

Condivisione Passaggi

Gioele Cavallo, Gianni Grasso

2022-2023

Indice

1	Introduzione generale	2
2	Analisi dei requisiti	3
3	Implementazione	4
3.1	Database	4
3.1.1	Tipo	5
3.1.2	Utente	5
3.1.3	Automobile	5
3.1.4	Tragitto	5
3.1.5	Giorno	5
3.1.6	Tappa	5
4	Test	6
5	Conclusioni	9
6	Bibliografia	10

1 Introduzione generale

Questo progetto è volto alla risoluzione dei problemi relativi a: traffico, inquinamento ambientale e organizzazione del tempo, l'utilizzo dell'applicativo è circoscritto ai genitori delle scuole per i propri figli. Esso consiste in una Web App che permette di organizzare spostamenti collettivi tramite passaggi in auto. Ogni genitore registrato al sito ha la possibilità di pubblicare i propri tragitti e spostamenti, rendendoli disponibili agli altri utenti che potranno poi mandare una richiesta per iscrivere i propri figli. In questo modo si viaggerà con meno auto e si ottimizzerà il tempo disponibile per i genitori.

2 Analisi dei requisiti

Req-01	
Titolo	Home descrittiva
Priorità	1
Descrizione	La home del sito deve descrivere il funzionamento del progetto.

Req-02	
Titolo	Iscrizione genitori
Priorità	1
Descrizione	Gli utenti admin devono poter iscrivere i genitori al sito.

Req-03	
Titolo	Registrazione auto
Priorità	1
Descrizione	Gli utenti potranno registrare le proprie auto con le relative informazioni (targa, marca, colore e posti).

Req-04	
Titolo	Registrazione tragitti
Priorità	1
Descrizione	Gli utenti potranno registrare i propri tragitti con le relative informazioni (luogo partenza/arrivo, auto, persone, giorni e percorso con eventuali tappe).

Req-05	
Titolo	Ricerca passaggi
Priorità	1
Descrizione	Gli utenti devono poter cercare dei passaggi in base a partenza, destinazione, orario arrivo/partenza e numero di posti disponibili.

Req-06	
Titolo	Notifiche interesse
Priorità	1
Descrizione	Deve essere possibile iscriversi a dei tragitti e notificare il proprietario dell'annuncio.

Req-07	
Titolo	Accettazione richieste
Priorità	1
Descrizione	Chi crea un annuncio deve poter gestire le richieste degli interessati, accettandole o declinandole.

3 Implementazione

3.1 Database

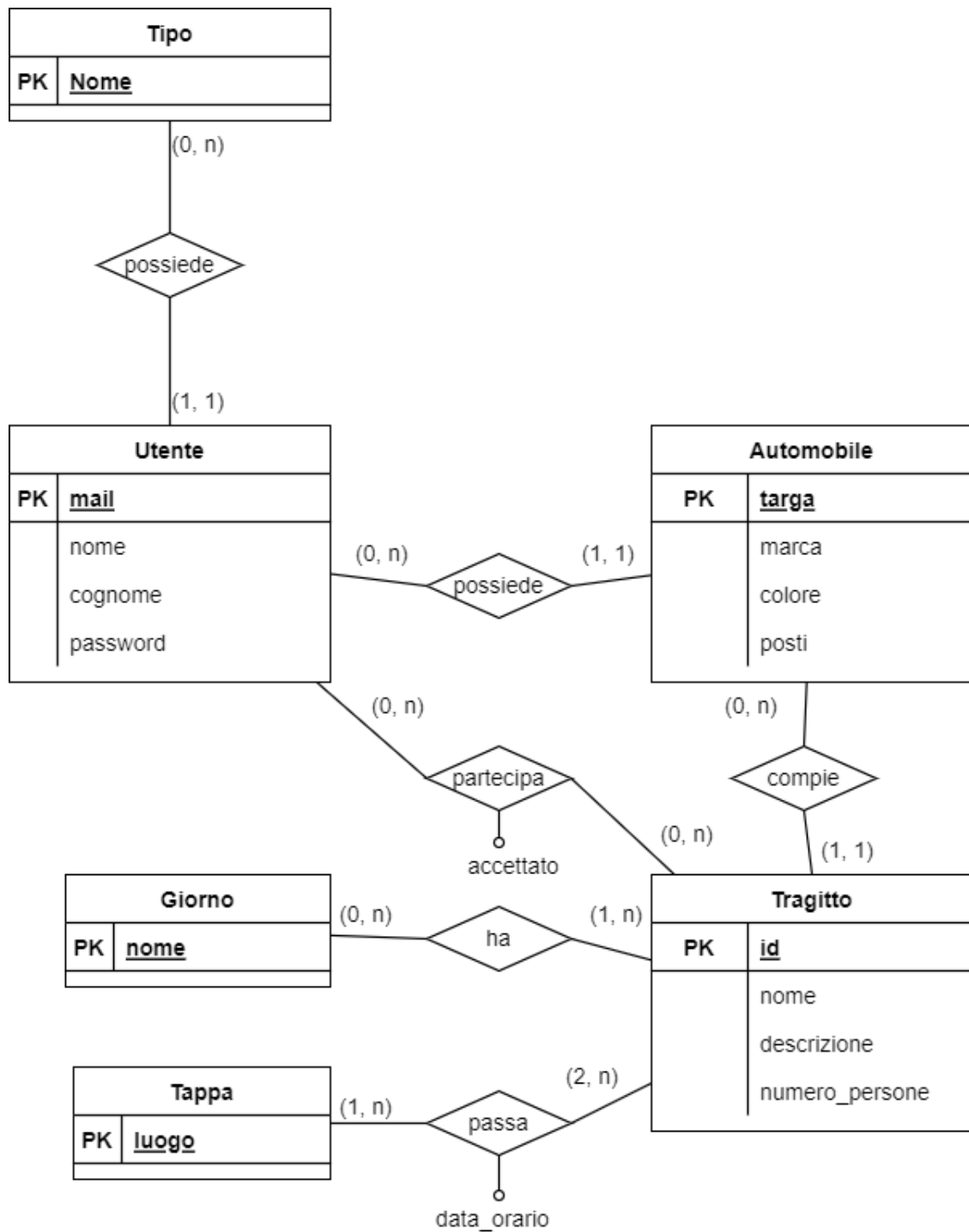


Figura 1: Struttura database

Questo è il diagramma del database.

3.1.1 Tipo

Questa tabella serve per dare agli utenti un tipo, in questo modo si possono dare determinati permessi e accessi a chi deve. Viene usato l'attributo *nome*.

3.1.2 Utente

Questa tabella rappresenta gli utenti. Ogni utente ha una primary key che é la *mail* e possiede altri 2 attributi: il *nome* e la *password* criptata usando una funzione di hash Blowfish con il salting. Ogni utente ha un tipo, può avere più auto o nessuna e partecipare a più o nessun tragitto. Per partecipare ad un tragitto l'utente deve essere *accettato* dal proprietario.

3.1.3 Automobile

Questa tabella rappresenta le automobili degli utenti. come primary key viene usata la *tagra* e possiede come attributi la *marca*, il *colore*. Le automobili possono compiere una tragitto.

3.1.4 Tragitto

Questa tabella rappresenta i tragitti delle auto ai quali gli utenti possono partecipare. Viene utilizzato l'*id* per identificarli e possiedono altri attributi: il *nome* la *descrizione* e il numero di persone (*numero_persone*) che partecipano (*cosda non ricalcolarla*). I tragitti vengono svolti per giorni e hanno tappe.

3.1.5 Giorno

Questa tabella serve per avere tutti i giorni della settimana, viene usato *nome* come primary key.

3.1.6 Tappa

Questa tabella serve per le tappe ce vengono fatte dalle auto nei loro tragitti. Viene usato il luogo come primary key. Per ogni tappa si ha un orario e data di arrivo, in questo modo si può trovare l'inizio e la fine del tragitto.

4 Test

Test-01	
Nome	Home descrittiva
Riferimento	Req-01
Prerequisiti	
Descrizione	<ul style="list-style-type: none">• Accedere alla home del sito e controllare che esista una descrizione del progetto.
Risultato	SI

Test-02	
Nome	Iscrizione
Riferimento	Req-02
Prerequisiti	
Descrizione	<ul style="list-style-type: none">• Accedere alla pagina con un'utente admin.• Andare nella sezione per l'aggiunta degli utenti.• Compilare il form e verificare che all'utente sia arrivata la mail di iscrizione.
Risultato	SI

Test-03	
Nome	Registrazione auto
Riferimento	Req-03
Prerequisiti	Req-02
Descrizione	<ul style="list-style-type: none">• Accedere al sito come un'utente normale.• Andare nella sezione delle auto.• Compilare il form per inserire un'auto.• Inserirla e verificare che nella lista di auto ci sia quella nuova.
Risultato	SI

Test-04	
Nome	Registrazione tragitti
Riferimento	Req-04
Prerequisiti	Req-02
Descrizione	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere al sito come un'utente normale. • Andare nella sezione dei tragitti. • Aggiungere un nuovo tragitto compilando il form. • Andare nella sezione di gestione dei propri tragitti e verificare che il nuovo tragitto esista.
Risultato	SI

Test-05	
Nome	Ricerca passaggi
Riferimento	Req-05
Prerequisiti	Req-04
Descrizione	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere al sito come un'utente normale. • Andare nella barra di ricerca. • Ricercare il tragitto inserito precedentemente.
Risultato	NO

Test-06	
Nome	Notifica interesse
Riferimento	Req-06
Prerequisiti	Req-05
Descrizione	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere al sito come un'utente normale. • Andare nella barra di ricerca. • Ricercare il tragitto inserito precedentemente e iscriversi. • Verificare che il proprietario del tragitto riceva la notifica.
Risultato	NO

Test-07	
Nome	Accettazione richieste
Riferimento	Req-07
Prerequisiti	Req-06
Descrizione	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere al sito come l'utente che ha ricevuto la notifica di iscrizione. • Accettare la richiesta di passaggio.
Risultato	NO

5 Conclusioni

Gioele Cavallo

Personalmente non sono soddisfatto del progetto finale. Siamo partiti con grandi aspettative ma a causa di mancata comunicazione e del tempo non siamo riusciti a fare la parte centrale del progetto. Ma comunque nonostante questi inconvenienti sono riuscito a usare funzionalità ancora non testate di Laravel.

Gianni Grasso

Sono rimasto piuttosto deluso dalla realizzazione di questo progetto, un po' a causa della modalità di lavoro che per via della scelta di usare Laravel non è stata ottimale, potendo fare poco o nulla con i pc scolastici. Ho comunque scoperto funzionalità che non conoscevo riguardanti questo framework ed è stato interessante svolgere un progetto di gruppo utilizzando una tecnologia come questa.

6 Bibliografia

Elenco delle figure

1	Struttura database	4
---	------------------------------	---

Riferimenti bibliografici

- [1] Laravel. *Installation - Laravel - The PHP Framework For Web Artisans*. 2022. URL: <https://laravel.com/docs/9.x>.
- [2] Bob Nystrom. *Game Programming Patterns*. 2014. URL: <https://gameprogrammingpatterns.com/bytecode.html>.