A blue and red logo

Description automatically generated with low confidence

Portale FIP

Lo scopo di questo documento è quello di descrivere in breve il progetto “Portale FIP”, fatto da me Marco Morini per l’esame di Tecnologie Web della Laurea in Informatica dell’Università degli Studi di Modena, tenuto dalla professoressa Claudia Canali e dal professor Nicola Capodieci.

Verrà proposta prima di tutto una panoramica del documento, per poi descrivere meglio i principali requisiti iniziali pensati da me e rivisti con la professoressa Canali, facendo uso di diagrammi UML(Unified Modeling Language). In seguito si analizzeranno le principali scelte dietro all’applicazione web, la struttura logica del progetto ed i test eseguiti. Infine una piccola parte sui principali problemi riscontrati ed eventuali scelte iniziali che avrei probabilmente preferito fare. Si ricorda infatti che l’esame ha proprio lo scopo di insegnare agli studenti a mettersi in gioco e creare in completa autonomia un’applicazione Web, proprio per questo mi è talvolta capitato di capire a pieno alcuni concetti chiave solo in un secondo momento.

**Home Page:**

A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence

Indice

[1. Introduzione: 3](#_Toc136335096)

[2. Panoramica generale e tecnologie utilizzate 3](#_Toc136335097)

[3. Specifica dei Requisiti 3](#_Toc136335098)

[4.Struttura codice interna: 4](#_Toc136335099)

[4.1 Class Diagram 4](#_Toc136335100)

[4.2 Use Case Diagram: 5](#_Toc136335101)

[5. Immagini Sito: 5](#_Toc136335102)

[5.1 Home Page: 5](#_Toc136335103)

[5.2 Login, Registrazione e Logout 6](#_Toc136335104)

[5.2.1: Login 6](#_Toc136335105)

[5.2.2: Logout 7](#_Toc136335106)

[5.2.3: Registrazione 7](#_Toc136335107)

[5.3 Dettagli Campionato 8](#_Toc136335108)

[5.4 Ricerca Giocatore 8](#_Toc136335109)

[5.5 Dettagli Giocatore: 9](#_Toc136335110)

[5.6 Dettagli Squadra 9](#_Toc136335111)

[5.7 DashBoard Admin 10](#_Toc136335112)

[5.7.1 Gestione Partite 10](#_Toc136335113)

[5.7.2 Gestione Tabelle 11](#_Toc136335114)

[6 Scelte fatte: 11](#_Toc136335115)

[7 Principali difficoltà superate 12](#_Toc136335116)

[8 Tests: 12](#_Toc136335117)

# 1. Introduzione:

“Portale FIP”, il nome del mio prgetto, è un’applicazione web per la gestione e visione dei risultati delle partite di pallacanestro di tutta Italia, FIP infatti è l’acronimo di Federazione Italiana Pallacanestro. Potrà quindi essere usata dalla Federazione italiana Pallacanestro per comunicare le partite alle squadre e giocatori e allo stesso tempo una qualsiasi persona potrà consultare I riultati delle partite giocate. Attraverso la registrazione al sito, l’utente potrà inseririre I tabellini delle partite che è andato a vedere e che quindi sa il risultato, in modo da rendere il sito aggiornato nel minor tempo possibile.

# 2. Panoramica generale e tecnologie utilizzate

Il progetto è stato creato tramite l’utilizzo del framework Django, un framework python per la creazione di applicazioni Web dinamiche. L’utilizzo di django è stato chiaramente cruciale per lo sviluppo dell’applicazione, in quando il framework si prende in carico di una grossa parte dello sviluppo Web per lasciare agli utilizzatori molto più spazio e tempo per l’effettiva implementazione del progetto.

Tutta la parte di gestione dei database e delle tabelle è infatti affidata a django insieme ad sqlite3. Django fornisce un’interfaccia per comunicare con I databse estremamente semplice e intuitiva, senza doversi mai preoccupare dell’effettiva implementazione in linguaggio SQL. Infatti Django è stato pressochè fondamentale, in quanto mi ha permesso di lavorare con una fluidità pazzesca senza dover continuamente modificare codice verboso SQL. In particolare l’uso delle reverse query ha avuto un ruolo decisivo, senza quello il progetto avrebbe sicuramente avuto dimensioni ben minori.

Insieme a Django ho deciso di utilizzare ampiamente bootstrap per migliorare di gran lunga l’aspetto delle pagine del sito. Insieme poi a strumenti come JavaScript(Jquery, ajax, ecc…) ho reso l’applicazione più dinamica e interattiva, con talvolta l’utilizzo di qualche stile CSS particolare.

Un altro ruolo fondamentale Django l’ha avuto nella presentazione dei template. Infatti grazie a DTL(Django Template Language) è stato molto più semplice “passare” informazioni dalle “views” ai template e riuscire a reperire URL e risorse statiche dal progetto.

SQLite è una piccola libreria(scritta in C) per implementare piccoli database ad alte prestazioni per un uso piuttosto ristretto, compatibile con bene o male tutte le piattaforme fisse e mobile.

L'IDE che ho preferito utilizzare è PyCharm, di JetBrains, insieme a pipenv per creare l-ambiente virtuale attorno al progetto.

# 3. Specifica dei Requisiti

I requisiti principali del progetto sono riportati qui sotto:

* Pagina home di benvenuto al sito per navigare tra le diverse pagine.
* Possibilità di avere dettagli su squadre e giocatori, cercandoli per nome.
* Possibilità di lettura, inserimento e modifica di tutte le informazioni che circondano una partita di pallacanestro(come luogo, data, punteggio, statistiche dei giocatori, ecc…)
* Tutta la logica di gestione dei campionati, con tanto di classifica costantemente aggiornata in base al risultato delle partite
* Calcolo di statistiche della stagione di un giocatore, come punti/rimbalzi/assist totali e a partita e visualizzazione di questi dati attraverso tabelle e grafici
* Possibilità da parte di utenti registarti di lasciare commenti sotto le partite e lasciare like/dislike ai commenti.
* Possibilità di inserire immagini profilo di squadra e del singolo giocatore.\*
* Dashboard di amministrazione per rendere la gestione del databse più facile ed intuitiva.\*

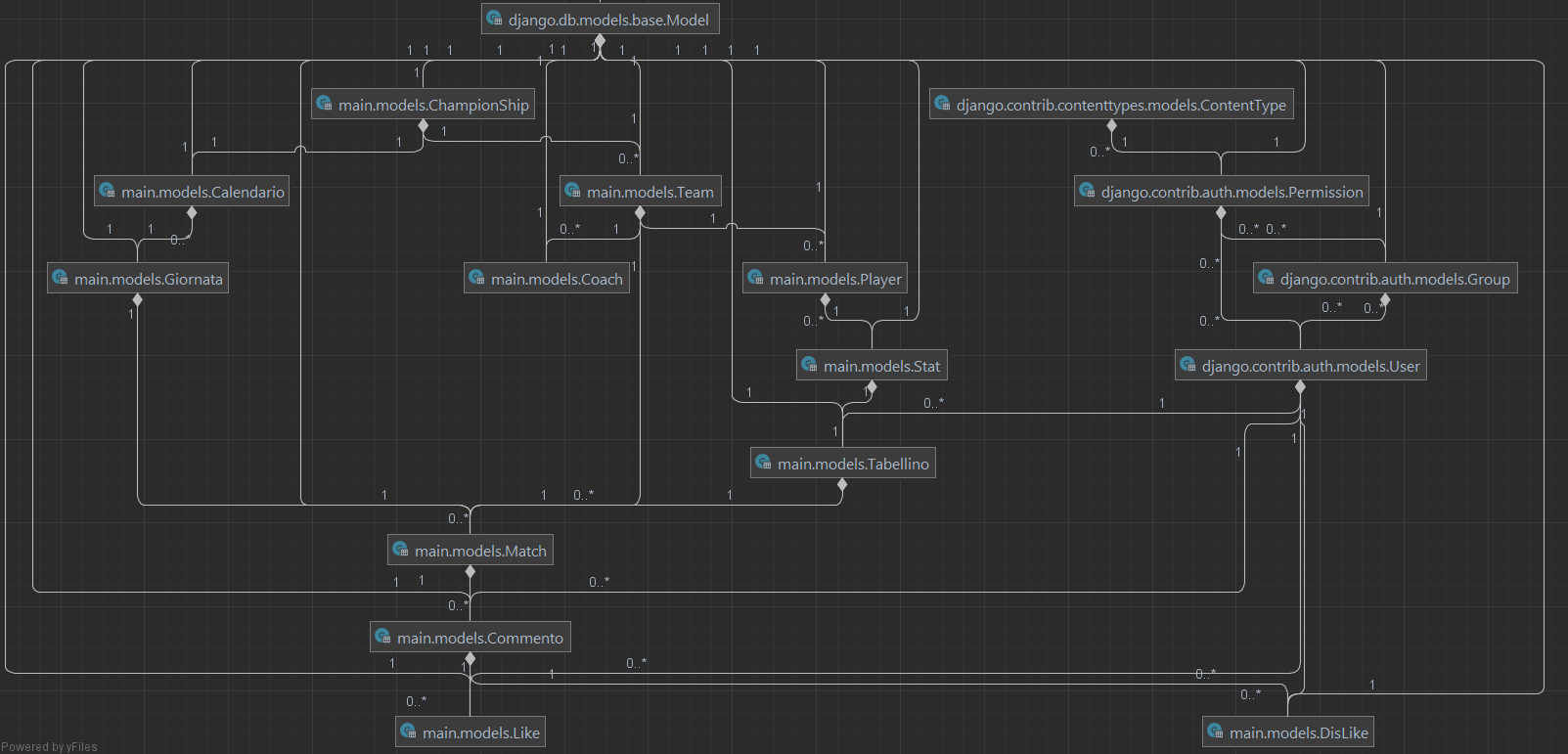
(Le funzionalità descritte nei requisiti che finiscono per \* sono disponibili solo agli utenti amministratori)

# 4.Struttura codice interna:

Iniziamo ora a vedere gli aspetti interni del progetto. SI mostrano qui un paio di diagrammi UML per facilitare la comprensione della struttura interna del progetto e delle funzionalità che esso offre all’utente.

Qui segue il diagramma delle classi, o **Class Diagram**, dei modelli dell’applicazione**:**

## 4.1 Class Diagram



## 4.2 Use Case Diagram:

(l’attore Utente è astratto, è infatti scritto in italico ma è difficile notarlo)

**A picture containing diagram, white, pattern

Description automatically generated**

# 5. Immagini Sito:

Si riportano di seguito le principali pagine consultabili sul sito.

## 5.1 Home Page:

A screen shot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

## 5.2 Login, Registrazione e Logout

## 5.2.1: Login

A screenshot of a computer

Description automatically generated

## 5.2.2: Logout

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

## 5.2.3: Registrazione

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

## 5.3 Dettagli Campionato

A screenshot of a computer

Description automatically generated

## 5.4 Ricerca Giocatore

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

## 5.5 Dettagli Giocatore:

A screenshot of a graph

Description automatically generated with low confidence

## 5.6 Dettagli Squadra

A group of people posing for a photo

Description automatically generated with medium confidence

## 5.7 DashBoard Admin

### 5.7.1 Gestione Partite

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

### 5.7.2 Gestione Tabelle

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

# 6 Scelte fatte:

Vista la numerosa quantità di tabelle e quindi di entries nei database si èspesso deciso di mostrare all’utente soluzioni compatte espandibili attraverso filtri inseriti dall’utente stesso. Un perfetto esempio è la ricerca dei giocatori, dove grazie ad uno script JavaScript una volta scelto il campionato di appartenenza vengono mostrati solo le squadre appartenenti a quel campionato. Un altro esempio è l’uso della classe collapse nella dashboard per poter accedere a una qualsiasi partita molto più rapidamente. In ogni caso in ogni punto del sito se si ha davanti una lista di oggetti che siano partite, squadre, giocatori, ecc… saranno sempre in ordine o alfabetico o cronologico se è un evento con un attributo data.

Infine un ultima scelta fatta in fase di progetto è quella di permettere agli utenti di inserire un tabellino. Su questo ho dovuto pensare a fondo, in quanto se un qualsiasi utente registrato potesse inserire tabellini ovunque potrebbe potenzialmente rvinare l'intero databse di un campionato. Si è infatti deciso di poter inserire un tabellino solo quando non è già presente un tabelljno creato da un altro utente, in modo che l’utente “malintenzionato” non possa modificare statistiche vecchie. Quindi solo un utente amministratore potrà cambiare/eliminare un tabellino di una partita.

Ho inoltre deciso di utilizzare solo due applicazioni all’interno del progetto: “main” e “users”. Il principale motivo di questa scelta è che tutti i modelli sono a strettissimo contatto tra loro, si hanno costantemente dipendenze “uscenti” verso altri modelli. Per questo ho deciso di tenere tutto molto compatto nonostante le dimensioni siano cresciute, dando priorità alla coesione delle componenti interne, piuttosto che separarli senza un valido motivo. Main è dove la maggior parte dell’applicazione si concentra, dove tutti i modelli e le views che ne fanno riferimento stanno. L’applicazione users è invece una piccola applicazione per la gestione degli utenti nel sistema; piccola in quanto Django tra le infinite cose che ci dà già fatte, ha anche tutta la logica di gestione autenticazione già implementata.

# 7 Principali difficoltà superate

Come anticipato all’inizio, il progetto è il fulcro dell’esame , lo scopo dell’esame è infatti quello di implementare un’applicazione Web dinamica. Ritengo infatti di aver imparato parecchio da questo progetto, mi ha dato la possibilità di mettermi veramente alla prova. Ho capito meglio cosa vuol dire gestire un progetto di dimensioni un minimo importanti dove più componenti devono costantemente interagire tra loro perché il tutto funzioni.

Le parti più diffcili penso siano state in prima battuta la confidenza con i linguaggi come DTL, html e javascript che erano a me praticamente nuovi. Successivamente poi una delle difficoltà maggiori secondo me è stato far interagire agilmente tutti i diversi modelli tra loro. Ci sono template che racchiudono informazioni provenienti da più di una decina di modelli per presentare al meglio il risultato.

# 8 Tests: