

Progetto Kanban Board - ISTRUZIONI

El Abiad Ismail 844550
Nava Stefano 856224

30/06/2021

1 Istruzioni

1.1 Prerequisiti

Ci sono due prerequisiti per l'esecuzione del progetto:

- installare nel computer Node.js, scaricabile dal sito ufficiale: <https://nodejs.org/it/>. Una volta installato, sarà possibile usare i comandi *node* da terminale e quindi avviare il server.
- installare le dipendenze elencate nel README/package.json tramite terminale (*npm install libreria*)

1.2 Avviamento del server

Per avviare il server ci sono due possibilità:

- Avviare un'istanza del terminale nella cartella *kanban-board* (tasto destro + shift → Apri finestra PowerShell qui oppure aprendo un normale prompt e spostandosi nella cartella) e digitare il seguente comando:

npm run dev

Con questo comando, il server sarà eseguito tramite la libreria *nodemon*, che riavvia in automatico il server ad ogni cambiamento salvato nei file con estensione presente tra quelle elencate nella sua configurazione. Nel nostro caso, sono compresi i file .js e .json. I file .pug e .css sono esclusi in quanto caricati di volta in volta dal client e non necessitano di riavvio per applicare modifiche. Avviare il server con nodemon non comporta differenze se l'utilizzo è esclusivamente rivolto ai test o ad un utilizzo da parte del client.

- Avviare un'istanza del terminale nella cartella *kanban-board* (tasto destro + shift → Apri finestra PowerShell qui oppure aprendo un normale prompt e spostandosi nella cartella) e digitare il seguente comando:

node index.js

Questo avviamento è lo standard di Node.js: il server viene eseguito in modalità fissa (non c'è controllo sulle modifiche, il server va riavviato manualmente) ed è comunque possibile fruire di tutte le funzioni.

1.3 Utilizzo e test della Kanban Board

Una volta avviato il server, è possibile accedere alla Kanban Board digitando l'indirizzo *http://localhost:8080* nella barra degli indirizzi di un browser (i nostri test sono stati eseguiti su Opera e Chrome).

Le funzioni principali sono rappresentate dai bottoni: creazione di una colonna, aggiunta di un tile, modifica di una colonna, cancellazione di una colonna. Ognuno di questi pulsanti aprirà un form in cui sarà possibile inserire i dati relativi all'operazione che si vuole eseguire. Unica eccezione è il bottone *Rimuovi*, che cancellerà la colonna in cui è incluso.

Per modificare/spostare un tile, invece, sarà necessario cliccare direttamente sul tile che si desidera modificare. Quest'operazione non è possibile se il tile si trova in una colonna in stato *archiviato*.

1.4 Posizione dei file legati al progetto

- **Database:** situato nella cartella *database* all'interno della cartella del progetto.
- **Immagini:** situate nella cartella *images* all'interno della cartella del progetto. Le immagini non mantengono il nome che avevano al momento dell'upload per motivi di sovrascrittura in caso di file con uguale nome.
- **File Pug (HTML+JS):** cartella *views* nella cartella del progetto.
- **File CSS:** cartella *public* nella cartella del progetto.
- **Librerie:** cartella *node_modules* nella cartella del progetto (generata con l'aggiunta delle librerie).

1.5 Chiusura del server

Dopo i test, per fermare il server sarà sufficiente premere *Ctrl + C* all'interno della finestra del terminale che lo esegue oppure chiudere direttamente la finestra del terminale.