

Documentazione Cocktails App

Andrea Moglia 844563 – Progetto Applicazioni Web 27 febbraio 2023

Introduzione generale

Questa applicazione ha lo scopo di fornire all'utente un luogo in cui abbia la possibilità di cercare, all'interno di un vastissimo database, il cocktail che preferisce attraverso ricerca testuale e visualizzare varie informazioni a riguardo. Inoltre, è stata creata una funzione in grado di generare randomicamente un cocktail che possa ispirare l'utente.

Organizzazione

HOME

Questa è la pagina principale dell'applicazione, in cui è presente un form di ricerca testuale in cui l'utente inserisce il nome del drink richiesto. Tutte le informazioni sono ottenute attraverso chiamate a questa [API](#). La chiamata all'API viene effettuata quando l'utente smette di digitare per più di 200ms, grazie ad una funzione di debounce.

Si compone principalmente di due componenti: **SearchForm** e **CocktailList**. Il primo componente permette appunto la ricerca mentre il secondo andrà a contenere la scelta per la visualizzazione dei drink.

Dunque in questa pagina, l'utente ha la possibilità di visualizzare vari cocktails/drinks, che contengano la parola da lui inserita, in due modalità, selezionabili attraverso l'apposita icona: a griglia o a tabella. La logica della scelta è presente all'interno del file **CocktailList**, dove poi verranno richiamati a seconda del caso i componenti **CocktailsGrid** o **CocktailsTable**. Questi ultimi faranno poi utilizzo del singolo componente per la visualizzazione; rispettivamente **CocktailCard** per il primo e **CocktailLine** per il secondo.

Inoltre, su alcune card nella visualizzazione a griglia, troviamo un simbolo che sta ad indicare se il drink specifico risulta essere alcolico, ottenuto semplicemente andando a filtrare in base alla response della chiamata. Nella visualizzazione a tabella sarà invece esplicitato in forma testuale.

COCKTAIL DETAIL

Cliccando su ogni card raffigurante l'immagine del drink, sia nella visualizzazione a tabella che a griglia, è possibile passare alla pagina di visualizzazione dettagli del drink, con informazioni quali nome, categoria, ingredienti, alcolico/non alcolico, tipologia di bicchiere da usare e istruzioni per la preparazione. La realizzazione di questa pagina è presente nel file **CocktailDetail**.

INSPIRE ME

In questa pagina l'utente avrà la possibilità di generare randomicamente un cocktail quante volte desidera per un'ipotetica serata, andando semplicemente a cliccare sull'apposito button. Questa logica è presente all'interno del file **RandomCocktail**. Anche qui, qualora si volesse, è possibile cliccare sull'immagine del drink e si verrà reindirizzati alla pagina contenente i dettagli del drink.

Informazioni aggiuntive

Al fine di facilitare il passaggio di dati attraverso i componenti e migliorare la scalabilità dell'applicazione, senza dover passare manualmente le props, è stato utilizzato il meccanismo del context, presente nell'apposito file **context.js**. In questo modo vengono passati i dati in modo "globale".