



UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE - FACOLTÀ DI
INGEGNERIA

CORSO DI INGEGNERIA INFORMATICA

DOCUMENTAZIONE PROGETTO - CORSO DI TECNOLOGIE
WEB

DOCENTE: ALESSANDRO CUCCHIARELLI

GRUPPO 04

COMPONENTI:

1. ATURALIYAGE SAMITH SAMPATH	1068409
2. CARDINALI MICHELE	1069196
3. BIANCHINI GIOVANNI	1080999
4. TESEI RICCARDO	1066831

CONTRIBUTO:

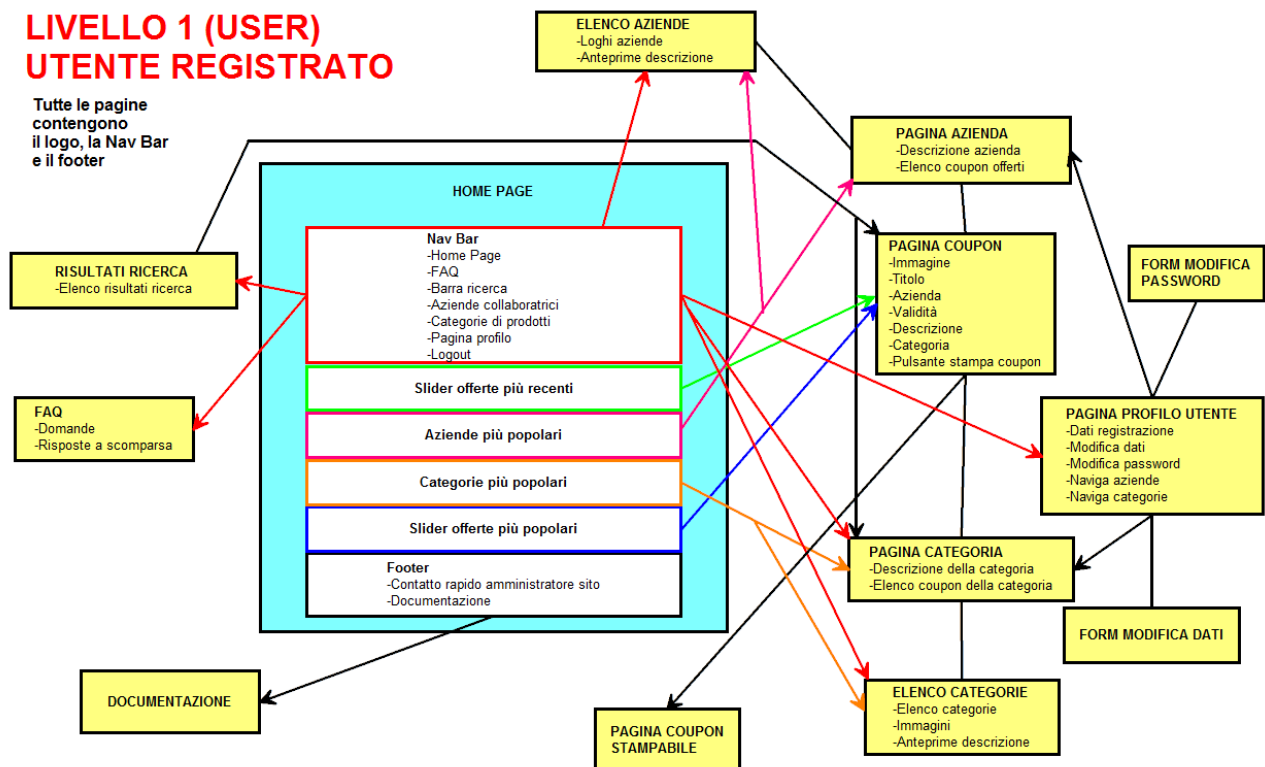
1. ATURALIYAGE SAMITH SAMPATH	15%
2. CARDINALI MICHELE	25%
3. BIANCHINI GIOVANNI	35%
4. TESEI RICCARDO	25%

DESCRIZIONE DEL SITO

Coupon-is-life è un'applicazione web che permette di ottenere diversi coupon utili ad acquistare prodotti a condizioni più vantaggiose del normale.

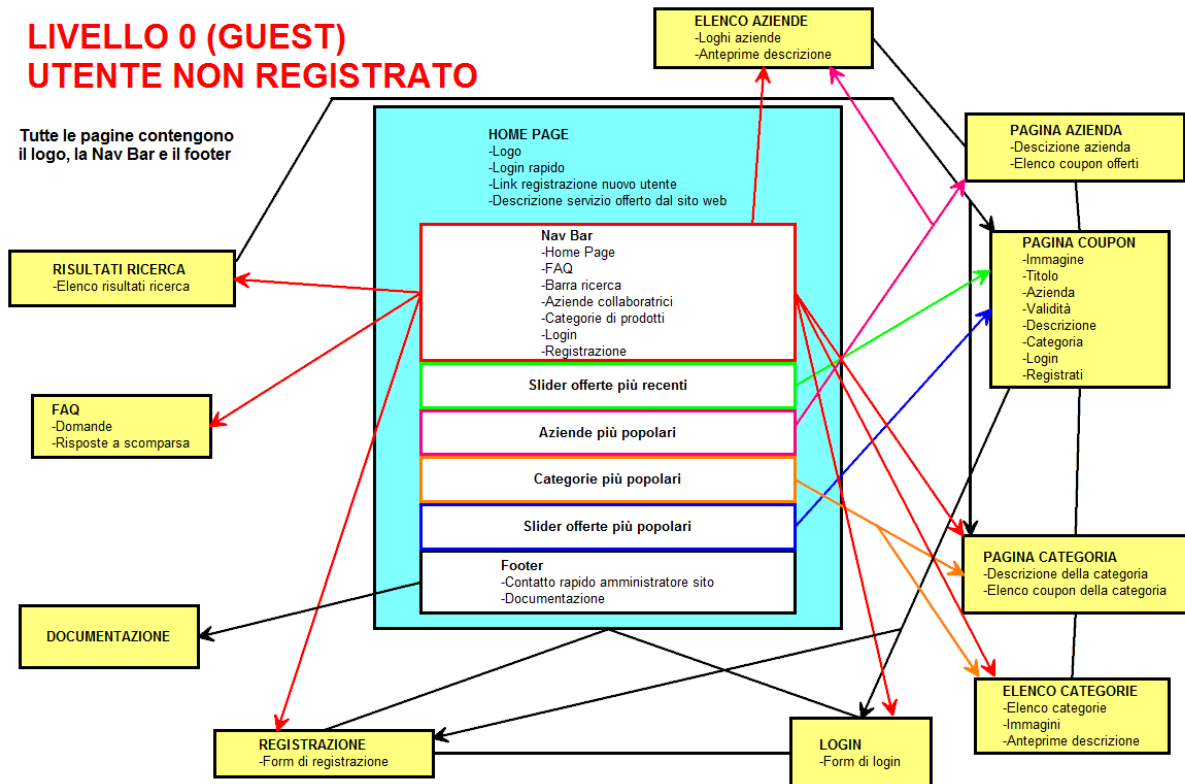
Il tutto è strutturato in modo tale che ogni pagina sia accessibile in maniera semplice e veloce; infatti l'utente registrato ha la possibilità di stampare qualsiasi coupon presente tramite pochi click.

Il seguente è lo schema dei link che rappresenta le risorse accessibili all'utente registrato al sito:



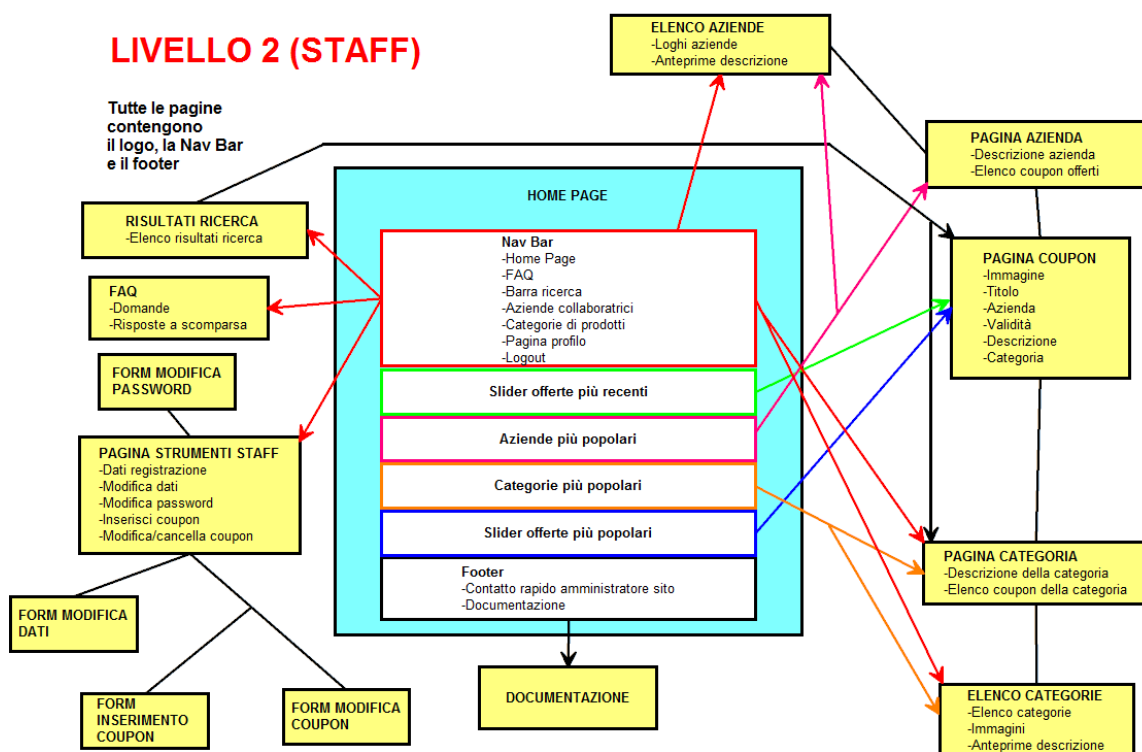
Schema che poco differisce da quello di un qualsiasi visitatore, il quale non potrà stampare coupon e, ovviamente, accedere alla pagina del profilo personale:

LIVELLO 0 (GUEST) UTENTE NON REGISTRATO

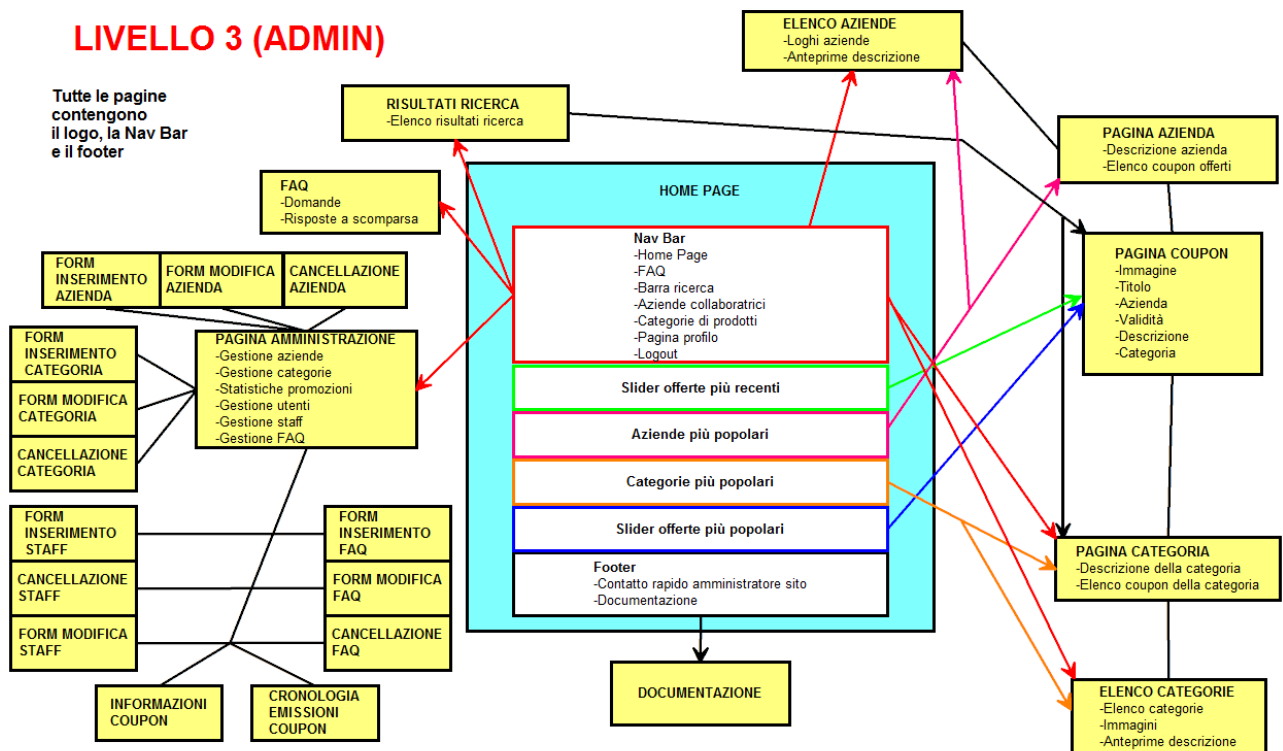


Per quanto riguarda la gestione delle offerte, tale incarico è affidato ai membri dello staff, che potranno muoversi nell'applicazione web secondo lo schema sottostante:

LIVELLO 2 (STAFF)



Infine, l'amministratore avrà l'onere di gestire le categorie, le aziende, gli stessi membri dello staff e - nel caso se ne presenti la necessità - anche gli utenti registrati. Il tutto operando secondo questa mappa:



SOLUZIONE ADOTTATE

Abbiamo implementato varie funzionalità per migliorare l'esperienza d'uso dell'applicazione web. Partendo dalla home page, abbiamo pensato di sviluppare due "slider" posizionati uno in cima e l'altro in fondo alla pagina. Il primo mostra i tre coupon più recenti – determinati in base alla data in cui sono stati registrati da parte dello staff -, mentre il secondo i tre più popolari - stabiliti in base al numero di volte che sono stati stampati. Entrambi sfruttano un helper costruito ad hoc: "Slider.php" e "Generallmg.php". Quest'ultimo agisce su tutte le view che includono la visualizzazione di immagini e fa sì che se una di esse non è presente nel database, nella pagina viene sostituita da una di default.

il metodo "generallmg" all'interno dell'helper riceve in ingresso tre parametri: il nome del file estratto dal database, il nome della sottocartella che all'interno della cartella "public/images" nel quale esso è contenuto e il nome della classe da attribuire all'immagine. Nel caso in cui il nome file sia vuoto, oppure l'immagine non sia presente nella cartella in cui si cerca, il parametro acquisisce il nome dell'immagine di default.

Per quanto riguarda "Slider.php", esso si occupa di "filtrare" le giuste immagini che saranno mostrate nei due slider descritti in precedenza. Questo helper riceve due parametri: il nome dell'immagine dell'offerta da passare poi a "Generallmg.php" e un'altra variabile che, nel caso sia una stringa, indica la data di inizio di validità del coupon, mentre nel caso sia un numero, rappresenta il totale di volte che quel coupon è stato emesso (la popolarità). Se la variabile è un intero, non è necessaria alcuna particolare operazione di scrematura poiché le offerte che vengono passate all'helper sono già estratte dal database secondo un ordine decrescente basato, appunto, sul totale di volte che il coupon è stato stampato. Se invece la variabile in questione è una stringa, "Slider.php" esegue un confronto tra la data odierna e quella che riceve come parametro in modo tale da verificare se il coupon è più o meno recente oppure se ancora non è valido. In tal modo vengono selezionate le immagini appropriate da inviare al "Generallmg".

La "popolarità" è un dato che abbiamo sfruttato anche per quanto riguarda le tabelle poste immediatamente sotto il paragrafo di benvenuto. Infatti la tabella a sinistra raccoglie una selezione delle cinque aziende i cui coupon sono stati stampati più volte, mentre in quella di destra sono raffigurate le cinque categorie nelle quali trovare i coupon acquisiti di più dagli utenti.

La barra di navigazione è stata resa dinamica in base al fatto che la variabile “\$this->authInfo->livello” abbia o meno un valore: quando quest’ultima sarà vuota nella barra oltre alle voci predefinite saranno presenti la voce “LOGIN” e la voce “REGISTRATI”. Oltre a ciò a sinistra ci sarà una voce che varierà in base al livello dell’utente che avrà fatto accesso.

Gli iscritti di livello USER avranno l’opzione “Gestione Profilo” da cui potrà modificare i propri dati personali, quali ad esempio lo username, oppure potrà visitare le pagine delle aziende o delle categorie presenti nell’applicazione web.

Per gli utenti con livello STAFF il menù dedicato si chiamerà “Strumenti Staff”, alla quale pagina verrà reindirizzato automaticamente appena avrà effettuato il login. Qui si potrà scegliere tra inserire e/o modificare i coupon o modificare le sue informazioni se ne ha la necessità.

Infine l’utente AMMINISTRATORE disporrà dell’opzione “Strumenti Amministratore” nella barra di navigazione. Come per lo staff, anch’esso verrà reindirizzato alla propria pagina, per poter accedere a varie funzionalità che gli permetteranno di gestire le aziende e le categorie, gestione degli utenti di livello USER registrati e visualizzare le statistiche, inserire o modificare utenti con il ruolo di STAFF, visualizzare le statistiche dei singoli coupon o di tutti quelli presenti nel catalogo ed infine potrà gestire le FAQ. Sempre prende in considerazione la variabile che identifica il livello d’accesso, il paragrafo al di sotto del primo “slider” verrà modificato dinamicamente tramite uno script JQUERY: tale script sarà inattivo se non si è loggati, per mostrare all’utente un piccolo paragrafo di benvenuto con una breve presentazione delle funzionalità offerte dall’applicazione e della procedura per usufruirne e, a fianco, una piccola form di login. Eseguita l’autenticazione apparirà una frase di benvenuto che si addica al tipo di utente loggato. L’unica cosa uguale una volta fatto l’accesso, a prescindere dal ruolo, sarà che la form di login verrà rimossa.

Altre soluzioni adottate nelle altre sezioni del sito sono, ad esempio, l'utilizzo ulteriori due helper: "Deadline.php" e "Text.php". Il primo ha il compito di verificare che un coupon non sia scaduto e, nel caso lo sia, impedisce che venga visualizzato attraverso un confronto tra la data odierna e quella di scadenza dell'offerta che gli viene passata come parametro. Il secondo, molto semplice, si occupa di aggiungere i "tre puntini" dopo 100 caratteri, in modo da abbreviare la descrizione (contenuta nella variabile che riceve) di un coupon, di un'azienda o di una categoria, così che si abbia una corretta visualizzazione dei vari elementi senza problemi relativi all'estetica della pagina in questione.

Per quanto riguarda il front-end abbiamo utilizzato Bootstrap, un Framework CSS/JS, che ci ha permesso di impaginare in modo pulito e “responsive” tutte le nostre pagine. Infatti, grazie alle griglie e alle classi già predefinite è stato possibile organizzare il sito in modo più veloce e rapido. Sono stati usati inoltre degli altri fogli di stile da noi realizzati per colorare navbar e footer così da personalizzarlo a nostro piacimento. Tramite le funzionalità di Bootstrap siamo riusciti ad applicare gli slider al quale poi sono stati collegati i view helper per gestire in modo dinamico sia coupon recenti che quelli più popolari. Per quanto riguarda i pannelli user, staff e admin ci è stato di grande aiuto per realizzare le varie form e tabelle ,così da avere un' interfaccia più user-friendly.

Al fine di far ottenere ad ogni utente un singolo coupon per tipo, abbiamo introdotto una funzione AJAX che agisce nel momento in cui l’utente preme il pulsante “Stampa il tuo coupon!”. Una volta attivata la funzione, verrà rimosso il pulsante insieme alla scritti di alert posta sotto che indica all’utente di non chiudere la pagina che si genererà senza averla stampata. Quando un utente tornerà nella pagina dello stesso coupon, verrà visualizzato un messaggio che indicherà che quel coupon è stato già acquisito da lui.

Tutti i dati dell’applicazione sono memorizzati in un Database così strutturato:

