INTRODUZIONE:

Il lavoro di tesi svolto presso il dipartimenti di Informatica dell’Università della Calabria nasce con l’idea

di apportare modifiche al progetto LoIDE.

Il mio lavoro centrale è stato svolto sull’Editor che mette a disposizione LoIDE con l’idea di renderlo più interattivo , al passo con i tempi.

Gli obiettivi principali della tesi fin dall’inizio sono stati quelli di imparare a contribuire su un medio/grosso progetto e relazionarmi con altri contributori e colleghi.

Quindi è stato necessario imparare a lavorare su nuovi software con l’intento di interfacciarsi al mondo del lavoro aggiungendo al proprio curriculum quelle soft skills che si apprendono solo con l’esperienza e la costanza.

Le modifiche principali apportare al progetto LoIDE riguardano :

* Un tutorial iniziale che rendesse più interattiva l’esperienza di un nuovo utente interfacciandosi la prima volta con l’editor , e che implementasse una sorta di guida conoscitiva di quest’ultimo.
* La funzionalità degli esempi , in modo tale da mettere a disposizione dell’utente nell’Editor principale codice già pronto da cui prendere esempio e con il quale avere un primo impatto sulle funzionalità principali dell’Editor.
* Una funzionalità collaborativa , che permettesse ad un utente di lavorare sullo stesso progetto in contemporanea con una o più persone.

In questo lavoro di tesi andremo a vedere nel dettaglio i seguenti capitoli :

* Capitolo 1 : First Time Tutorial
* Capitolo 2 : Examples
* Capitolo 3 : Editor Collaborativo

Concludo la mia introduzione affermando l’utilità di una tesi al fine di immedesimarsi in un sistema lavorativo già con una struttura non banale , poiché dalle difficoltà iniziali a causa della scarsa conoscenza di quelle soft skills sopra citate si arriva ad un punto finale in cui si è pronti per relazionarsi al mondo del lavoro.

BIBLIOGRAFIA :

1. Intro.js :

Tool utile per la creazione step by step di un tutorial sui propri prodotti.

URL : <https://introjs.com/>

1. Fluid Framework :

Framework per creare applicazioni Fluid e abilitare l’uso dell’Editor Collaborativo

URL : https://fluidframework.com/docs/start/quick-start/

1. GitHub :

Servizio che aiuta gli sviluppatori ad archiviare e gestire il codice e tracciare le modifiche

URL : https://github.com/

1. Trello :

Strumento che consente a gruppi di gestire visivamente qualsiasi tipo di progetto

URL : https://trello.com/

1. TypeScript :

Linguaggio di programmazione open source sviluppato da Microsoft

URL : <https://www.typescriptlang.org/>

// è necessario includere anche referenze più “banali”?

CORPO DELLA TESI

CAPITOLO 1 : First Time Tutorial

La necessità di implementare una funzionalità come First Time Tutorial nasce con l’esigenza di rispondere ad alcune domande :

Cosa succede ad un utente la prima volta che si interfaccia con il progetto?

Qual è la sua reazione all’interfaccia di LoIDE?

Conviene togliere tutte le funzionalità nell’interfaccia dell’Editor o lasciarle e dargli la possibilità di non perdersi subito?

Quindi , dopo un lavoro di ricerca su altri Editor già esistenti e dopo una serie di condivisioni di idee con gli altri contributori al progetto , si è deciso che un First Time Tutorial era un qualcosa di necessario al fine di accogliere qualcuno sul proprio Editor nella miglior maniera possibile.

Certo , avrei potuto implementare questa funzionalità in tanti modi , ad esempio con un semplice video tutorial iniziale che spiegasse nel complesso quale fossero le funzionalità messe a disposizione dall’Editor , oppure con una semplice pagina riassuntiva , ma la funzionalità doveva essere tale da offrire uno step-by-step tutorial che fosse il più interattivo possibile.

Da qui nasce l’esigenza di introdurre nel progetto il tool intro.js.

Per ogni step è stato possibile mettere a disposizione una descrizione delle singole funzionalità e abilitare il proseguo di questo tutorial potendo tornare indietro anche in caso fosse sfuggito qualcosa.

Alla fine si da la scelta di non mostrare più questa funzionalità e proseguire nel progammare.

// ora devo parlare proprio di come ho implementato il tutto ?

// riporto codice? Pseudocodice?

// riporto screen da github o dall’editor?

// evito di continuare con la descrizione degli altri capitoli in modo tale da tenermi in linea con questo