permette di inserire la profondità del piano.
 - **nome:** “profondità”.
 - **validazione:**
 - **manualCreationSchema.**
- **svgCreationFrame:**

- **descrizione:** componente dedicato alla definizione dei parametri di creazione dell'ambiente di lavoro mediante file SVG_G;
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **dropFileArea:** permette di caricare un file SVG_G;
 - **Input:** permette di inserire il lato maggiore del piano;
 - **nome:** “latoMaggiore”.
 - **CheckBox:** permette di selezionare se importare o meno i dati relativi ai Scaffali dal database_G.
 - **nome:** “loadScaffali”.
 - **validazione:**
 - **svgCreationSchema.**
- **dropFileArea:**
- **descrizione:** componente dedicato al caricamento di un file SVG_G;
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **FileInput:** permette di selezionare un file da caricare;
 - **nome:** “file”;
 - **formato file ammesso:** “image/svg_G+xml”;
 - **dimensione massima file:** 10MB.
 - **validazione:**
 - **svgCreationSchema.**
- **Componenti relativi ai prodotti:**
- **productItem:**
- **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di un prodotto;
 - **parametri:**
 - **product:** oggetto Product che rappresenta il prodotto da visualizzare.
 - **informazioni visualizzate:**
 - **ID:** codice identificativo univoco del prodotto;
 - **Nome:** nome del prodotto;
 - **Categorie:** categorie di appartenenza del prodotto.
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **Button:** permette di visualizzare i dettagli del prodotto;
 - **azione:** mostra i dettagli del prodotto mediante il componente **productItemDetails**.
- **productsPanel:**
- **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di tutti i prodotti presenti nel magazzino_G. Ogni prodotto è rappresentato da un **ProductItem**;
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **SearchBar:** permette di cercare un prodotto all'interno della lista;
 - **azione:** filtra i prodotti presenti in base alla stringa inserita;
 - **tipologia di ricerca:**

- **ID**: ricerca per codice identificativo univoco;
 - **Nome**: ricerca per nome.
- **Combobox**: permette di selezionare la categoria di appartenenza dei prodotti da visualizzare;
 - **opzioni**: lista di categorie di appartenenza dei prodotti presenti nel magazzino_G.
- **Tabs**: permette di visualizzare i prodotti collocati o i prodotti non collocati.
 - **opzioni**:
 - **Collocati**: visualizza solo i prodotti collocati;
 - **Non collocati**: visualizza solo i prodotti non collocati.
- **productItemDetails**:
 - **descrizione**: componente dedicato alla visualizzazione delle informazioni dettagliate di un prodotto;
 - **parametri**:
 - **product**: oggetto **Product** che rappresenta il prodotto di cui visualizzare i dettagli.
 - **informazioni visualizzate**:
 - **ID**: codice identificativo univoco del prodotto;
 - **Nome**: nome del prodotto;
 - **Peso**: peso del prodotto;
 - **Larghezza**: larghezza del prodotto;
 - **Lunghezza**: lunghezza del prodotto;
 - **Altezza**: altezza del prodotto;
 - **Categorie**: categorie di appartenenza del prodotto.
- **Componenti relativi ai bin_G**:
 - **binItemDetails**:
 - **descrizione**: componente dedicato alla visualizzazione delle informazioni dettagliate di un bin_G;
 - **parametri**:
 - **bin_G**: oggetto **Bin_G** che rappresenta il bin_G di cui visualizzare i dettagli.
 - **informazioni visualizzate**:
 - **ID**: codice identificativo univoco del bin_G;
 - **Larghezza**: larghezza del bin_G;
 - **Lunghezza**: lunghezza del prodotto;
 - **Altezza**: altezza del prodotto;
 - **ProductItemDetails**: componente dedicato alla visualizzazione dei dati di un prodotto. Visibile solo se all'interno del bin_G è presente un prodotto.
 - **interazione con l'utente_G**:
 - **ProductComboBox**: nel caso il bin_G fosse vuoto, è possibile collocare al suo interno un prodotto selezionandolo dalla lista dei prodotti non collocati.

- **ProductComboBox:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla selezione di un prodotto da collocare in un bin_G ;
 - **parametri:**
 - **bin_G :** oggetto Bin_G che rappresenta il bin_G in cui collocare il prodotto.
 - **interazione con l'utente $_G$:**
 - **Combobox:** permette di selezionare un prodotto dalla lista dei prodotti non collocati.
 - **opzioni:** lista di oggetti **Product** non collocati.

- **Componenti relativi agli ordini:**
 - **orderItem:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di un ordine;
 - **parametri:**
 - **order:** oggetto Order che rappresenta l'ordine da visualizzare.
 - **informazioni visualizzate:**
 - **ID:** codice identificativo univoco dell'ordine;
 - **Prodotto:** nome del prodotto coinvolto nell'ordine;
 - **Bin_G di partenza:** codice identificativo univoco del bin_G di partenza;
 - **Bin_G di destinazione:** codice identificativo univoco del bin_G di destinazione.
 - **ordersPanel:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di tutti gli ordini presenti nel magazzino $_G$. Ogni ordine è rappresentato da un OrderItem .

- **Componenti relativi alle impostazioni:**
 - **settingsPanel:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione delle impostazioni dell'applicazione e della versione $_G$ dell'applicativo;
 - **interazione con l'utente $_G$:**
 - **floorDimensionsItem:** componente dedicato alla visualizzazione e modifica delle dimensioni del piano;
 - **restoreItem:** componente dedicato al ripristino o alla reimpostazione dell'ambiente di lavoro.
 - **validazione:**
 - **zodDimensionScheme:** schema dedicato alla validazione dei dati dimensionali per la modifica del piano. In particolare:
 - **larghezza:** number e maggiore di 0;
 - **profondità:** number e maggiore di 0.
 - **floorDimensionsItem:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione e modifica delle dimensioni del piano;
 - **interazione con l'utente $_G$:**

- **Input:** permette di inserire la larghezza del piano;
 - **nome:** “larghezza”.
- **Input:** permette di inserire la profondità del piano.
 - **nome:** “profondità”.
- **validazione:**
 - **zodDimensionScheme.**

- **restoreItem:**
 - **descrizione:** componente dedicato al ripristino o alla reimpostazione dell’ambiente di lavoro;
 - **interazione con l’utente_G:**
 - **Button:** permette di ripristinare l’ambiente di lavoro;
 - **azione:** ripristina l’ambiente di lavoro allo stato iniziale.
 - **Button:** permette di reimpostare l’ambiente di lavoro.
 - **azione:** riporta al `creationForm` avviando nuovamente la procedura di configurazione dell’ambiente.

- **Zone:**
 - **zoneCreationFrame:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla creazione e/o modifica di una zona;
 - **parametri:**
 - **zone:** oggetto Zone che rappresenta la zona da modificare, opzionale.
 - **interazione con l’utente_G:**
 - **Input:** permette di inserire l’ID della zona (disabilitato in caso di modifica);
 - **nome:** “ID”.
 - **Input:** permette di inserire la lunghezza della zona;
 - **nome:** “lunghezza”.
 - **Input:** permette di inserire la larghezza della zona;
 - **nome:** “larghezza”.
 - **Input:** permette di inserire l’altezza della zona;
 - **nome:** “altezza”.
 - **Combobox:** permette di selezionare l’orientamento della zona;
 - **opzioni:** “Verticale”, “Orizzontale”.
 - **RadioGroup:** permette di indicare la modalità di definizione delle colonne:
 - **opzioni:**
 - **manuale:** Abilita il campo “nColumns” per l’inserimento manuale del numero di colonne di larghezza uguale in cui suddividere la zona;
 - **custom:** Abilita il campo “customColumns” per l’inserimento della stringa rappresentate le dimensioni delle colonne in cui suddividere la zona.
 - **formato:** “dim1 dim2 dim3 ... dimn”.
 - **Button:** permette di incrementare il numero di livelli della zona;

- **azione:** aggiunge un livello alla zona. Ogni livello aggiunto è rappresentato dal componente `levelItem`.
- **Button:** permette di salvare la zona.
 - **azione:** salva la zona.
- **validazione:**
 - **zoneZodSchemes:** schema dedicato alla validazione dei dati di creazione e modifica di una zona. In particolare:
 - **ID:** stringa non vuota;
 - **lunghezza:** number e maggiore di 0;
 - **larghezza:** number e maggiore di 0;
 - **altezza:** number e maggiore di 0;
 - **orientamento:** stringa non vuota;
 - **nColumns:** number e maggiore di 0;
 - **customColumns:** stringa non vuota.
- **levelItem:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di un ripiano_G durante il processo di modifica o creazione;
 - **informazioni visualizzate:**
 - **Livello del piano:** livello identificativo del ripiano_G: indica la posizione del ripiano_G all'interno dello scaffale_G;
 - **Altezza:** altezza del ripiano_G.
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **Input:** permette di inserire l'altezza del ripiano_G;
 - **nome:** "altezza".
 - **Button:** permette di eliminare il ripiano_G.
 - **azione:** elimina il ripiano_G.
- **bin_G_columns:**
 - **descrizione:** definisce le colonne del componente `data-table` utilizzato all'interno di `zoneItemDetails` per la visualizzazione dei bin_G presenti all'interno della zona interessata. Le colonne definite sono:
 - **ID:** ID del bin_G;
 - **Prodotto:** nome del prodotto presente all'interno del bin_G (se presente);
 - **Button:** permette di visualizzare i dettagli del bin_G.
 - **azione:** mostra i dettagli del bin_G mediante il componente `binItemDetails`.
- **zoneItem:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di una zona;
 - **parametri:**
 - **zone:** oggetto `Zone` che rappresenta la zona da visualizzare.

- **informazioni visualizzate:**
 - **ID:** codice identificativo univoco della zona.
- **interazione con l'utente_G:**
 - **Button:** permette di visualizzare i dettagli della zona;
 - **azione:** mostra i dettagli della zona mediante il componente `zoneItemDetails`.
 - **Button:** permette di cancellare la zona.
 - **azione:** cancella la zona.
- **zoneItemDetails:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione delle informazioni dettagliate di una zona;
 - **parametri:**
 - **zone:** oggetto `Zone` che rappresenta la zona di cui visualizzare i dettagli.
 - **informazioni visualizzate:**
 - **ID:** codice identificativo univoco della zona;
 - **Lunghezza:** lunghezza della zona;
 - **Larghezza:** larghezza della zona;
 - **Altezza:** altezza della zona;
 - **Orientamento:** orientamento della zona;
 - **Data-Table:** visualizzazione dei `binG` presenti all'interno della zona mediante il componente `bin_columns`.
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **Button:** permette di modificare la zona;
 - **azione:** modifica la zona mediante il componente `zoneCreationFrame`.
 - **Button:** permette di cancellare la zona.
 - **azione:** cancella la zona.
- **zonePanel:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di tutte le zone presenti nel magazzino_G. Ogni zona è rappresentata da un `ZoneItem`;
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **SearchBar:** permette di cercare una zona all'interno della lista;
 - **azione:** filtra le zone presenti in base alla stringa inserita;
 - **tipologia di ricerca:**
 - **ID:** ricerca per codice identificativo univoco.
 - **Button:** permette di aggiungere una nuova zona.
 - **azione:** aggiunge una nuova zona mediante il componente `zoneCreationFrame`.
- **Panel:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di un pannello laterale. Utilizzato dai componenti `zonePanel`, `productsPanel`, `ordersPanel` e `settingsPanel`.

5.4.2 Three.js_G

Gli oggetti di modello vengono passati come parametri ai componenti Three.js_G per la loro creazione, rendendo dunque indipendente l'oggetto di business dalla sua rappresentazione grafica.

Mediante l'utilizzo dei framework @react_G-three/fiber e @react_G-three/drei, è possibile creare elementi 3D all'interno di un'applicazione React_G trattando gli elementi come componenti.

- **Floor:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione del piano dell'ambiente di lavoro;
 - **parametri:**
 - Floor: oggetto Floor che rappresenta il piano dell'ambiente di lavoro.

- **Bin3D:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di un bin_G all'interno dell'ambiente di lavoro;
 - **parametri:**
 - Bin_G: oggetto Bin_G che rappresenta il bin_G da visualizzare.
 - **visualizzazione:**
 - **box:** rappresenta il bin_G all'interno dell'ambiente di lavoro. Il colore del box varia a seconda dei seguenti fattori:
 - **blu:** bin_G occupato contenente un prodotto;
 - **nero:** bin_G occupato non contenente un prodotto;
 - **rosso:** bin_G selezionato;
 - **giallo:** bin_G di destinazione di un ordine;
 - **verde:** bin_G di partenza di un ordine.
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **onDoubleClick:** permette di selezionare il bin_G visualizzando i dettagli mediante i componenti binItemDetails e productItemDetails (se contenente un prodotto);
 - **onDrag:** permette di spostare il bin_G all'interno dell'ambiente di lavoro, in modo da generare un nuovo ordine di spostamento. L'evento onDrag è disponibile solo per i bin3D che rappresentano un bin_G il cui *state* ottenibile dal metodo `getBinState` risulta **Idle** e con un prodotto al suo interno.

- **Zone3D:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione di una zona all'interno dell'ambiente di lavoro. I bin_G al suo interno sono generati e visualizzati mediante il componente Bin3D;
 - **parametri:**
 - Zone: oggetto Zone che rappresenta la zona da visualizzare.
 - **interazione con l'utente_G:**
 - **onDoubleClick:** permette di selezionare la zona visualizzando i dettagli mediante il componente zoneItemDetails;
 - **onDrag:** permette di spostare la zona all'interno dell'ambiente di lavoro.

- **Warehouse:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla visualizzazione dell’ambiente di lavoro e del Canvas di rendering;
 - **interazione con l’utente_G:**
 - **Zone3D:** permette di visualizzare le zone presenti all’interno dell’ambiente di lavoro;
 - **Floor:** permette di visualizzare il piano dell’ambiente di lavoro;
 - **Grid:** permette di visualizzare la griglia di riferimento per il collocamento degli scaffali nell’ambiente di lavoro;
 - **GridModeSelector:** permette di selezionare la dimensione della griglia di riferimento;
 - **CameraControls ed ExtendedCameraControls:** permette di controllare la camera all’interno dell’ambiente di lavoro;
 - **KeyboardControls:** permette di controllare la camera mediante tastiera.

- **ExtendedCameraControls:**
 - **descrizione:** componente dedicato al controllo avanzato della camera all’interno dell’ambiente di lavoro;
 - **interazione con l’utente_G:**
 - **onKeyDown:** permette di reimpostare la posizione della camera mediante il tasto “R”;
 - **useFrame:** intercettati i tasti “W”, “A”, “S”, “D” e “Shift” permette di spostare la camera all’interno dell’ambiente di lavoro.

- **GridModeSelector:**
 - **descrizione:** componente dedicato alla selezione della dimensione della griglia di riferimento;
 - **interazione con l’utente_G:**
 - **ToggleGroup:** permette di selezionare la dimensione della griglia di riferimento;
 - **opzioni:**
 - **0:** griglia non visibile;
 - **0.1:** griglia con celle di 0.1 unità, rappresentanti 10cm;
 - **0.5:** griglia con celle di 0.5 unità, rappresentanti 50cm;
 - **1:** griglia con celle di 1 unità, rappresentanti 1m.

6 Architettura di deployment

Nel contesto del progetto didattico_G, l’adozione di un’architettura monolitica è stata determinata valutando fattori strategici in termini di risorse, tempi ed esperienza del gruppo.

6.1 Analisi dell’architettura monolitica

L’architettura monolitica rappresenta un modello di progettazione architeturale in cui tutte le funzionalità e i componenti del prodotto software risiedono in un unico sistema autocontenuto e indipendente.

Nel contesto del progetto didattico_G, l'architettura monolitica è stata scelta tenendo conto dei seguenti vantaggi e considerazioni:

- **Gestione di una singola unità:** l'intero set di funzionalità risiede in unico sistema. Questo approccio semplifica lo sviluppo e la manutenzione del codice, rimuovendo la complessità associata alla comunicazione tra servizi e alla gestione dei dati distribuiti in un'architettura a microservizi;
- **Sviluppo e testing_G:** data l'esperienza limitata del gruppo, l'adozione di un'architettura monolitica permette di concentrarsi sullo sviluppo e il testing_G del prodotto in modo più tempestivo e diretto, e di focalizzarsi maggiormente sulla realizzazione delle funzionalità chiave del progetto rispetto alla gestione delle complessità di un'architettura distribuita;
- **Aggiornamenti e manutenzione:** la gestione di un unico sistema semplifica la manutenzione e i numerosi aggiornamenti del codice durante lo sviluppo dettati dalla limitata esperienza del gruppo. Tuttavia, apportare modifiche consistenti può richiedere aggiornamenti in parti diverse del sistema.
- **Deployment:** l'architettura monolitica semplifica il processo di deployment, dovendo gestire un unico sistema.

6.2 Deployment con Docker_G

Il processo di deployment del software è gestito mediante l'utilizzo di Docker_G e Docker Compose_G. La scelta di utilizzare Docker_G è stata determinata dai seguenti fattori:

- **Isolamento:** Docker_G permette di eseguire processi informatici in ambienti isolati chiamati container. Questo garantisce che il software funzioni in modo coerente e affidabile, creando una base comune di sviluppo tra i Programmatori e garantendo che il prodotto software sia isolato dall'ambiente di esecuzione;
- **Portabilità:** Docker_G semplifica il processo di deployment del prodotto in diversi ambienti, garantendo che il software funzioni in modo coerente e affidabile su qualsiasi piattaforma;
- **Semplicità di installazione e avvio:** impostata la configurazione dei Dockerfile e di Docker Compose_G, l'avvio e la gestione dei container è standardizzata.

In conclusione, l'architettura monolitica si allinea perfettamente con le esigenze e le limitazioni del progetto, rendendola una scelta ragionata e valida. Questa scelta permette di concentrarsi sulle priorità chiave: sviluppare un prodotto funzionante e di alta qualità in tempi ragionevoli, pur mantenendo la flessibilità di apportare modifiche in base alle esigenze emerse.

6.2.1 Ambiente Docker_G

I container Docker_G sono organizzati e gestiti mediante Docker Compose_G.

Sono presenti due container:

- **app:** container contenente l'applicazione web;
 - **Immagine:** node_G:20-alpine;
 - **Porta:** 3000;

- **Dipendenza:** postgres_G;
- **Rete:** webnet.
- **postgres_G:** container contenente il database_G PostgreSQL_G;
 - **Immagine:** postgres_G:16.2;
 - **Porta:** 5432;
 - **Dipendenza:** nessuna;
 - **Rete:** webnet.

I container sono all'interno della stessa rete webnet che utilizza il driver di rete bridge.

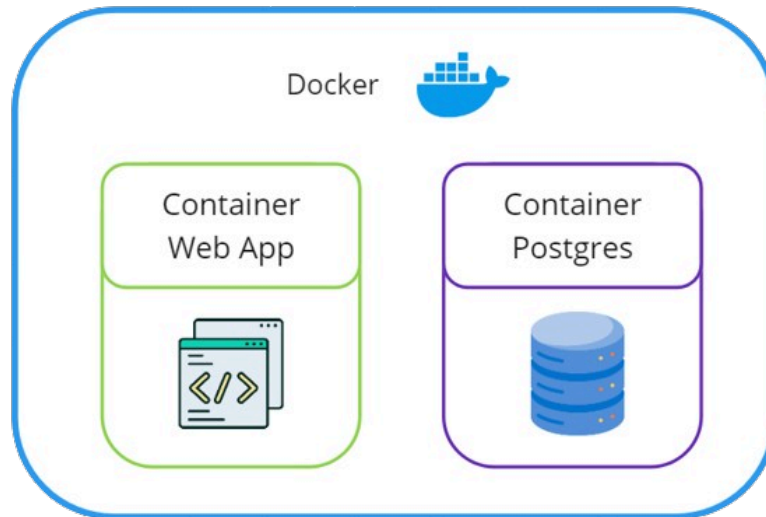


Figura 7: Ambiente Docker_G

6.3 Deployment e installazione

6.3.1 Download di WMS3

| Modalità | Source |
|----------------------------|---|
| Link diretto (consigliato) | <a href="https://github.com/Error-418-SWE<sub>G</sub>/WMS3/releases">https://github.com/Error-418-SWE_G/WMS3/releases |
| Shell | <code>git_G clone git@github.com:Error-418-SWE_G/WMS3.git_G</code> |
| Shell | <code>git_G clone https://github.com/Error-418-SWE_G/WMS3.git_G</code> |

Tabella 4: Modalità di download WMS3

6.3.2 Avvio di WMS3

Per avviare la web app è necessario collocarsi all'interno della cartella scaricata al passaggio *Download di WMS3* (Sezione 6.3.1) ed eseguire il comando

```
docker composeG up
```

Completato l'avvio dei container, la web app sarà disponibile all'indirizzo

<http://localhost:3000/>

6.3.3 Terminare l'esecuzione

Per terminare l'esecuzione è necessario collocarsi nella cartella scaricata al passaggio *Download di WMS3* (Sezione 6.3.1) ed eseguire il comando

```
docker composeG down
```

7 Database_G

In questa sezione viene presentato lo schema della base di dati realizzata con PostgreSQL_G.

Esso è così composto:

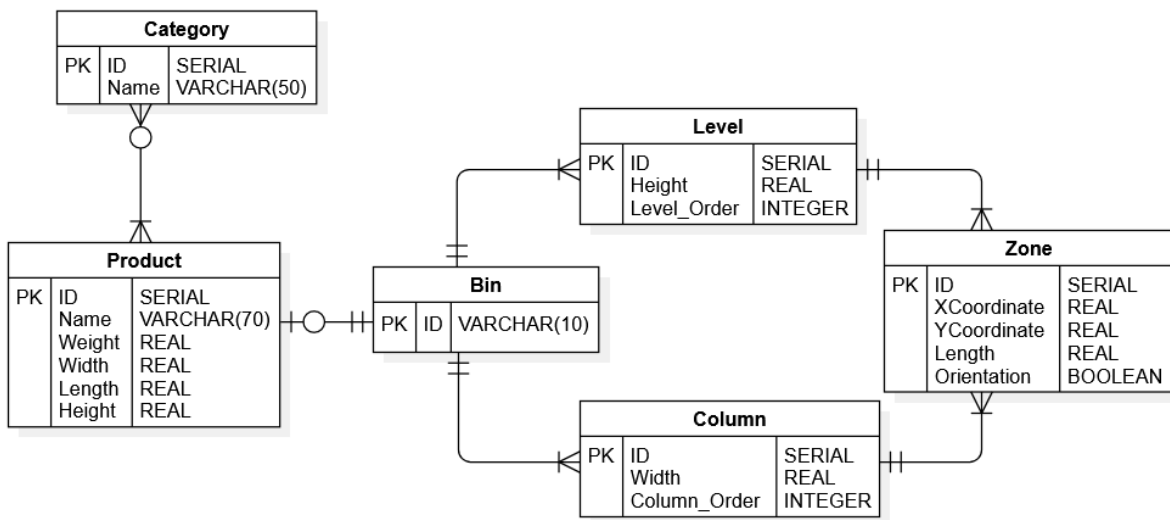


Figura 8: Schema ER del Database_G.

7.1 Entità

Il database_G è composto da 6 entità:

- **Product**: rappresenta un prodotto presente all'interno del magazzino_G. Composto da:
 - ID: identificativo univoco e seriale di un prodotto;
 - Name: nome del prodotto;
 - Weight: peso del prodotto;
 - Width: larghezza del prodotto;
 - Length: lunghezza del prodotto;
 - Height: altezza del prodotto.
- **Category**: rappresenta la categoria merceologica di appartenenza del prodotto. Composto da:
 - ID: identificativo univoco e seriale di una categoria;
 - Name: nome della categoria.

- **Bin_G**: rappresenta uno spazio del magazzino_G in cui è possibile inserire un prodotto. Composto da:
 - ID: identificativo univoco di un bin_G, esso è così composto:
$$\text{ID zona} + _ + \text{Column_Order} + _ + \text{Level_Order}$$
- **Level**: rappresenta un ripiano_G dello scaffale_G. Composto da:
 - ID: identificativo univoco e seriale di un ripiano_G;
 - Height: altezza del ripiano_G;
 - Level_order: valore incrementale che rappresenta la posizione del ripiano_G all'interno di uno scaffale_G. Se il suo valore è 0 allora esso rappresenta una zona a terra.
- **Column**: rappresenta una colonna dello scaffale_G. Composto da:
 - ID: identificativo univoco e seriale di una colonna;
 - Width: larghezza della colonna;
 - Column_order: valore incrementale che rappresenta la posizione della colonna all'interno di uno scaffale_G.
- **Zone**: rappresenta una zona del piano del magazzino_G. Essa può essere sia uno scaffale_G che una zona a terra. Composto da:
 - ID: identificativo univoco e seriale di una zona;
 - XCoordinate: coordinata orizzontale della zona;
 - YCoordinate: coordinata verticale della zona;
 - Length: lunghezza della zona;
 - Orientation: orientamento della zona.

7.2 Relazioni

All'interno del database_G le relazioni fra le differenti entità sono del tipo:

- **Zero..One to One** per quanto riguarda le entità:
 - Product e Bin_G.
- **One to Many** per quanto riguarda le entità:
 - Bin_G e Level;
 - Bin_G e Column;
 - Level e Zone;
 - Column e Zone.
- **Many to Zero..Many** per quanto riguarda le entità:
 - Product e Category.

7.2.1 Interrogazione del database_G

Il database_G viene utilizzato dall'applicazione per il caricamento, il posizionamento e la visualizzazione dei prodotti all'interno del magazzino_G. In nessun caso il database_G verrà modificato dall'applicazione.

8 Requisiti soddisfatti

Di seguito vengono riportati i requisiti funzionali e di qualità soddisfatti dall'applicazione.

Per una visione più completa sui requisiti si rimanda al documento *Analisi dei Requisiti_G v2.0.0*.

8.1 Requisiti funzionali soddisfatti

| Codice | Descrizione | Stato |
|--------|--|-----------------|
| FM-1 | L'utente _G deve poter configurare un ambiente 3D all'avvio della sessione d'uso | Soddisfatto |
| FD-2 | L'utente _G deve avere la possibilità di scegliere tra diverse modalità di configurazione del magazzino _G | Soddisfatto |
| FM-3 | Deve essere fornita una modalità di configurazione dell'ambiente 3D per la rappresentazione di un magazzino _G con pianta rettangolare | Soddisfatto |
| FD-4 | Deve essere fornita una modalità di configurazione dell'ambiente 3D per la rappresentazione di un magazzino _G con planimetria importata da file SVG _G | Soddisfatto |
| FM-5 | L'utente _G deve poter indicare la larghezza della planimetria rettangolare | Soddisfatto |
| FM-6 | L'utente _G deve poter indicare la lunghezza della planimetria rettangolare | Soddisfatto |
| FM-7 | L'utente _G deve visualizzare un errore se la larghezza indicata non è positiva (≤ 0) | Soddisfatto |
| FM-8 | L'utente _G deve visualizzare un errore se la lunghezza indicata non è positiva (≤ 0) | Soddisfatto |
| FD-9 | L'utente _G deve poter caricare un file SVG _G da usare come planimetria qualora abbia scelto di definire la planimetria a partire da un file SVG _G | Soddisfatto |
| FD-10 | Il file SVG _G deve essere sanificato prima dell'importazione | Soddisfatto |
| FD-11 | Il file SVG _G deve contenere almeno un elemento grafico tra path, rect, circle, ellipse, line, polyline, polygon, text, g per essere considerato valido | Non soddisfatto |
| FD-12 | L'utente _G deve ricevere un messaggio di errore qualora avesse caricato un file SVG _G privo di elementi grafici (path, rect, circle, ellipse, line, polyline, polygon, text, g) | Non soddisfatto |
| FD-13 | Il file SVG _G deve essere validato | Soddisfatto |
| FD-14 | L'utente _G deve ricevere un messaggio di errore qualora avesse caricato un file SVG _G non valido o corrotto | Soddisfatto |
| FD-15 | L'utente _G che abbia scelto la modalità di configurazione a partire da un file SVG _G , deve poter indicare il solo lato maggiore del magazzino _G per configurare la planimetria | Soddisfatto |

| | | |
|-------|---|-------------|
| FD-16 | Il sistema deve determinare il valore del lato minore a partire dal rapporto di aspetto del file SVG _G e dai dati forniti dall'utente _G | Soddisfatto |
| FD-17 | L'utente _G deve visualizzare un errore se il valore indicato come lato maggiore non è positivo (≤ 0) | Soddisfatto |
| FM-18 | L'utente _G deve poter riconfigurare la planimetria dell'ambiente 3D corrente | Soddisfatto |
| FM-19 | A seguito della riconfigurazione della planimetria, le modifiche a zone, bin _G e prodotti non devono subire variazioni | Soddisfatto |
| FO-20 | L'utente _G deve poter visualizzare un'anteprima delle modifiche alla planimetria prima di confermare l'operazione | Soddisfatto |
| FM-21 | L'utente _G deve poter ridefinire la larghezza dell'ambiente 3D corrente | Soddisfatto |
| FM-22 | L'utente _G deve poter ridefinire la lunghezza dell'ambiente 3D corrente | Soddisfatto |
| FD-23 | L'utente _G che abbia configurato un ambiente 3D a partire da file SVG _G non può definire un valore di lunghezza inferiore a quello corrente | Soddisfatto |
| FD-24 | L'utente _G che abbia configurato un ambiente 3D a partire da file SVG _G non può definire un valore di larghezza inferiore a quello corrente | Soddisfatto |
| FM-25 | L'utente _G deve visualizzare un errore se il nuovo valore di larghezza indicato non è positivo (≤ 0) | Soddisfatto |
| FM-26 | L'utente _G deve visualizzare un errore se il nuovo valore di lunghezza indicato non è positivo (≤ 0) | Soddisfatto |
| FD-27 | L'utente _G deve poter disporre di una griglia di aggancio come aiuto al posizionamento delle zone nell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FD-28 | Il passo della griglia deve essere configurabile | Soddisfatto |
| FD-29 | L'utente _G deve poter disattivare la griglia di posizionamento | Soddisfatto |
| FD-30 | La griglia deve essere configurabile durante le normali operazioni sull'ambiente 3D, non esclusivamente durante la configurazione dell'ambiente | Soddisfatto |
| FD-31 | Se il passo di griglia non è nullo, il collocamento delle zone deve agganciarsi ad essa | Soddisfatto |
| FD-32 | L'utente _G deve poter importare le zone da un database _G | Soddisfatto |
| FD-33 | L'utente _G deve poter importare le zone da un database _G durante la fase di configurazione dell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FD-34 | Le zone importate devono essere collocate automaticamente nell'ambiente 3D, nella posizione descritta dal database _G | Soddisfatto |

| | | |
|-------|---|-------------|
| FD-35 | I bin _G delle zone devono essere importati contestualmente all'importazione delle zone | Soddisfatto |
| FD-36 | L'importazione delle zone può avvenire solo se l'utente _G ha configurato un ambiente 3D a partire da file SVG _G | Soddisfatto |
| FD-37 | L'utente _G deve visualizzare un messaggio di errore nel caso l'importazione non dovesse andare a buon fine | Soddisfatto |
| FD-38 | L'utente _G deve poter importare i prodotti da database _G | Soddisfatto |
| FD-39 | Quando l'utente _G importa zone e prodotti da un database _G , i prodotti devono essere collocati nei rispettivi bin _G di appartenenza | Soddisfatto |
| FM-40 | L'utente _G deve poter alterare il proprio POV sull'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-41 | L'utente _G deve poter ruotare il proprio POV attorno all'asse longitudinale | Soddisfatto |
| FM-42 | L'utente _G deve poter traslare il proprio POV lungo l'asse orizzontale | Soddisfatto |
| FM-43 | L'utente _G deve poter effettuare zoom _G -in | Soddisfatto |
| FM-44 | L'utente _G deve poter effettuare zoom _G -out | Soddisfatto |
| FM-45 | L'utente _G deve poter configurare un nuovo ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-46 | La configurazione di un nuovo ambiente 3D deve cancellare tutti i dati della sessione corrente | Soddisfatto |
| FM-47 | Il sistema non deve offrire la persistenza dei dati importati | Soddisfatto |
| FM-48 | Il sistema non deve offrire la persistenza dei dati generati durante la sessione corrente | Soddisfatto |
| FM-49 | La lista delle movimentazioni di prodotti richieste durante la sessione corrente deve essere scartata contestualmente alla riconfigurazione dell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-50 | Le aggiunte alle zone devono essere scartate contestualmente alla riconfigurazione dell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-51 | Le modifiche alle zone devono essere scartate contestualmente alla riconfigurazione dell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-52 | Le cancellazioni delle zone devono essere scartate contestualmente alla riconfigurazione dell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-53 | La configurazione della planimetria deve essere scartata contestualmente alla riconfigurazione dell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-54 | Le informazioni sui prodotti devono essere scartate contestualmente alla riconfigurazione dell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-55 | L'utente _G deve poter creare nuove zone | Soddisfatto |
| FD-56 | L'utente _G deve poter indicare una sequenza numerica come codice identificativo delle nuove zone create | Soddisfatto |

| | | |
|-------|---|-------------|
| FD-57 | L'utente _G deve visualizzare un errore qualora avesse indicato un codice identificativo già in uso | Soddisfatto |
| FM-58 | L'utente _G deve indicare la lunghezza della nuova zona da creare | Soddisfatto |
| FM-59 | L'utente _G deve visualizzare un errore se la lunghezza indicata non è positiva (≤ 0) | Soddisfatto |
| FD-60 | L'utente _G deve poter scegliere tra "NS" e "WE" come orientamento della zona da creare | Soddisfatto |
| FM-61 | L'utente _G deve indicare il numero di colonne della nuova zona | Soddisfatto |
| FM-62 | Una zona deve contenere almeno 1 colonna | Soddisfatto |
| FD-63 | L'identificazione delle colonne deve avvenire tramite lettere crescenti in senso lessicografico a partire da "A" | Soddisfatto |
| FM-64 | L'utente _G deve visualizzare un errore se il numero di colonne della nuova zona non è almeno pari a 1 | Soddisfatto |
| FD-65 | L'utente _G deve poter personalizzare la larghezza delle colonne della nuova zona | Soddisfatto |
| FD-66 | L'utente _G deve poter suddividere la larghezza della nuova zona in colonne di equa larghezza | Soddisfatto |
| FD-67 | L'utente _G deve indicare la larghezza complessiva della nuova zona, qualora avesse richiesto la suddivisione della stessa in colonne di equa larghezza | Soddisfatto |
| FD-68 | L'utente _G deve poter suddividere la larghezza della nuova zona in colonne di larghezza specifica | Soddisfatto |
| FD-69 | L'utente _G deve poter indicare la larghezza di ciascuna colonna, qualora avesse richiesto la suddivisione della nuova zona in colonne di larghezza specifica | Soddisfatto |
| FD-70 | Il sistema deve determinare il valore della larghezza della zona dalla somma delle larghezze delle singole colonne | Soddisfatto |
| FD-71 | L'utente _G deve visualizzare un errore se la larghezza indicata per la singola colonna non è positiva (≤ 0) | Soddisfatto |
| FM-72 | L'utente _G deve poter personalizzare il numero di livelli della nuova zona da creare | Soddisfatto |
| FM-73 | L'utente _G deve visualizzare un errore se il numero di livelli della nuova zona non è almeno pari a 1 | Soddisfatto |
| FM-74 | L'utente _G deve poter personalizzare l'altezza dei singoli livelli della zona | Soddisfatto |
| FM-75 | Una zona deve contenere almeno 1 livello | Soddisfatto |
| FM-76 | La numerazione dei livelli deve partire da 0 ("piano terra") | Soddisfatto |
| FM-77 | Il sistema deve determinare il valore dell'altezza della zona dalla somma delle altezze dei singoli livelli | Soddisfatto |

| | | |
|-------|--|-------------|
| FM-78 | L'utente _G deve visualizzare un errore se l'altezza indicata per il singolo livello non è positiva (≤ 0) | Soddisfatto |
| FM-79 | L'utente _G deve poter modificare una zona già creata | Soddisfatto |
| FM-80 | L'utente _G deve poter modificare una zona importata da database _G | Soddisfatto |
| FM-81 | L'utente _G deve poter rimuovere una singola colonna, purché l'operazione non elimini una colonna con almeno un bin _G occupato | Soddisfatto |
| FM-82 | L'utente _G deve poter rimuovere una singola colonna, purché l'operazione non elimini una colonna con indice inferiore all'indice di una colonna con almeno un bin _G occupato | Soddisfatto |
| FM-83 | L'utente _G deve visualizzare un errore se l'operazione di rimozione di una colonna è impossibile per i vincoli individuati | Soddisfatto |
| FM-84 | L'utente _G deve poter rimuovere un singolo livello, purché l'operazione non elimini un livello con almeno un bin _G occupato | Soddisfatto |
| FM-85 | L'utente _G deve poter rimuovere un singolo livello, purché l'operazione non elimini un livello con indice inferiore all'indice di un livello con almeno un bin _G occupato | Soddisfatto |
| FM-86 | L'utente _G deve visualizzare un errore se l'operazione di rimozione di un livello è impossibile per i vincoli individuati | Soddisfatto |
| FM-87 | L'operazione di creazione di una nuova zona è da ritenersi conclusa solo con il corretto collocamento della stessa nell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-88 | L'operazione di modifica di una zona è da ritenersi conclusa solo con il corretto collocamento della stessa nell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-89 | L'utente _G deve poter eliminare qualsiasi zona | Soddisfatto |
| FM-90 | I prodotti collocati in una zona rimossa non devono essere cancellati | Soddisfatto |
| FM-91 | L'utente _G deve visualizzare un messaggio di avviso prima di procedere con l'eliminazione di una zona | Soddisfatto |
| FM-92 | L'utente _G deve poter ispezionare una zona a partire dall'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-93 | L'utente _G deve poter visualizzare l>ID della zona ispezionata | Soddisfatto |
| FM-94 | L'utente _G deve poter visualizzare la larghezza della zona ispezionata | Soddisfatto |
| FM-95 | L'utente _G deve poter visualizzare la lunghezza della zona ispezionata | Soddisfatto |
| FM-96 | L'utente _G deve poter visualizzare l'altezza della zona ispezionata | Soddisfatto |
| FM-97 | La zona ispezionata deve essere evidenziata graficamente nell'ambiente 3D | Soddisfatto |

| | | |
|--------|--|-----------------|
| FM-98 | L'utente _G deve poter visualizzare la lista dei bin _G inclusi nella zona ispezionata | Soddisfatto |
| FM-99 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID dei bin _G inclusi nella zona ispezionata | Soddisfatto |
| FM-100 | L'utente _G deve poter visualizzare lo stato di occupazione dei bin _G inclusi nella zona ispezionata | Soddisfatto |
| FM-101 | L'utente _G deve poter collocare una zona creata nello spazio 3D | Soddisfatto |
| FM-102 | L'utente _G deve poter collocare una zona modificata nello spazio 3D | Soddisfatto |
| FM-103 | Il sistema deve evidenziare graficamente una zona in una posizione non occupabile | Soddisfatto |
| FM-104 | Il sistema deve impedire il collocamento di una zona su una posizione non occupabile | Soddisfatto |
| FM-105 | Il sistema deve impedire il collocamento di una zona su di un'altra, ovvero deve impedire la compenetrazione tra zone | Soddisfatto |
| FM-106 | Il sistema deve impedire il collocamento di una zona al di fuori del perimetro dell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-107 | L'utente _G deve poter visualizzare la lista delle zone contenute nell'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-108 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID delle zone incluse nella lista | Soddisfatto |
| FD-109 | L'utente _G deve poter cercare le zone in base all'ID | Soddisfatto |
| FD-110 | Le zone che rispondono ai criteri di ricerca devono essere evidenziate graficamente | Soddisfatto |
| FM-111 | L'utente _G deve poter ispezionare un bin _G a partire dall'ambiente 3D | Soddisfatto |
| FM-112 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID del bin _G ispezionato | Soddisfatto |
| FM-113 | L'utente _G deve poter visualizzare la lunghezza del bin _G ispezionato | Soddisfatto |
| FM-114 | L'utente _G deve poter visualizzare la larghezza del bin _G ispezionato | Soddisfatto |
| FM-115 | L'utente _G deve poter visualizzare l'altezza del bin _G ispezionato | Soddisfatto |
| FM-116 | Il bin _G ispezionato deve essere evidenziato graficamente | Soddisfatto |
| FM-117 | L'utente _G deve poter visualizzare le informazioni associate al prodotto eventualmente contenuto nel bin _G | Soddisfatto |
| FM-118 | Ogni bin _G può contenere al massimo 1 prodotto | Soddisfatto |
| FD-119 | L'utente _G può richiedere lo spostamento del POV sulla zona ispezionata | Soddisfatto |
| FD-120 | L'utente _G può richiedere lo spostamento del POV sul bin _G ispezionato | Non soddisfatto |

| | | |
|--------|---|-----------------|
| FD-121 | L'utente _G deve poter visualizzare le informazioni associate ad un prodotto importato da database _G | Soddisfatto |
| FD-122 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID del prodotto ispezionato | Soddisfatto |
| FD-123 | L'utente _G deve poter visualizzare il nome del prodotto ispezionato | Soddisfatto |
| FD-124 | L'utente _G deve poter visualizzare la categoria del prodotto ispezionato | Soddisfatto |
| FD-125 | L'utente _G deve poter visualizzare la larghezza del prodotto ispezionato | Soddisfatto |
| FD-126 | L'utente _G deve poter visualizzare la lunghezza del prodotto ispezionato | Soddisfatto |
| FD-127 | L'utente _G deve poter visualizzare l'altezza del prodotto ispezionato | Soddisfatto |
| FD-128 | L'utente _G deve poter visualizzare il peso del prodotto ispezionato | Soddisfatto |
| FD-129 | L'utente _G deve poter visualizzare la lista dei prodotti importati da database _G | Soddisfatto |
| FD-130 | L'utente _G deve poter distinguere tra prodotti collocati in un bin _G e non collocati | Soddisfatto |
| FD-131 | L'utente _G deve poter visualizzare la lista dei prodotti collocati | Soddisfatto |
| FD-132 | L'utente _G deve poter visualizzare la lista dei prodotti non collocati | Soddisfatto |
| FD-133 | L'utente _G deve poter visualizzare il nome del prodotto nella lista dei prodotti (collocati e non) | Soddisfatto |
| FD-134 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID del prodotto nella lista dei prodotti (collocati e non) | Soddisfatto |
| FD-135 | L'utente _G deve poter visualizzare la categoria del prodotto nella lista dei prodotti (collocati e non) | Soddisfatto |
| FD-136 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID della zona di appartenenza di un prodotto nella lista dei prodotti collocati | Non soddisfatto |
| FD-137 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID del bin _G di appartenenza di un prodotto nella lista dei prodotti collocati | Non soddisfatto |
| FD-138 | L'utente _G deve poter filtrare la lista dei prodotti collocati in base all'ID | Non soddisfatto |
| FD-139 | L'utente _G deve poter filtrare la lista dei prodotti non collocati in base all'ID | Non soddisfatto |
| FD-140 | L'utente _G deve poter filtrare la lista dei prodotti collocati in base al nome | Soddisfatto |
| FD-141 | L'utente _G deve poter filtrare la lista dei prodotti non collocati in base al nome | Soddisfatto |

| | | |
|--------|---|-------------|
| FD-142 | L'utente _G deve poter filtrare la lista dei prodotti collocati in base alla categoria | Soddisfatto |
| FD-143 | L'utente _G deve poter filtrare la lista dei prodotti non collocati in base alla categoria | Soddisfatto |
| FD-144 | I filtri di ricerca devono essere mutuamente esclusivi | Soddisfatto |
| FM-145 | L'utente _G deve poter inserire un ordine di movimentazione di un prodotto da un bin _G ad un altro tramite drag and drop | Soddisfatto |
| FM-146 | Ciascun ordine di movimentazione deve inviare una richiesta alla API _G per la convalida dell'operazione | Soddisfatto |
| FM-147 | La API _G deve ricevere almeno l'ID del bin _G di destinazione | Soddisfatto |
| FM-148 | La API _G deve rispondere con stato HTTP 200 se l'operazione è stata convalidata | Soddisfatto |
| FM-149 | La API _G deve rispondere con stato HTTP 4XX se l'operazione è stata rifiutata | Soddisfatto |
| FM-150 | La API _G convalida o rifiuta le operazioni in maniera casuale | Soddisfatto |
| FM-151 | Il sistema deve impedire l'inserimento di un ordine di movimentazione verso un bin _G occupato | Soddisfatto |
| FM-152 | L'utente _G deve visualizzare l'esito dell'operazione di convalida da parte dell'API _G | Soddisfatto |
| FM-153 | L'utente _G deve visualizzare un errore di connessione se l'accesso all'API _G non è possibile | Soddisfatto |
| FD-154 | Quando un ordine di movimentazione è convalidato, esso viene inserito in una cronologia delle operazioni accessibile dall'utente _G | Soddisfatto |
| FM-155 | Quando un ordine di movimentazione è rifiutato, il prodotto oggetto dell'operazione ritorna nella posizione di partenza | Soddisfatto |
| FD-156 | L'utente _G deve poter visualizzare la cronologia degli ordini di movimentazione convalidati | Soddisfatto |
| FD-157 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID del bin _G di partenza degli ordini di movimentazione convalidati se l'operazione è partita da un bin _G | Soddisfatto |
| FD-158 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID del bin _G di destinazione dell'ordine di movimentazione convalidato | Soddisfatto |
| FD-159 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID del prodotto oggetto dell'ordine di movimentazione convalidato | Soddisfatto |
| FD-160 | L'utente _G deve poter visualizzare il nome del prodotto oggetto dell'ordine di movimentazione convalidato | Soddisfatto |
| FD-161 | L'utente _G deve poter visualizzare l'ID del bin _G di partenza degli ordini di movimentazione convalidati se l'operazione è partita da un bin _G | Soddisfatto |

| | | |
|--------|---|-------------|
| FD-162 | L'utente _G può poter ispezionare un singolo ordine di movimentazione convalidato | Soddisfatto |
| FM-163 | Il sistema deve evidenziare graficamente il bin _G di destinazione dell'ordine di movimentazione ispezionato | Soddisfatto |
| FM-164 | Se l'ordine di movimentazione ispezionato si è originato da un bin _G , il sistema deve evidenziare graficamente il bin _G di partenza nell'ambiente 3D | Soddisfatto |

Tabella 5: Requisiti funzionali

8.2 Requisiti di qualità soddisfatti

| Codice | Descrizione | Stato |
|--------|---|-------------|
| QM-1 | Deve essere rispettato quanto previsto dal documento <i>Norme di Progetto_G v1.30.0</i> | Soddisfatto |
| QM-2 | Deve essere rispettato quanto previsto dal documento <i>Piano di Qualifica_G v1.7.0</i> | Soddisfatto |
| QM-3 | Il codice sorgente deve essere consegnato utilizzando un repository _G GitHub _G pubblico | Soddisfatto |
| QM-4 | Devono essere consegnati i diagrammi UML _G degli UC _G | Soddisfatto |
| QM-5 | Deve essere consegnata la lista dei bug _G risolti | Soddisfatto |
| QM-6 | Deve essere fornito un manuale d'uso per l'utente _G | Soddisfatto |
| QO-7 | Deve essere consegnato lo schema del DB _G | Soddisfatto |
| QO-8 | Deve essere consegnata la documentazione _G delle API _G realizzate | Soddisfatto |
| QM-9 | Deve essere fornita la documentazione _G dell'architettura del prodotto | Soddisfatto |

Tabella 6: Requisiti di qualità