

Progetto Kanban Board - README

El Abiad Ismail 844550
Nava Stefano 856224

30/06/2021

1 Tecnologie Utilizzate

Per realizzazione del progetto ci siamo avvalsi delle seguenti tecnologie:

- **Node.js**, runtime engine che permette di eseguire codice JavaScript a lato server, usato (con il framework Express) per gestire gli endpoint a cui i client accedono tramite chiamate AJAX, oltre alla rappresentazione di pagine HTML mediante l'engine Pug.
- **Pug** (precedentemente noto come Jade), template engine che permette di generare pagine HTML (restituite come unica stringa) a partire da un linguaggio case-sensitive che semplifica la scrittura del codice.
- **JavaScript**, per creare le funzioni eseguite a lato client che hanno un effetto diretto (creazione/modifica di form, rappresentazione delle colonne dei tile, ...) sulla pagina dinamica della Kanban Board sulla quale lavora l'utente.
- **CSS**, per definire le caratteristiche estetiche degli elementi delle pagine Pug/HTML.
- **SQL**, nello specifico SQLite, per gestire il database contenente i dati relativi a colonne e tiles.
- **JSON**, per definire i file package relativi al progetto (contenenti informazioni sui moduli usati ed eventuali comandi aggiuntivi).

2 Librerie Node.js utilizzate

- **Better-sqlite3**: libreria basata su SQLite3 per gestire la comunicazione con il database da Node.js.
- **Express**: framework per costruire applicazioni web e gestire gli endpoint chiamati dai client.
- **Pug**: libreria che svolge la funzione descritta precedentemente.
- **Multer**: libreria che gestisce l'upload e il salvataggio di un file (nel nostro caso specifico di un'immagine) in una cartella situata nel server.
- **Nodemon**: tool Node.js per gestire il controllo del codice in modo comodo durante lo sviluppo, con riavvio automatico del server in caso di modifica ai file dello stesso.