

# Esercizio 5: riunioni online Versione pure HTML

Un'applicazione web consente la gestione di riunioni online. L'applicazione supporta **registrazione** e **login** mediante una pagina pubblica con opportune form. La registrazione controlla la validità sintattica dell'indirizzo di **email** e l'uguaglianza tra i campi "**password**" e "**ripeti password**". La registrazione controlla l'unicità dello **username**.

Una **riunione** ha un titolo, una data, un'ora, una durata e un numero massimo di partecipanti.

L'utente fa il login e, se autenticato, accede all'**HOME** page che mostra l'**elenco** delle riunioni indette da lui e non ancora scadute, l'**elenco** delle riunioni cui è stato invitato e non ancora scadute, e una **form per creare** una nuova riunione.

Quando l'utente inoltra la form con il bottone INVIA, appare una pagina **ANAGRAFICA** con l'elenco degli utenti registrati. L'utente può scegliere uno o più partecipanti dall'elenco e premere il bottone INVITA per invitarli alla riunione.

Se il numero d'invitati è superiore di X unità rispetto al massimo ammissibile, appare di nuovo la pagina ANAGRAFICA con un messaggio "Troppi utenti selezionati, eliminarne almeno X". La pagina evidenzia nell'elenco gli utenti scelti in precedenza come preselezionati, in modo che l'utente possa deselezionarne alcuni. Se alla pressione del bottone INVITA il numero d'invitati è inferiore al massimo ammissibile, la riunione è memorizzata nella base di dati e associata agli utenti invitati e l'utente è rimandato alla HOME PAGE. Al terzo tentativo scorretto di assegnare troppi invitati a una riunione appare una pagina CANCELLAZIONE con un messaggio "Tre tentativi di definire una riunione con troppi partecipanti, la riunione non sarà creata" e un link per tornare all'HOME PAGE. In questo caso la riunione NON è memorizzata nella base di dati. L'applicazione non deve registrare nella base di dati riunioni con numero eccessivo di partecipanti.

L'applicazione consente il **logout** dell'utente.

## Versione con JavaScript

Si realizzi un'applicazione client server web che modifica le specifiche precedenti come segue:

- L'applicazione supporta registrazione e login mediante una pagina pubblica con opportune form. La registrazione controlla la validità sintattica dell'indirizzo di email e l'uguaglianza tra i campi "password" e "ripeti password", anche a lato client. La registrazione controlla l'unicità dello username.
- Dopo il login, l'intera applicazione è realizzata con un'unica pagina.
- Ogni interazione dell'utente è gestita senza ricaricare completamente la pagina, ma produce l'invocazione asincrona del server e l'eventuale modifica del contenuto da aggiornare a seguito dell'evento.
- La scelta dall'anagrafica deve essere realizzata con una pagina modale con i bottoni invia e cancella. NB: è una finestra che si apre per dare una qualche scelta o un qualche messaggio all'utente: [https://it.wikipedia.org/wiki/Finestra\\_modale](https://it.wikipedia.org/wiki/Finestra_modale)
- I controlli di correttezza del numero di invitati e del massimo numero di tentativi, con i relativi messaggi di avvertimento, devono essere realizzati anche a lato client.

- • Lo stato dell'interazione (numero di tentativi) deve essere memorizzato a lato client.