

## 1.1 OBIETTIVO DEL PROGETTO

L'obiettivo di questa esercitazione è progettare e sviluppare una **web application completa**, con una struttura dinamica e interattiva in stile **SPA (Single Page Application)**, che permetta agli utenti di:

- Registrarsi e accedere con credenziali personali.
- Visualizzare l'elenco dei videogiochi disponibili.
- Inserire, modificare o cancellare una propria recensione.
- Vedere le recensioni di altri utenti.
- Gestire l'autenticazione e la sessione utente lato server (PHP).

Gli **amministratori** avranno accesso a funzionalità aggiuntive come l'inserimento e la cancellazione di giochi, la moderazione delle recensioni e la gestione degli utenti.

## 1.2 FUNZIONALITÀ RICHIESTE

### 1.2.1 GESTIONE UTENTE (AUTENTICAZIONE)

- **Registrazione utente** con email, username e password (con salvataggio hashato).
- **Login** tramite email e password.
- **Gestione sessione PHP**: accesso consentito solo agli utenti loggati.
- **Logout** con distruzione della sessione attiva.

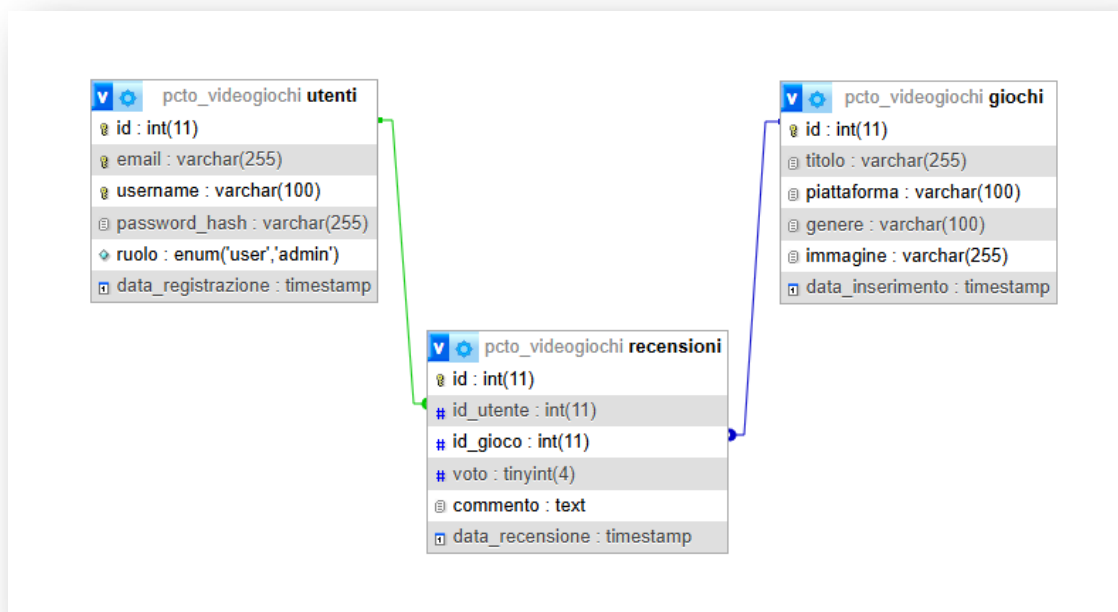
### 1.2.2 GESTIONE GIOCHI (SOLO PER ADMIN)

- Inserimento di un nuovo videogioco con titolo, piattaforma, genere e immagine.
- Visualizzazione elenco giochi.
- Modifica ed eliminazione dei giochi (admin).

### 1.2.3 GESTIONE RECENSIONI

- Ogni utente può inserire una recensione per un gioco (voto da 1 a 10 + commento).
- Modifica o cancellazione delle **proprie recensioni**.
- Visualizzazione delle recensioni di tutti gli utenti, ordinate per data o per voto.

## 1.3 STRUTTURA DATABASE



## 1.4 STRUTTURA DEI FILE RICHIESTI

- index.html: home page pubblica con elenco giochi e recensioni visibili a tutti.
- login.html, register.html: pagine dedicate ad accesso e registrazione.
- dashboard.html: interfaccia privata dell'utente loggato.
- admin.html: area riservata agli amministratori.

- script.js: gestione delle interazioni utente, fetch e aggiornamento dinamico..
- router.php: instradamento delle azioni CRUD.
- controller/gioco.php, controller/recensione.php, controller/utente.php: logica lato server.

#### 1.5 OBIETTIVI DIDATTICI

- Applicare concretamente il paradigma **client/server**.
- Comprendere la struttura di un progetto web completo.
- Gestire **autenticazione e sessioni** in PHP.
- Manipolare i dati nel DOM con JavaScript.
- Utilizzare fetch() e JSON per comunicazione asincrona.
- Utilizzare Bootstrap per interfacce responsive.
- Produrre **codice documentato e riutilizzabile**.

#### 1.6 ESTENSIONI SUGGERITE (FACOLTATIVE)

- Sistema di votazione "Mi piace" sulle recensioni.
- Filtro per genere o piattaforma.
- Caricamento immagine copertina da file.
- Visualizzazione delle medie voto per ogni gioco.