



Relazione progetto Tecnologie Web

Anno 2021-22

Componenti

Dmitry Pluzhnikov 1169886

Daniele Trentin 1224450

Davide Spada 1220539

Giacomo Romano 1226291

Indirizzo sito web:

<http://tecweb.studenti.math.unipd.it/gromano>

Home raggiungibile al seguente indirizzo:

<http://tecweb.studenti.math.unipd.it/gromano/index.php>

Email referente gruppo:

giacomo.romano.1@studenti.unipd.it

Utenti

Utenti	Username	Password
Admin	admin	admin
User	user	user

Introduzione

World of Games si propone come un sito web di e-commerce per la vendita online di prodotti come console, giochi, accessori e quant'altro per tutti gli appassionati o meno della realtà videoludica, che intrattiene e diverte fin dalla sua nascita.

Come suggerisce il nome stesso, proponiamo all'utente la possibilità di esplorare fra le diverse categorie e sottocategorie e scegliere ciò che soddisfa le proprie esigenze grazie ad un'ampia scelta.

Analisi dei requisiti

Il mercato globale del gaming si è evoluto ed espanso sempre di più fin dalla sua nascita e ha subito un rapido sviluppo specialmente negli ultimi anni. Nuovi passi avanti sono stati fatti nel campo tecnologico ed informatico in questo contesto, spinti in particolare dalle vendite che si sono fatte via via crescenti e le grandi case di produzione che si sono mosse in questo verso. Inoltre la pandemia, che ha colpito ad inizio 2020, ha spinto ancor più il venditore, date le circostanze, a considerare l'acquisto di una console o un gioco o semplicemente ottenere un accessorio.

Le ricerche da parte dell'utente di questa tipologia di articoli sono oggi prevalentemente effettuate online e a questo proposito un sito web di e-commerce, che permette inoltre la spedizione direttamente a casa, è una strategia più che ragionevole per offrirgli ciò che cerca.

Il target d'utenza è prevalentemente giovane, ossia tra i 16 e 35 anni ma una certa percentuale è riservata anche a classi di età che vanno oltre questi valori. Le ricerche effettuate dagli utenti sono da considerarsi sia da desktop ma anche da mobile, visto l'utilizzo sempre maggiore che ne fa l'utente. Si ipotizza che la maggior parte delle ricerche degli utenti nei vari motori di ricerca siano mirate, ad esempio il nome del gioco o della console interessata. Altre ricerche possibili sono il nome del sito "World of games" e le varie categorie e sottocategorie dei prodotti, ad esempio "Playstation", "Nintendo", "Giochi avventura" ecc... Per i giocatori più appassionati si deve dare la possibilità di cercare ciò che cercano in modo veloce ed efficiente. Allo stesso modo, per coloro che intendono avvicinarsi per la prima volta a questa realtà, si deve puntare al rendere chiaro il contesto generale in cui si trovano cercando di favorire la consultazione anche per coloro che soffrono di certe disabilità e sfruttano l'utilizzo di tecnologie assistive.

Il sito web in questione intende proporre articoli di vario genere nell'ambito del gaming, come console dei marchi più famosi, controller per le diverse piattaforme, giochi delle varie categorie e accessori utili come cuffie, tastiere o microfoni.

A questo scopo si deve dare la possibilità all'utente di ricercare uno o più articoli attraverso l'esplorazione delle sottocategorie presentate o tramite una barra di ricerca e filtrarne il risultato. Inoltre sarà possibile aggiungere gli articoli ad un carrello personale, anche prima di aver eseguito il login, e poter effettuare l'acquisto solo dopo aver effettuato il login o la registrazione. Gli ordini effettuati verranno quindi salvati e saranno visualizzabili nella propria area personale.

Il lato amministratore dovrà inoltre dare la possibilità di aggiungere, eliminare e modificare le informazioni relative agli articoli presenti nel sistema e quindi gestirne la vendita.

Fase di progettazione

Strategia adottata

Per lo sviluppo del sito web è stato scelto di partire dalle pagine per la versione desktop e sfruttare le possibilità offerte dalle *media-query* per seguire il concetto del *Responsive Web Design*, sfruttando quindi la flessibilità offerta per adattarsi alle diverse tipologie di dispositivi e le relative dimensioni della viewport, arrivando pertanto anche agli utenti che prediligono il mobile. Si sono adottate a tal proposito le nuove funzionalità introdotte da CSS3 e HTML5.

Utenti

Gli utenti che vengono considerati sono quindi di tre tipologie:

- **Utente non registrato:** colui che può consultare il sito web per reperire informazioni utili e/o aggiungere articoli al carrello in vista della registrazione o login.
- **Utente registrato:** colui che, oltre a poter consultare il sito e aggiungere articoli al carrello, può effettuare l'acquisto di articoli, lasciare commenti, gestire le informazioni riguardanti i propri dati personali e visualizzare gli ordini effettuati.
- **Amministratore:** colui che possiede le credenziali per esplorare il sito nella sua interezza, gestire la propria area personale e amministrare la vendita aggiungendo, modificando ed eliminando gli articoli dal sistema.

Struttura del sito

Il sito presenta una profondità massima di tre livelli. Ciò permette all'utente meno esperto di non perdersi e creare facilmente una gerarchia mentale chiara mentre all'utente più consapevole di trovare efficacemente ciò che vuole.

Di seguito sono esposte le componenti delle varie pagine e il loro contenuto.

- **Header**

L'header è comune a tutte le pagine ed è composto da:

- Logo del sito: con link alla home (tranne che nella home stessa).
- Barra di ricerca: posta in alto dell'header accanto al logo per renderla ben visibile. Essendo il sito in questione una piattaforma di e-commerce, permette all'utente di poter trovare subito ciò che vuole in maniera efficiente.
- Due link: posti accanto alla barra di ricerca e differenti in base alla tipologia d'utente:
 - Utente non registrato: link alla registrazione/login + carrello.
 - Utente registrato: link all'area personale + carrello.
 - Amministratore: link all'area personale + link per aggiunta di un articolo nel database.

- **Menu**

Anch'esso è comune a tutte le pagine ed è composta da:

- Catalogo: link che porta alla visualizzazione del catalogo completo.
- Categorie: ogni categoria (giochi, console, controller, accessori) è mutuamente esclusiva e pone al suo interno le proprie sottocategorie. Ognuna di queste ultime è un link e permette di visualizzare l'elenco degli articoli relativi di quella selezionata.

- **Breadcrumb**

La breadcrumb è presente in tutte le pagine e permette di orientare l'utente facendogli capire la sua posizione all'interno del sito. Per tutte le pagine la breadcrumb è statica, ossia il link alla pagina precedente è sempre la home. É fatta eccezione per la pagina di 'articolo' dove essa è dinamica, ossia permette di recuperare il link alla pagina precedente (oltre alla home). Per queste ultime è stata fatta questa scelta perchè l'utente vi può arrivare dall'elenco articoli, dalla home o dal carrello e ciò permette di orientare maggiormente l'utente; mentre nel resto delle pagine è reso statico poiché fanno riferimento alla home a livello gerarchico.

In particolare per la pagina di login sarà: Home » Login; mentre per la registrazione: Home » Login » Registrati

- **Footer**

Il footer è comune a tutte le pagine e fornisce informazioni utili quali il numero di telefono e l'e-mail aziendale. Inoltre presenta i simboli di validazione HTML e CSS.

- **Contenuto**

Di ogni pagina si è cercato di inserire lo stretto necessario al fine di rendere il contenuto usabile e al contempo renderlo completo in modo da semplificare il reperimento delle informazioni da parte dell'utente.

Di seguito vengono riportate le varie pagine e una breve descrizione di ciò che offrono. Di alcune è presente una doppia versione nel caso sia l'utente o l'amministratore a visualizzarle, indicate fra parentesi.

- **Home:** La home è la pagina principale del sito web ed essa presenta all'utente due liste contenenti gli articoli posti in offerta e gli ultimi arrivi con i rispettivi link 'vedi tutti' per visualizzare tutti gli articoli con tali caratteristiche.
- **Elenco articoli (utente):** In questa pagina l'utente può visualizzare tutti i prodotti che fanno parte del catalogo, che fanno parte di una ricerca effettuata con la barra di ricerca o che appartengono alla scelta di una delle sotto-categorie proposte fra le categorie 'console', 'giochi', 'controller' e 'accessori'. I prodotti visualizzati possono essere ulteriormente filtrati per la recensione assegnata dagli altri utenti, se fanno parte degli ultimi arrivi o delle offerte ed ordinarli per il prezzo. Inoltre di ogni articolo, oltre a poter visualizzare informazioni come nome, prezzo e voto medio, è possibile aggiungerlo direttamente al carrello(solo con login e al massimo 9 elementi per articolo) con il bottone apposito.
- **Elenco articoli (amministratore):** Come per l'utente egli può visualizzare gli articoli e filtrarli ma, anziché poterli aggiungere al carrello, può effettuare modifiche su di essi, attraverso i bottoni 'modifica' ed 'elimina' presenti per ognuno.
- **Articolo:** In questa pagina viene visualizzato l'articolo singolo selezionato. Nella parte superiore della pagina è presente: il nome, l'immagine, il prezzo (ed eventualmente il prezzo scontato), il bottone per aggiungerlo al carrello fino a un massimo di 9 elementi (il bottone è assente se il login è come amministratore o se l'articolo non è disponibile) e al di sotto la sezione dedicata alla descrizione. Nella sezione commenti è possibile visualizzare i commenti degli altri utenti e il commento appare come verificato se quell'utente ha acquistato l'articolo. Può quindi pubblicare un solo commento per articolo (solo se si è effettuato il login come utente registrato) inserendo un breve testo di massimo 500 caratteri e un voto personale da 0 a 5 stelle.

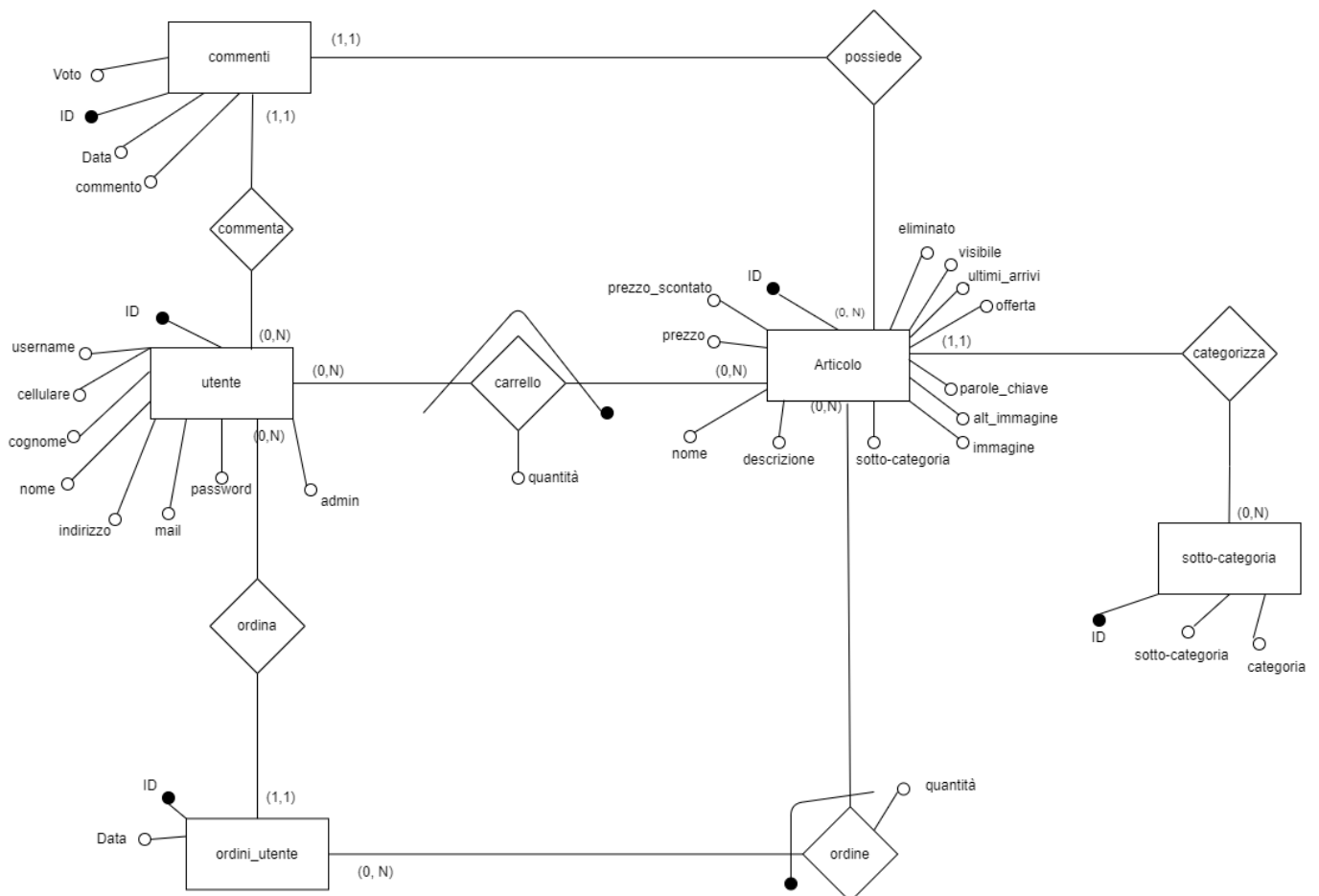
- **Carrello:** In questa pagina vi può arrivare solo l'utente che è registrato o meno dal link del carrello nell'header in cui può visualizzare i vari articoli aggiunti. Di ognuno è presente il nome, l'immagine, il prezzo, la quantità (modificabile da 1 a massimo 9 elementi) e il tasto per rimuovere l'articolo. In fondo alla lista è presente il pulsante per l'acquisto che funziona solo per l'utente che ha eseguito il login.
- **Area personale (utente):** vi arriva solo l'utente con il login dopo aver cliccato su 'area personale' dall'header. Vi è a sinistra un menu laterale contenente 'I miei ordini', 'Dati personali' e 'Logout'.
 - **I miei ordini** (ordini utente):
è la pagina visualizzata di default dell'area personale utente. Questa scelta è stata fatta perchè riteniamo che all'utente interessino di più subito gli ordini che ha effettuato piuttosto che i dati personali. In essa ci sono gli acquisti effettuati presentati in una lista ognuna contenente la data dell'acquisto del singolo ordine e una sotto-lista degli articoli con il totale relativo dell'ordine.
 - **Dati personali** (utente): L'utente vi arriva dal menu laterale e può visualizzare i propri dati personali inseriti durante la registrazione ed eventualmente modificarli, a patto che username ed e-mail non siano già occupati.
 - **Logout:** Bottone che permette il logout e riporta alla home del sito.
- **Area personale (amministratore):** vi arriva solo l'amministratore con il login dopo aver cliccato su 'area personale' dall'header. Vi è a sinistra il bottone di 'Logout'.
 - **Account** (amministratore): Può visualizzare i propri dati personali ed eventualmente modificarli.
 - **Logout:** Bottone che permette il logout e riporta alla home del sito.
- **Inserimento / Modifica articolo** (amministratore): In questa pagina vi può arrivare solo l'amministratore attraverso il link 'aggiungi articolo' posto in alto nell'header in caso di inserimento oppure dopo aver cliccato 'modifica' su un articolo. Nel primo caso sono richiesti i campi obbligatori come nome, prezzo, l'eventuale prezzo scontato, la descrizione, l'immagine che verrà presentata e la descrizione relativa (ossia l'alt immagine). Inoltre sono presenti tre checkbox per l'articolo 'Rendi visibile', 'Mostra in ultimi arrivi' e 'Mostra in offerta'. Invece, nel caso di modifica i campi sono precompilati. In fondo alla form è presente il bottone 'salva' per salvare le operazioni effettuate.
- **Login:** Nella pagina di login è richiesta username o e-mail e password per accedere. Se l'utente non è ancora registrato è presente un bottone per

portarlo verso la form di registrazione, altrimenti può procedere alla login con il bottone apposito.

- **Registrazione:** Nella fase di registrazione sono richiesti all'utente i campi obbligatori quali username, password, e-mail, nome, cognome, cellulare e indirizzo. In fondo è presente il bottone per effettuare la registrazione.
- **404:** Pagina che mostra l'errore 404 nel caso in cui l'amministratore o l'utente cerchino di accedere a pagine non esistenti (come articoli eliminati) o pagine con accesso negato (ad esempio il carrello per l'amministratore). Essa contiene un link che permette di ritornare alla home.

Database

Al fine di permettere operazioni come l'inserimento, la modifica e l'eliminazione degli articoli da parte dell'amministratore o la visualizzazione di un articolo o del carrello per l'utente, è stata creata una base di dati presentata nel seguente diagramma.



Il database in questione memorizza le informazioni personali degli utenti e permette di distinguere fra utente registrato e amministratore grazie al campo booleano 'admin'. L'utente, dopo aver effettuato la registrazione, può rivedere i propri dati personali, visualizzare gli

articoli disponibili nel sistema e aggiungerli al carrello, postare commenti e visualizzare gli ordini, e pertanto effettuare un acquisto.

L'amministratore al contrario, non possiede un carrello personale e l'area relativa agli ordini effettuati ma ha il permesso per l'aggiunta, la modifica e l'eliminazione degli articoli nel sistema e può gestirne gli stati come 'visibile', 'eliminato', 'ultimi_arrivi' e 'offerta'. Inoltre, oltre ai campi 'nome', 'descrizione', 'immagine', 'prezzo' e 'prezzo_scontato', sono richiesti i campi 'parole_chiave' (keywords) e 'alt_immagine' al fine di migliorare l'accessibilità del sito.

Session

Per riconoscere se un utente ha eseguito il login come utente registrato o amministratore si sono introdotte le due seguenti variabili session:

- `$_SESSION[userId]` : contiene l'id dell'utente (nel caso di login)
- `$_SESSION[isAdmin]` : booleano (== true se l'admin ha effettuato l'accesso)

Inoltre, al fine di permettere l'operazione di aggiunta di articoli al carrello per l'utente non ancora registrato, e quindi motivarlo ad un potenziale acquisto futuro, è stata introdotta la variabile `$_SESSION[carrello]`, che memorizza l'id degli articoli e la relativa quantità. Al login vengono trasferiti i dati nel database nella tabella 'carrello' per permettergli di recuperarli in un secondo momento o effettuare l'acquisto.

Infine per i messaggi di stato si sono introdotte le seguenti:

- `$_SESSION['status-message']` : contiene il messaggio da visualizzare all'utente in caso di un'operazione avvenuta correttamente o di un errore.
- `$_SESSION['status-message-role']`: permette di attribuire il ruolo al messaggio per allertare eventuali tecnologie assistive. Esso può assumere due valori:
 - 'alert' : nel caso si voglia avvisare l'utente di un errore avvenuto
 - 'status': nel caso di un'operazione avvenuta correttamente

Fase di realizzazione

Di seguito è riportata una lista dei componenti, del lavoro svolto da ognuno e un riassunto del processo di realizzazione.

Componenti

- Dmitry Pluzhnikov
 - HTML : dati personali utente ed admin, articolo, header, menu, footer
 - CSS: dati personali utente ed admin, articolo, header, menu, footer
 - PHP e JavaScript: dati personali utente ed admin, articolo
 - Database: popolamento

- Daniele Trentin
 - HTML : index, dati personali admin, inserimento-modifica-articolo, pagina 404
 - CSS: index, dati personali admin, inserimento-modifica-articolo
 - PHP e JavaScript: index, dati personali admin, inserimento-modifica-articolo
- Davide Spada
 - HTML : articolo singolo, carrello, ordini utente
 - CSS: articolo singolo, carrello, ordini utente
 - PHP e JavaScript: carrello, ordini utente
 - Database: diagramma, creazione del db e parziale popolamento
- Giacomo Romano
 - HTML: login, sign-in(registrazione), elenco articoli
 - CSS: login, sign-in(registrazione),elenco articoli
 - PHP e JavaScript: login, sign-in(registrazione),elenco articoli
 - Database: parziale popolamento

Sviluppo

Per lo sviluppo abbiamo iniziato definendo il template necessario a tutto il sito web, ossia l'header, il menu e il footer, discutendo inoltre delle pagine che lo avrebbero dovuto comporre al fine di rispettare i requisiti richiesti. Si sono quindi assegnate le pagine da svolgere ad ogni componente, dando la priorità ad header, menu e footer, e si è cominciato lo sviluppo del codice HTML. Dopo una prima bozza semi-definitiva abbiamo iniziato a discutere della parte di presentazione per mantenere un certo livello di coerenza. Ognuno ha perciò continuato a sviluppare i fogli di stile CSS relativi alle pagine assegnate inizialmente, parallelamente alla parte di HTML.

In seguito ci siamo mossi per la creazione della parte dinamica del sito web. Abbiamo quindi definito il database, ossia la sua struttura, le tabelle necessarie e un suo parziale riempimento per memorizzare tutte le informazioni necessarie e per avere un base di dati su cui lavorare per lo step successivo. Alla fine di ciò si è discusso delle relative funzionalità da implementare e che caratterizzano il sito web. A tal proposito è cominciata la conversione del codice HTML nelle rispettive pagine PHP, per le quali è stato sviluppato in parallelo il codice JavaScript.


Sono stati infine eseguiti tutti i test necessari per assicurare la correttezza del codice, il corretto comportamento delle funzionalità implementate e la conformità alle linee guida dell'accessibilità. Sono stati in seguito uniti i vari fogli di stile in un unico file CSS e si sono ultimati i dettagli finali sulle pagine che sono state poi unite al fine effettuare una serie di test globali per verificare il corretto funzionamento del sito web nel suo complesso.

Presentazione


Per la parte CSS e quindi relativa ai fogli di stile si è sfruttato quanto più possibile le misure percentuali e relative (% , em) per rendere il design fluido e sono state sfruttate le potenti funzionalità offerte dal CSS3 quali Flex e Grid al fine di assicurare una trasformazione elegante delle pagine indipendentemente dalla dimensione del dispositivo utilizzato. Abbiamo quindi creato tre file differenti per la versione desktop, mobile e print e sono di seguito riportate le tre versioni di visualizzazione della Home su desktop, mobile e print..


Desktop

Per la versione desktop si è scelto di visualizzare all'apertura del sito, e quindi in particolare della home, lo stretto necessario per non mettere in confusione l'utente e presentargli una prima completa panoramica di ciò che viene offerto. La barra di ricerca nell'header è posta centralmente per condurlo nella ricerca diretta di un dato articolo mentre sotto nel menu il link per il catalogo completo e la suddivisione per categorie e sottocategorie.

**World Of Games**

Cerca:

 [Area personale](#)



[Catalogo](#)

Console


Giochi

Controller


Accessori

Ti trovi in: Home


Gli ultimi giochi arrivati




[Call of Duty Black 3](#)
★★★★★ €59.00
Sparatutto




[New Super Mario Bros U...](#)
★★★★★ €59.00
Platform




[Red Dead Redemption 2](#)
★★★★★ €79.00
Open World

[Vedi tutti](#)



I giochi in offerta




[Uncharted 4: la fine di un ladro](#) €49.00
★★★★★ €59.00
Avventura





[FIFA 21](#)
★★★★★ €59.00
Sportivi



[Resident Evil Village](#) €49.00
★★★★★ €59.00
Horror

[Vedi tutti](#)


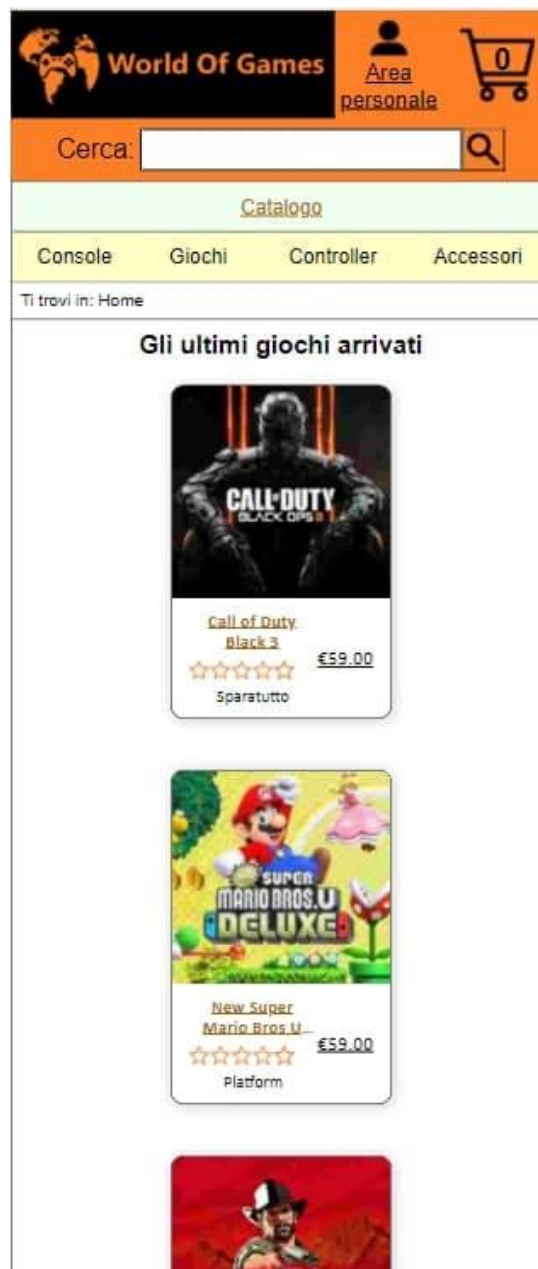
 

Email: world_of_games@gmail.com

Telefono: +1234567890

Mobile

Per la versione mobile, grazie anche all'utilizzo di Flex e Grid che ha reso ulteriormente flessibili le pagine, è stato fatto uso delle media-query impostando il breakpoint a 740 px per riadattare l'organizzazione degli elementi nella viewport. Si è scelto in tal caso di disporre in maniera verticale gli elementi che lo compongono e, in particolare per quanto riguarda l'header, di porre al centro la barra di ricerca e mantenere il logo sulla sinistra e i link al carrello e l'area personale / login sulla destra, mantenendo un buon rapporto con lo spazio occupato dal resto del contenuto.



Print

Per la versione print la prima modifica sostanziale è stata effettuata all'header nel quale il logo è stato sostituito dal nome del sito web per evitare all'utente di utilizzare troppo inchiostro durante la stampa. Si può notare inoltre che anche i link al carrello e al login/area personale sono stati sostituiti dalle rispettive stringhe e il menu è stato rimosso.


World Of Games

Cerca:


[Area personale](#) [Carrello 0](#)

Ti trovi in: Home


Gli ultimi giochi arrivati



Call of Duty Black 3
★★★★★ €59.00
Sparatutto




New Super Mario Bro...
★★★★★ €59.00
Platform




Red Dead Redempti...
★★★★★ €79.00
Open World


[Vedi tutti](#)




I giochi in offerta



Uncharted 4: la fine... €49.00
★★★★★ €59.00
Avventura



FIFA 21
★★★★★ €59.00
Sportivi



Resident Evil Village €49.00
★★★★★ €59.00
Horror

Comportamento

Il comportamento di una pagina web comprende tutti i funzionamenti dinamici gestiti con il linguaggio PHP per il lato server e con il linguaggio JavaScript per il lato client. Di seguito vengono elencate tutte le pagine presenti nel sito con una breve descrizione del loro comportamento.

Riguardo i file PHP in particolare, le funzioni per la connessione e accesso al Database sono nel file *db.php* mentre le funzioni di supporto sono in *utils.php*.

Header

Javascript	PHP
Utilizzato per gestire l'apertura dei sottomenu con l'hover e per chiudere un sottomenù aperto premendo esc.	Viene utilizzato per sapere se è stato fatto il login e il tipo di utente. In base a queste informazioni, vengono stampati i bottoni del carrello, del login, dell'area personale e del bottone per aggiungere un nuovo articolo. Poi se l'utente non è loggato o è loggato come normale utente, viene fatto il controllo sul carrello per verificare che i prodotti inseriti siano ancora tutti disponibili.

Index (Home)

Javascript	PHP
Non utilizzato	Viene utilizzato per caricare tutti i prodotti nelle categorie "ultimi arrivi" e "offerte".

Elenco articoli

Javascript	PHP
<p>Utilizzato per gestire la comparsa del bottone per nascondere e mostrare il filtro (quando si è nel layout mobile) e il suo click.</p> <p>Quando l'amministratore preme su "Elimina" in un articolo, fa apparire un dialogo per la conferma dell'eliminazione. Sono infine stati usati due listener, uno per l'evento "beforeprint" e uno per l'evento "afterprint", usati per gestire la visualizzazione del filtro in modalità stampa.</p>	<p>Usato per caricare i prodotti dal database in base ai filtri attivati. Se la login è dell'utente generico allora la pagina permetterà l'aggiunta degli articoli nel carrello.</p> <p>Se l'utente è amministratore, allora viene gestito il pulsante elimina per rimuovere un articolo dal sito.</p>

Carrello

Javascript	PHP
<p>Viene usato per far visualizzare un messaggio di conferma quando l'utente prova a rimuovere un prodotto dal carrello o ad acquistare. Inoltre viene gestita anche la modifica della quantità dei prodotti nel carrello.</p>	<p>Utilizzato per caricare i prodotti scelti dall'utente nel carrello. Si distinguono due casi: quando l'utente non ha fatto il login e quando l'ha fatto. Se non l'ha fatto, viene utilizzata una variabile session creata appositamente. Se l'utente è loggato, verrà utilizzato il database per memorizzare i prodotti inseriti. Infine, viene gestito il pulsante di acquisto che caricherà i prodotti inseriti nel carrello nel database nella tabella degli ordini e successivamente svuoterà il carrello.</p>

Ordini-utente (I miei ordini)

Javascript	PHP
<p>Usato per far visualizzare un messaggio di conferma quando l'utente prova ad effettuare il logout.</p>	<p>Viene utilizzato per caricare tutto lo storico degli acquisti dal database dell'utente loggato in quel momento.</p>

Dati-personali (utente)

Javascript	PHP
Usato per far visualizzare un messaggio di conferma quando l'utente prova ad effettuare il logout.	Viene utilizzato prima di tutto per caricare i dati personali dell'utente loggato per poi stamparli sui campi di inserimento. Viene anche gestita la modifica dei dati personali dell'utente: dopo aver premuto il bottone di conferma, tutti i dati vengono caricati nel database.

Account (amministratore)

Javascript	PHP
Usato per far visualizzare un messaggio di conferma quando l'utente prova ad effettuare il logout.	Molto similmente alla pagina dei dati personali dell'utente, anche in questo caso php è utilizzato per caricare i dati dell'amministratore, mostrarli sui loro campi e in caso di modifiche, di salvare tutto su database.

Crea - Modifica articolo

Javascript	PHP
Usato per il bottone che mostra e nasconde le istruzioni.	Utilizzato per effettuare tutti i controlli server del caso, ad esempio controllare che i vari campi non siano vuoti o che sia stato inserito un percorso per l'immagine.

Articolo (singolo)

Javascript	PHP
Usato per nascondere o visualizzare il form per i commenti	Viene usato per l'aggiunta degli articoli nel carrello e per la visualizzazione dei commenti nella pagina.

Login

Javascript	PHP
Viene usato per il funzionamento del checkbox "mostra-password" che, come si può intuire, fa visualizzare la password inserita togliendo la censura con gli asterischi.	Viene utilizzato per verificare se esiste un utente con l'username e password inseriti dall'utente. Se le credenziali non sono corrette la pagina viene ricaricata e viene mandato all'utente un errore.

Registrazione (sign-in)

Javascript	PHP
Usato per controllare se i campi "password" e "conferma-password" coincidono.	Utilizzato per controllare se i campi inseriti sono validi (username ed e-mail non devono in particolare essere utilizzati da altri account).

Fase di test

Per la fase dei test sull'accessibilità il gruppo ha deciso di attenersi ai test esposti al seguente link come consigliato a lezione:

<https://web.math.unipd.it/accessibility/test.html>.

I test effettuati ricoprono tutte e tre le tipologie di modalità: automatici, semiautomatici e manuali e in particolare, per la validazione del codice HTML e CSS si è utilizzato:

- HTML: <https://validator.w3.org/>
- CSS: <https://jigsaw.w3.org/css-validator/>

Colori

Per effettuare i test sui colori e contrasti si è fatto uso del tool presente al seguente indirizzo: <https://color.adobe.com/it/create/color-contrast-analyzer>.

Data la natura del sito di e-commerce, è stato scelto come colore principale l'arancione, dato che è un colore che stimola l'acquisto. Tutti i testi presenti nelle pagine hanno un buon contrasto con lo sfondo per facilitare l'utilizzo del sito anche a persone con una disabilità visiva leggera.

In particolare, per il colore dei link, poiché il contrasto fra i due colori di default dei link (blu e viola) non ha un contrasto sufficientemente alto tale da rispettare i requisiti di accessibilità, si è posto come convenzione interna: nero (#000) per i link non visitati, arancione scuro (#a3670d) per link visitati. A questi fanno eccezione i link presenti nell'header, i "torna su", "carica altri" e le voci dei filtri sono sempre di colore nero perché hanno la funzionalità di gestione come il carrello o l'area personale.

Note ed osservazioni

In questa sezione sono esposte tutte le note e le osservazioni da tenere presente che non sono state menzionate sopra.

- **Tabindex:** in particolare per i tabindex dell'header è stato posto come primo quello dell'aiuto alla navigazione per saltare al contenuto e come secondo quello della barra di ricerca, mentre il terzo per il menu. Questo perché, dato il sito in questione, per l'utente che fa uso del tab è di primaria importanza avere la possibilità di arrivare subito al contenuto o effettuare subito delle ricerche.
- **Catalogo:** La voce 'Catalogo' del menu è stata posta a sinistra, ossia prima della lista delle varie categorie, e separata sia semanticamente che visivamente. Essa infatti include tutte le categorie poiché permette di visualizzare tutti gli articoli presenti nel sistema.
- **Caricamento dei commenti:** Nella pagina dell'articolo singolo è presente nella sezione commenti il bottone per poter caricare i commenti di cinque in volta ('carica altri 5'). Questo è stato reso in modo tale che ogni volta che l'utente vi clicca viene effettuata una richiesta al server affinché non vengano invece caricati tutti i commenti al primo caricamento della pagina ma quindi solo se l'utente ne è interessato.
- **Inserimento articolo:** All'amministratore, durante l'inserimento degli articoli (o eventualmente nella loro modifica), è richiesta l'accortezza di mettere fra parentesi graffe '{' e '}' tutti i termini in inglese affinché vengano poi sostituite via PHP da '' e '' al fine di rendere la pagina maggiormente accessibile.

Inoltre per tutte le singole virgolette ('), doppie virgolette (") e gli "a capo" sono sostituiti con \', \", \n come caratteri di escape rispettivamente via PHP.

- **Required e pattern:** Per l'inserimento dei dati da parte dell'utente o nella creazione/modifica articolo dell'amministratore sono state usate le specifiche HTML5 per i controlli dell'input lato client sfruttando l'attributo 'required' per i campi obbligatori e l'attributo 'pattern' contenente l'espressione regolare per specificare gli input ammessi.
- **Immagini:** Per le immagini si è deciso di utilizzare il formato .jpg per questioni di dimensioni ossia di una grandezza massima di 300x300px al fine di limitare il peso complessivo delle pagine.
- **Cartelle immagini:** Per le immagini utilizzate si sono create due cartelle differenti:
 - images: per le immagini relative al sito web in sé come logo o carrello
 - img: per le immagini degli articoli presenti nel sistema
- **Sanificazione:** Per la pagina di singolo articolo si è utilizzato:
 - le funzioni *strip_tags* e *trim* per l'inserimento del commento nel db
 - la funzione *strip_tags* per il get dei commenti e dati riguardanti articolo dal db
- **Alt vuoto:** Per le immagini dei 'giochi' l'alt è stato lasciato vuoto perché le immagini di copertina non danno informazioni aggiuntive oltre al nome.
- **Aiuti alla navigazione:** Sono stati introdotti anche degli aiuti alla navigazione come 'salta al contenuto' nell'header per le tecnologie assistive e il "torna su" per ritornare in cima alla pagina.
- **Barra di stato:** Attraverso le session 'status-message' e 'status-message-role' descritte sopra, viene generata una barra di stato al di sopra del contenuto per notificare l'utente ed eventuali tecnologie assistive di operazioni avvenute con errore o successo come l'aggiunta al carrello di un articolo o lo spazio indisponibile per questo, l'acquisto andato a buon fine o la login da effettuare.