

Presentazione Progetto Intracorso

Gruppo 12

EZ Ticket

EZ Ticket è un sito web di gestione eventi ed acquisto di biglietti sviluppato da (contributo tra parentesi):

- Abatelli Eros (25%)
- Bedetta Alessandro (25%)
- Ciucciovè Leonardo (25%)
- Pangrazi Federico (25%)

Il sito si presenta in modo differente in base al livello di utenza del visitatore, nonostante alcune funzionalità e componenti siano comuni a tutti i livelli. In generale, EZ Ticket permette all'utente che visita il sito per la prima volta di visualizzare tutti gli eventi disponibili in base alle proprie esigenze, specificate nei filtri di ricerca, di registrarsi per procedere all'acquisto dei relativi biglietti oppure di accedere a contenuti informativi come le FAQ o le informazioni generali sul sito. In questo documento sono presenti le istruzioni d'uso e la struttura del progetto.

Guida al sito

La guida al sito è strutturata su 4 livelli di utenza, con le informazioni relative alle possibili azioni da effettuare in base al livello di utilizzo.

Livello 1 (utente non autenticato)

L'utente di livello 1 può accedere solo alla sezione pubblica del sito, poichè per effettuare azioni più specifiche ha bisogno di registrarsi o di accedere; nella Home è possibile visualizzare in ordine di altezza la TopBar, la quale contiene riferimenti utili a spostarsi nel sito da diverse finestre:

- il logo "EZ Ticket" presente sulla sinistra permette di tornare alla Home il bottone "catalogo" permette di passare alla schermata utile a visualizzare tutti gli eventi presenti nel DataBase ed a filtrarli in base ai campi specificati dall'utente (è quindi possibile accedere alle informazioni specifiche di qualsiasi evento tramite il bottone "dettagli" corrispondente); N.B: Nel campo "luogo" della ricerca è possibile inserire qualsiasi informazione relativa al luogo, ovvero Regione, Provincia, Comune e Indirizzo.
- il pulsante "accedi/registrati" collega alla pagina di login o registrazione

Sotto la TopBar appare un carousel di eventi a scorrimento con il loro titolo ed il pulsante "visualizza" che collega alla pagina contenente le informazioni specifiche dell'evento selezionato; all'interno della sovraccata pagina è possibile visualizzare oltre alle informazioni relative a titolo, descrizione e programma anche una mappa con l'ubicazione dell'evento e il prezzo del biglietto.

Ai piedi della pagina è presente il Footer, contenente riferimenti alle pagine a contenuto statico "Dove Trovarci" e "Chi siamo" e alla pagina delle FAQ. La TopBar ed il Footer sono presenti in tutte le schermate dei livelli successivi, con qualche cambiamento che sarà specificato nelle seguenti descrizioni.

Livello 2 (utente registrato/cliente)

Dopo aver effettuato il Login dalla pagina accessibile dalla TopBar, l'utente di livello 2 visualizza la schermata relativa al suo profilo contenente le sue informazioni personali. Da lì l'utente può:

- accedere al catalogo dalla TopBar modificare i propri dati personali tramite il pulsante "modifica profilo" visualizzare i propri ordini dal pulsante "visualizza biglietti acquistati"
- accedere ai contenuti del Footer tornare alla schermata Home o del proprio profilo attraverso la TopBar
- effettuare il logout

La maggiore differenza con l'utente di livello 1 è che l'utente registrato può accedere alla sezione del sito dedicata all'acquisto di biglietti: se si accede alla pagina di informazioni specifiche relative ad un evento, infatti, è possibile cliccare sul bottone "ACQUISTA", il quale porta il cliente ad una schermata di pagamento da compilare con i propri dati di acquisto, e successivamente cliccando sul pulsante "PAGA" visualizzare il riepilogo del proprio acquisto. Una volta fatto, l'utente può ritornare su qualsiasi sezione del suo livello di utenza attraverso la TopBar o il Footer.

Livello 3 (organizzatore di eventi)

Dopo aver effettuato il Login dalla pagina accessibile dalla TopBar, l'utente di livello 3 visualizza la schermata relativa al suo profilo contenente le sue informazioni personali. Da lì l'utente può:

- accedere al catalogo dalla TopBar
- modificare i propri dati personali tramite il pulsante "modifica profilo"
- accedere ai contenuti del Footer
- tornare alla schermata Home o del proprio profilo attraverso la TopBar
- effettuare il logout
- visualizzare gli eventi di propria competenza tramite il pulsante "visualizza i miei eventi" per effettuare modifiche, cancellare o accedere ai dettagli

- creare un nuovo evento tramite il pulsante "crea evento"

L'organizzatore ha la possibilità di visualizzare i propri eventi tramite il pulsante sovracitato: una volta cliccato sarà possibile modificare (tramite una form) i campi di un evento di propria competenza, cancellare definitivamente un evento o accedere ai dettagli, cioè alla pagina di informazioni specifiche raggiungibile anche dai livelli di utenza inferiori con l'aggiunta delle analisi di vendita. Il pulsante "crea evento" dà la possibilità di registrare un nuovo evento nel DataBase (tramite una form) che sarà poi visibile nel catalogo e nella sezione "visualizza i miei eventi".

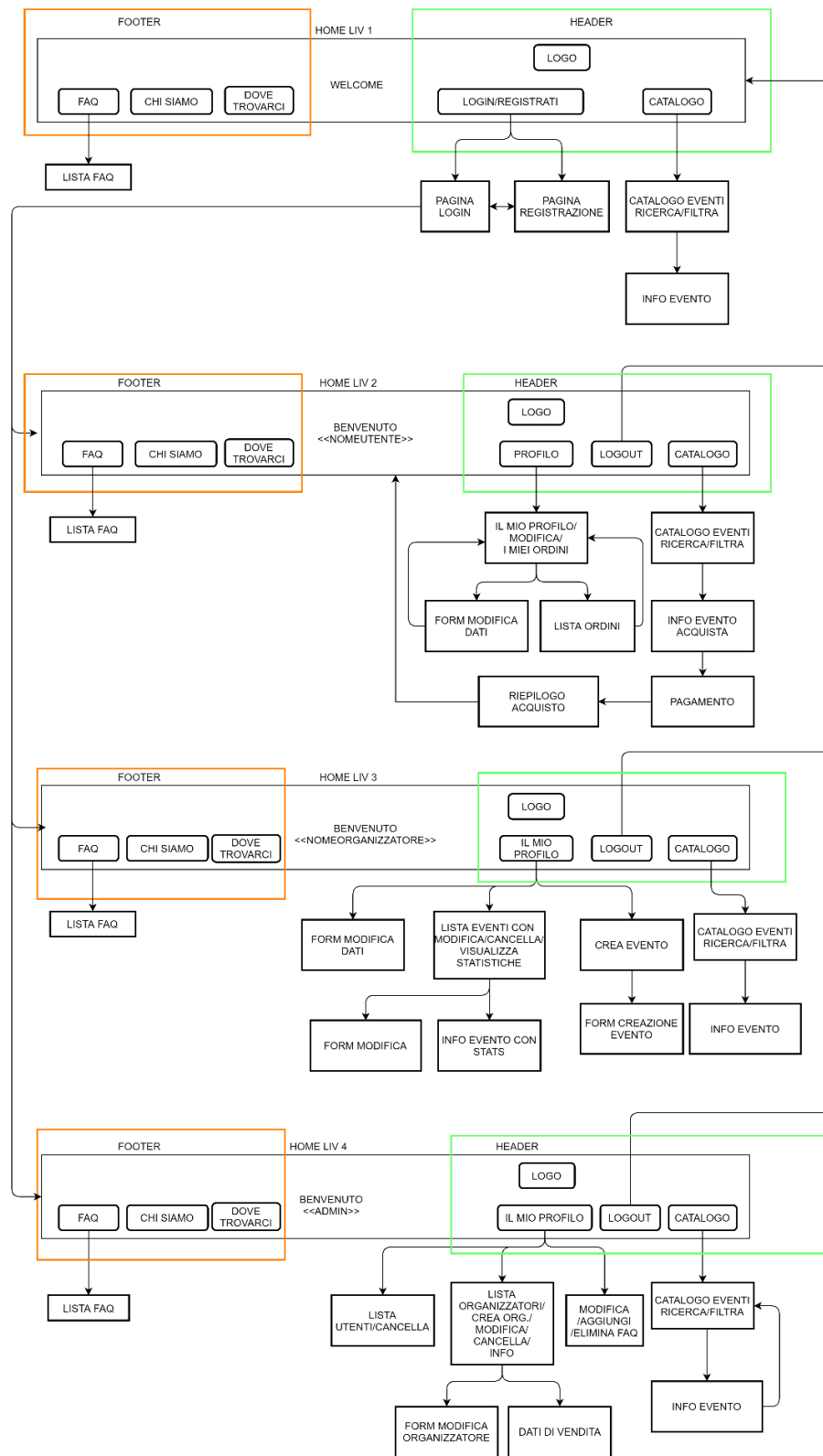
Livello 4 (admin del sito)

Dopo aver effettuato il Login dalla pagina accedibile dalla TopBar, l'utente di livello 4 visualizza la schermata relativa ai suoi privilegi all'interno del sito. Da lì l'utente può:

- accedere al catalogo dalla TopBar
- accedere ai contenuti del Footer
- tornare alla schermata Home o del proprio profilo attraverso la TopBar
- effettuare il logout
- gestire gli utenti di livello 2 tramite il bottone "gestione utenti"
- aggiungere, modificare o eliminare un organizzatore tramite il bottone "gestione organizzatori"
- visualizzare i dati di vendita di ciascuna organizzazione, previa la selezione di quella di interesse, premendo il tasto "info" relativo visibile nell'elenco degli organizzatori
- modificare le domande e le risposte più frequenti (FAQ) o aggiungerne di nuove tramite il tasto "gestione FAQ"

L'admin è il livello di utenza più "potente", avendo la possibilità di gestire tutti gli altri livelli di utenza.

Organization chart



Soluzioni particolari adottate

I principali ostacoli che sono stati riscontrati durante la fase di sviluppo di EZ Ticket che hanno richiesto l'adozione di particolari soluzioni sono diverse:

- **Ubicazione dell'evento all'interno della mappa di Google:**

La mappa di Google di un evento è direttamente collegata ai suoi parametri *Luogo (provincia), Comune e Indirizzo* : essendo parametri richiesti al momento della creazione di un evento, la funzione Javascript integrata posizionerà l'evento automaticamente nel luogo specificato tramite una ricerca Google Maps; è possibile osservarla nel layout *infoEvento.blade.php*.

N.B: Se l'indirizzo dell'evento è ambiguo, ossia esistono più luoghi con lo stesso indirizzo, vengono posizionati 2 punti all'interno della mappa e la visualizzazione si focalizza su uno dei 2.

- **Modifica della quantità di biglietti disponibili per un evento:**

La modifica della quantità dei biglietti disponibili per un evento, azionabile solo da un utente di livello 3, si basa sul numero di biglietti rimanenti: l'organizzatore può agire solo su questa grandezza (non presente nel DataBase) poiché il numero di biglietti venduti non può essere modificato; una volta applicata la modifica, la funzione calcola la differenza fra biglietti rimanenti (appena inserito dall'utente) e i biglietti rimanenti precedenti (ovvero la differenza tra biglietti disponibili e biglietti venduti): se questa differenza è positiva quindi significa che il numero di biglietti rimanenti è aumentato, se negativa è diminuito. Il risultato della precedente sottrazione viene quindi sommato al numero di biglietti disponibili prima della modifica. La funzione è visibile nel metodo *ApplyMod* presente nell'*OrganizzatoreController*.

- **Generazione incrementale del codice di un ordine:**

Il codice dell'ordine, per poter essere registrato correttamente nel profilo di un utente livello 2, deve essere generato in automatico in maniera incrementale per evitare errori nella sezione "i miei ordini". Questo processo viene automatizzato tramite la generazione di un nuovo ordine, ovvero attraverso la funzione *newOrder* presente nel model *Order.php* che richiama la funzione *maxCodice*, utile a generare il codice dell'ordine a partire dal codice ordine più alto presente nel DataBase. Un procedimento analogo è stato effettuato per la generazione del codice evento al momento della creazione di un nuovo evento.

- **Gestione dell'opzione "parteciperò":**

Il "parteciperò" di un evento viene gestito tramite una apposita tabella nel DataBase e dal relativo Model che rappresenta la correlazione fra l'utente e l'evento al quale vuole partecipare: un utente registrato può quindi spuntare l'opzione interessata solo una

volta dalla pagina di informazioni sull'evento, mentre un utente di livello 1 può effettuare la stessa operazione più volte. Il click sul pulsante "parteciperò" aziona quindi un incremento del parametro "partecipazioni" di un evento. E' possibile osservare questa soluzione adottata nel Model *participation.php* e nel layout *infoEvento.blade.php*.

- **Caricamento di un immagine nella form di creazione di un evento:**

Al momento della creazione di un nuovo evento da parte di un utente di livello 3 è possibile scegliere un'immagine dal proprio sistema che viene automaticamente salvata nella cartella *public/assets/img* dopo aver effettuato diversi controlli sul fatto che la stessa immagine sia stata già caricata in precedenza, sul suo formato e la sua dimensione. L'intera funzione è contenuta nel metodo *saveNewEvent* collocato nell'*OrganizzatoreController.php*.

- **Gestione dell' opzione sconto Last Minute:**

L'organizzatore può scegliere al momento della creazione di un evento la percentuale di sconto da applicare al prezzo del biglietto a partire dai 3 giorni antecedenti l'evento: questo dato andrà poi a popolare una colonna del database relativo all'evento(nel caso in cui l'organizzatore non voglia applicare uno sconto last minute, il valore sarà *NULL*); il meccanismo utilizzato implementato in Php è visibile nel file *InfoEvento.blade.php* tramite la generazione del valore della variabile *\$importo_tot*.