

Note di rilascio del simulatore CodeXor, versione 1.0



Architettura del software :

Il progetto è formato da diverse classi:

la classe Codify contiene i metodi che permettono la conversione da testo a binario e viceversa, la conversione del testo cambiando i caratteri speciali con stringhe che li caratterizzano, la codifica del testo binario attraverso una chiave;

la classe GUI contiene tutti i metodi e i componenti dell'interfaccia grafica (pannelli, bottoni, aree di testo);

la classe ImagePanel estende JPanel e gli imposta un'immagine di sfondo;

la classe HelpPanel estende ImagePanel e viene creato per la visione dell'help, infatti contiene tutti gli elementi grafici e i metodi necessari per tale scopo;

la classe CodifyPanel estende ImagePanel e viene creato per la codifica passo passo tramite ipotetica realizzazione hardware, infatti contiene tutti gli elementi grafici e i metodi per tale codifica;

la classe ModifiedFrame estende un JFrame e lo modifica impostando nome del programma, icona, dimensione della finestra e imposta la barra dei menu;

la classe ModifiedTextArea estende JTextArea e la modifica per la visualizzazione o meno dei caratteri di controllo, infatti aggiunge metodi per la verifica del testo;

la classe BinaryTextArea estende JTextArea e la modifica per accettare solo testo binario;

la classe estende JTextField e la modifica per accettare un numero massimo di caratteri.

Per maggiori dettagli controllare i commenti presenti nel codice.

Tecniche di programmazione :

Programmazione a oggetti in linguaggio Java con creazione di metodi e opportune chiamate a essi per scopi strutturali.

Sviluppo e Collaudi :

Il progetto è stato sviluppato con IDE Eclipse e collaudato su MS Windows 7 e Mac OS X 10.7

Idee per ulteriori sviluppi:

- Diverso algoritmo di codifica testo tramite una chiave.
- Conversione da binario ad un'altra base.