

REALIZZAZIONE  
IL TEAM F.S.C. PRESENTA:



---

# STRUMENTALMENTE

---

**Il team:**

Alessandro Annese  
Davide De Salvo  
Andrea Esposito  
Graziano Montanaro  
Regina Zaccaria

Informatica e Comunicazione Digitale - (TA)  
A.A. 2018/19



***F.S.C.** — Five Students of Computer Science*

Copyright © 2018 F.S.C.

Concesso in licenza secondo i termini della Licenza Apache, versione 2.0 (la "Licenza"); è proibito usare questo file se non in conformità alla Licenza. Una copia della Licenza è disponibile all'indirizzo:

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Se non richiesto dalla legislazione vigente o concordato per iscritto, il software distribuito nei termini della Licenza è distribuito "COSÌ COM'È", SENZA GARANZIE O CONDIZIONI DI ALCUN TIPO, esplicite o implicite. Consultare la Licenza per il testo specifico che regola le autorizzazioni e le limitazioni previste dalla medesima.

# Indice

<b>1</b>	<b>Le tecnologie utilizzate</b>	<b>5</b>
1.1	I linguaggi . . . . .	5
1.2	Il codice . . . . .	5



# 1 Le tecnologie utilizzate

## 1.1 I linguaggi

Il sistema StrumentalMente è scritto utilizzando l'**HTML5** (il che porta all'utilizzo del **CSS3** per definire le varie regole di stile) e il **JavaScript**. L'intera applicazione è basata su *Node.js*, principalmente per il pacchetto **Electron**, che consente di utilizzare i precedenti linguaggi, in combinazione con il motore di rendering *Chromium*, per creare delle applicazioni *desktop*.

## 1.2 Il codice

Il codice sorgente di StrumentalMente è fondamentalmente suddiviso in tre file principali (escludendo i file HTML e CSS utilizzati per creare l'aspetto grafico dell'applicazione). Tali file sono:

**app.js** È il file principale dell'applicazione. Contiene il processo principale (“*main process*”) di Electron e gestisce, quindi, tutti gli eventi principali di StrumentalMente, tra cui:

- L'apertura dell'applicazione e il *rendering* della prima finestra
- La chiusura dell'applicazione e le relative peculiarità di alcuni sistemi operativi (si veda la possibilità di ricreare la finestra appena chiusa su MacOS)
- L'apertura di finestre di dialogo
- L'apertura di finestra secondarie

**render.js** È il file principale del *rendering* dell'applicazione. Contiene tutte le funzioni da eseguire nel “*rendering process*” (processo di *rendering*) di Electron.

**main.js** Contiene tutte le funzioni che servono a dare dinamicità alle pagine HTML dell'applicazione.