

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI TORINO
DIPARTIMENTO DI INFORMATICA



Corso: TWEB A.A. 2020-2021

Allievo: Francesco Magliocca

Matricola: 901185

Allievo: Leonardo Muscolino

Matricola: 899884

Relazione del progetto

TEMA DEL SITO:

Il sito è un e-commerce di foto di calciatori e squadre del presente e del passato. Gli utenti interagendo col sito potranno vedere ed acquistare le varie foto presenti in esso.

Accedendo alla pagina principale l'utente potrà dare un'occhiata generale alle foto presenti nel sito e potrà registrarsi o fare il login ad esso.

Una volta effettuato il Login, l'utente si ritroverà davanti tutte le foto in vendita e potrà aggiungere al carrello quelle che gli interessano.

Oltre a ciò nella parte dell'header l'utente avrà un collegamento diretto col gioco chiamato "Memory Game" dove l'utente potrà intrattenersi.

FUNZIONALITA':

REGISTRAZIONE: La registrazione al sito avviene nel file "Register.php" dove l'utente dovrà inserire:

- Username
- Email
- Password
- Conferma password

Questi dati verranno poi salvati ed inviati al database del sito chiamato "database_esame_tweb".

Il collegamento col database di riferimento viene effettuato dal file "config.php", il quale viene incluso alla riga 3.

Una volta che vengono scritti tutti i dati nei campi appositi, tramite un bottone "submit", essi verranno prima controllati se corretti e poi inviati al database.

Tale controllo ed invio viene effettuato dalla riga 13 del codice alla riga 42.

Affinchè non ci siano problemi di omonimia, non ci possono essere due persone con la stessa email iscritte nel sito. Per evitare ciò viene prima effettuata una ricerca nel database della email che viene scritta dall'utente e tramite l'if alla riga 22 ci si chiede se la ricerca ha trovato un'occorrenza di tale email; se la ricerca ha portato ad un'occorrenza: si stampa un alert che comunica all'utente l'errore tramite: `echo "<script>alert('Woops! Email Already Exists.')`</script>"; . Altrimenti si inserisce la tupla di dati nel database.

Un altro controllo che effettuiamo per l'utente è la richiesta di scrivere due volte la password in fase di registrazione per evitare possibili problemi con l'accesso al sito.

I dati appositi vengono salvati nelle variabili \$password e \$cpassword e con l'if alla riga 19 ci chiediamo se le due stringhe matchano.

Se la registrazione viene effettuata con successo viene stampato un alert di avvenuta registrazione.

LOGIN: Il login si può effettuare solamente nel file "Login.php" a cui ci si può accedere sia dalla pagina index del sito sia dalla pagina di registrazione.

All'utente vengono chiesti di inserire negli appositi campi, l'email e la password con cui si è registrato al sito.

Il collegamento col database di riferimento viene effettuato dal file "config.php", il quale viene incluso alla riga 3.

Una volta inseriti i dati, l'utente dovrà premere sul bottone di Login per effettuare l'accesso.

Una volta premuto il bottone, il codice della pagina si collegherà al database di riferimento e controllerà un possibile match tra i dati inseriti e i dati nel database.

Esso avviene grazie prima alla SELECT alla riga 17 che effettua la ricerca, e successivamente con l'if alla riga 19 che chiede se è avvenuto o meno il match.

In caso di risposta affermativa si verrà mandati, grazie a : header("Location: welcome.php"); , alla pagina "welcome.php" dove poi l'utente potrà effettuare gli acquisti; in caso di risposta negativa verrà stampato un alert di errore che indicherà il fatto che non esiste un match tra l'email e la password inserita.

LOGOUT:

Il logout dal sito viene effettuato dal file "logout.php".

Una volta effettuato l'accesso al sito, l'utente si ritroverà in alto a dx nell'header, un bottone con su scritto LOGOUT; premendolo l'utente verrà sloggato dal sito.

Precisamente alla riga 4 del file, viene chiusa la sessione e l'utente tramite: header("Location: Login.php"); , verrà reindirizzato alla pagina di login dovrà comunque rieffettuare l'accesso senza doversi nuovamente registrare.

CARRELLO:

Sotto ogni foto acquistabile, è presente un bottone con su scritto "ADD TO CART" che aggiungerà la foto in questione al carrello. Il carrello si trova in fondo alla pagina e da esso l'utente potrà aggiungere e diminuire a piacere la foto che è stata selezionata.

Una volta aggiunta la foto al carrello l'utente avrà anche a disposizione un bottone "REMOVE" di fianco ad ogni foto aggiunta al carrello che servirà per rimuoverla da esso.

La gestione e l'implementazione del carrello avviene nel file "store.js".

Nello specifico l'aggiunta della foto al carrello avviene con la funzione "addToCartClicked":

Una volta premuto il bottone di aggiunta al carrello di una specifica foto, vengono salvati in variabili diverse: Il titolo della foto, il prezzo ed il percorso dell'immagine e con la funzione "addItemToCart" verranno aggiunte alla parte della pagina in cui è situato il carrello.

Oltre a ciò viene anche aggiornato il prezzo totale di tutte le foto che sono state aggiunte al carrello con la funzione "updateCartTotal" che aggiunge al totale precedente il prezzo della foto che è stata aggiunta.

GIOCO:

Al memory game si può accedere da qualsiasi pagina del sito grazie al link diretto presente dell'header di ognuna di esse.

Il gioco consiste nel trovare le coppie di ogni stemma, si vince quando si trovano tutte e 6 le coppie presenti.

La gestione del gioco viene effettuata dal file "game.js".

Ogni volta che viene cliccata una carta, la funzione "flipCard" alla riga 10, si chiede se quella carta è stata bloccata, in caso di risposta negativa la carta viene girata. Quando viene cliccata una seconda carta la stessa funzione si chiede se anche questa è stata bloccata o se è la stessa di prima, in caso di risposta negativa gira anche quella carta e chiama la funzione "checkForMatch" che controllerà se le due carte sono uguali ovvero se hanno lo stesso nome.

Se sono uguali tramite la funzione "disableCards", ad entrambe le carte gli viene rimosso l'evento 'click' e vengono quindi disabilitate. In contemporanea viene incrementato un contatore che quando raggiunge il numero 6, ovvero quando sono state trovate tutte le coppie, mostra la scritta di vittoria.

FRONT-END:

Il sito è organizzato in 5 pagine:

- Index.html, che è la pagina in cui si ritroverà una volta arrivati sul sito.
- Login.php, che è la pagina dove si effettuerà il login.
- Register.php, che è la pagina dove verrà effettuata la registrazione.
- Memorygame.html, che è la pagina in cui è presente il gioco delle coppie.
- Welcome.php, che è la pagina in cui si arriverà una volta effettuato il Login e in cui si potranno fare gli acquisti.

Il progetto è organizzato in cartelle:

- php : che contiene tutti i file php del progetto
- js: che contiene tutti i file js del progetto
- html: che contiene la pagina del gioco delle coppie, memorygame.html.

- img: contiene tutte le immagini relative al sito.
- cards: che contiene le carte per il gioco delle coppie
- css: contiene tutti i file .css

BACK-END:

il database è composto da un'unica tabella contenente le informazioni dell'utente, essa contiene: id, email, username, password.