



Mobile computing - 2015/2016

---

**Applicazioni per dispositivi mobili**  
**course**  
**a.y. 2015/2016**



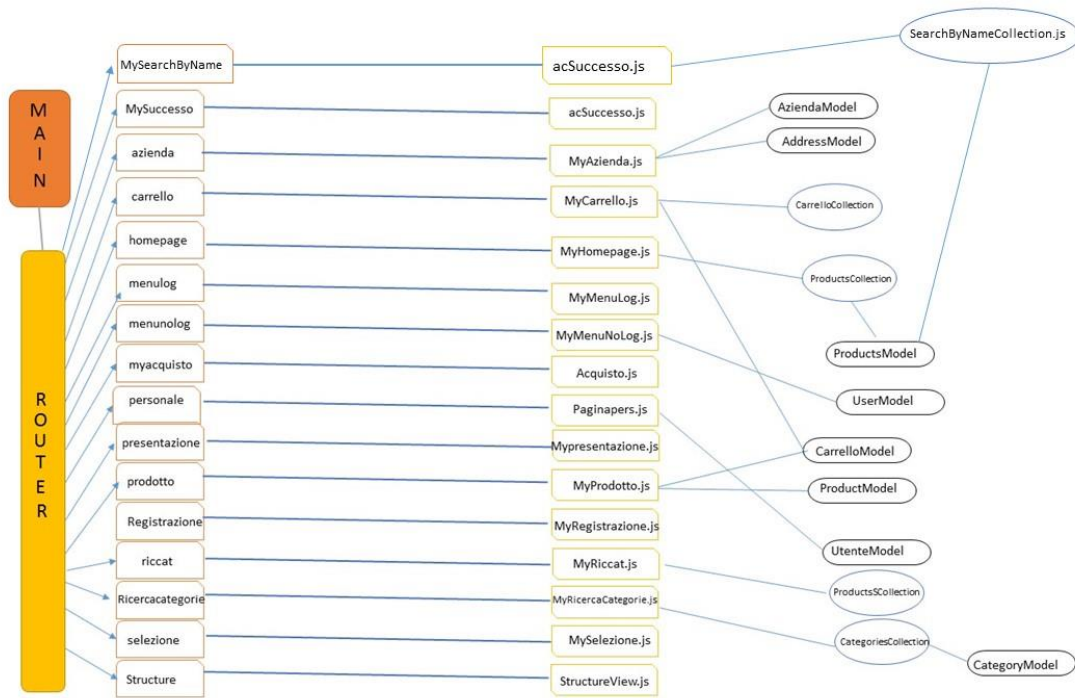
| Team Members <sup>1</sup> |                |                                    |
|---------------------------|----------------|------------------------------------|
| Name                      | Student Number | E-mail address                     |
| Matteo Ricci              | 230413         | matteoricci229@gmail.com           |
| Leonardo Ruggeri          | 231254         | leonardo.ruggeri@student.univaq.it |
| Filippo Santi             | 232028         | filippo.santi@student.univaq.it    |
| Melania Martino           | 218184         | melania.martino@student.univaq.it  |

---

<sup>1</sup> The team leader is listed as first member in this table.



# MVC architecture





## Data Source



# Library and Frameworks

## Bootstrap



E' il più popolare framework HTML, CSS e JS per uno sviluppo responsive sia per quanto riguarda le applicazioni per mobili che per progetti sul web. Il CSS utilizzato nella nostra applicazione si basa su di esso (considerando Ratchet una sua "estensione").

## Backbone



Permette di strutturare l'applicazione, e le proprie logiche, tramite l'implementazione di modelli, collezioni e viste. Ognuno di questi avrà a disposizione funzioni predefinite che aiuteranno lo sviluppatore nell'implementazione.

## Handlebars



Motore che permette di dare una semantica al template, utilizzando placeholder che conterranno valori passati dal controller JavaScript. E' molto vasto, permette quindi una sintassi ampia per ogni esigenza.

## jQuery



Libreria in grado di offrire un'ampia gamma di funzionalità, che vanno dalla manipolazione degli stili CSS e degli elementi HTML, agli effetti grafici per passare a comodi metodi per chiamate AJAX cross-browser. Il tutto, senza toccare nessuno degli oggetti nativi JavaScript.



# Tools

## Chrome



Browser di Google utilizzato maggiormente per il testing dell'applicazione in tempo reale, richiamandolo da Cordova. Utile soprattutto sotto gli aspetti grafici tramite il suo ispettore.

## Illustrator



Software di image editing utilizzata per ridisegnare il logo della nostra applicazione. Il nostro logo precisamente è stato frutto di un remake a mano libera su una tavoletta grafica servendoci dei tools messi a disposizione da questo software.

## Photoshop



Applicazione di foto ritocco utilizzata per la maggioranza della grafica della nostra applicazione.

## Virtual Box



Software che ci ha permesso di simulare le chiamate API REST verso il portale loveitaly, utilizzando una versione in locale.

## Ripple Emulator



Un browser basato su HTML5 per lo sviluppo di applicazioni per mobile e strumento di test. E' un ambiente per dispositivi mobili multiplatforma che funge da emulatore, è siluppato su misura per lo sviluppo di applicazioni, permette una fase di testing rapida e intuitiva che permette una rapida risoluzione di eventuali bug.