

drawway

Progetto esame di stato 2017/2018, Costantini Samuele 5ªA informatica

Introduzione

Il progetto è incentrato sullo sviluppo di una web application frutto di tutte le conoscenze acquisite durante gli ultimi tre anni di scuola, grazie alle lezioni e soprattutto all'alternanza scuola lavoro.

Come è nata

L'idea è nata unendo due delle mie più grandi passioni:

Informatica

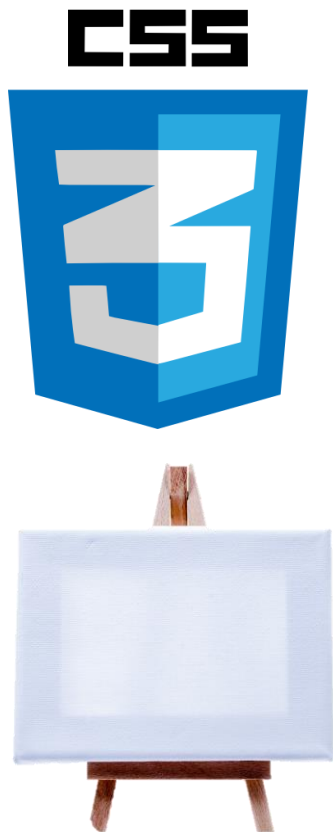


Disegno



Tecnologie usate

È nata l'idea di creare un'applicazione web che sfruttasse il browser come un vero e proprio foglio da disegno. Per far ciò ho unito diverse tecnologie per lo sviluppo di pagine web:



HTML

CSS

Javascript

Canvas



JavaScript





```
<!DOCTYPE html>
<html>
<!-- created 2010-01-01 -->
<head>
  <title>sample</title>
</head>
<body>
  <p>Voluptatem accusantium
    totam rem aperiam.</p>
</body>
</html>
```

HTML

Hyper Text Markup Language ovvero linguaggio a marcatori per ipertesti. Sviluppato in svizzera al CERN di Ginevra nel 1993 da Tim Barners-Lee (vincitore del premio Turing nel 2016), inizialmente serviva per dare una formattazione ad ipertesti ma ora è usato per strutturare pagine web. E' un linguaggio indispensabile per la creazione di ambienti web. Viene interpretato dal browser che trasforma le istruzioni dell'HTML in elementi grafici. Tuttavia una pagina scritta unicamente in HTML rimarrà statica e non dinamica, ciò significa che se non si agisce direttamente sul codice HTML esso rimarrà invariato nel tempo. L'unica possibilità che il codice cambi è dovuta a codice script che viene inserito in appositi tag.



JavaScript



JavaScript è un linguaggio di SCRIPTING orientato agli oggetti e agli eventi, utilizzato comunemente nello sviluppo di pagine web di lato client. Scopo principale del JavaScript è quello di rendere dinamiche le pagine HTML normalmente statiche, conferisce esso anche interattività con l'utente tramite input che possono essere da mouse, da tastiera o da touchscreen. Nell' HTML si inserisce tramite un tag apposito (`<script>`) oppure si collega la pagina web ad un file con estensione «.js» contenente lo script. Nella mia applicazione lo script è stato essenziale perché è l'unico modo per gestire il protagonista di tutta la pagina, ovvero il Canvas.

Canvas



Canvas è una estensione dell'HTML standard che permette il rendering dinamico di immagini bitmap gestibili attraverso un linguaggio di scripting. Può essere inteso come il corrispettivo digitale di una tela trasparente: uno spazio all'interno di una pagina web sul quale insistere con specifiche API adatte a tracciare linee, cerchi, rettangoli, immagini e altro ancora. Il canvas è, in estrema sintesi, una grande matrice di pixel, ognuno dei quali modificabile singolarmente nelle sue quattro componenti RGBA, rosso, verde, blu e alpha, la trasparenza.





CSS



Il CSS (acronimo di Cascading Style Sheets, in italiano fogli di stile a cascata), in informatica, è un linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML, XHTML e XML ad esempio i siti web e relative pagine web. Con il CSS si conferisce uno stile personale all'HTML che di per se potrebbe risultare monotono, inoltre aiuta anche per il posizionamento dei vari elementi della pagina web.

Come è nato il nome

Dopo svariate ricerche sono giunto ad una soluzione che mi è sembrata la più adeguata per il progetto. Ho optato per un inglesismo ovvero:

draw

«disegno»

way

«strada» o «modo»



Social

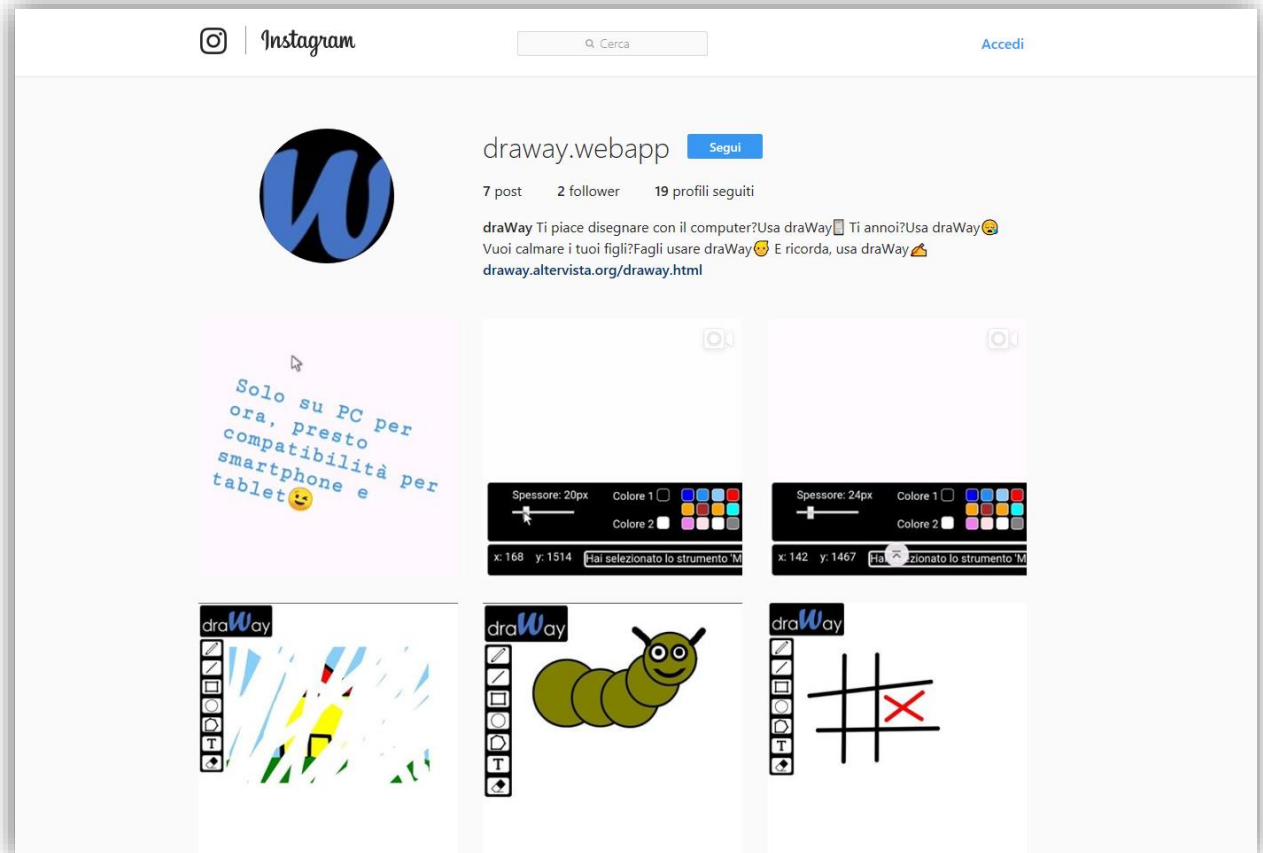
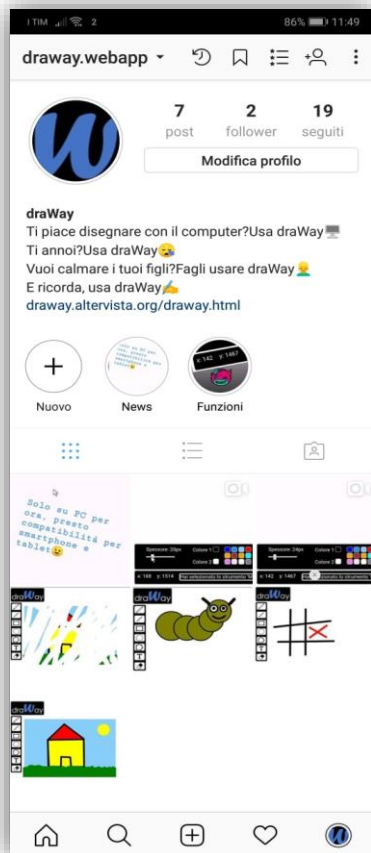
Lo scopo finale del progetto non è unicamente sviluppare una web app, ma anche quello di dare una visibilità al prodotto, creando così una sorta di «campagna pubblicitaria», con un sito web informativo e le pagine nei vari social network più famosi ed utilizzati.



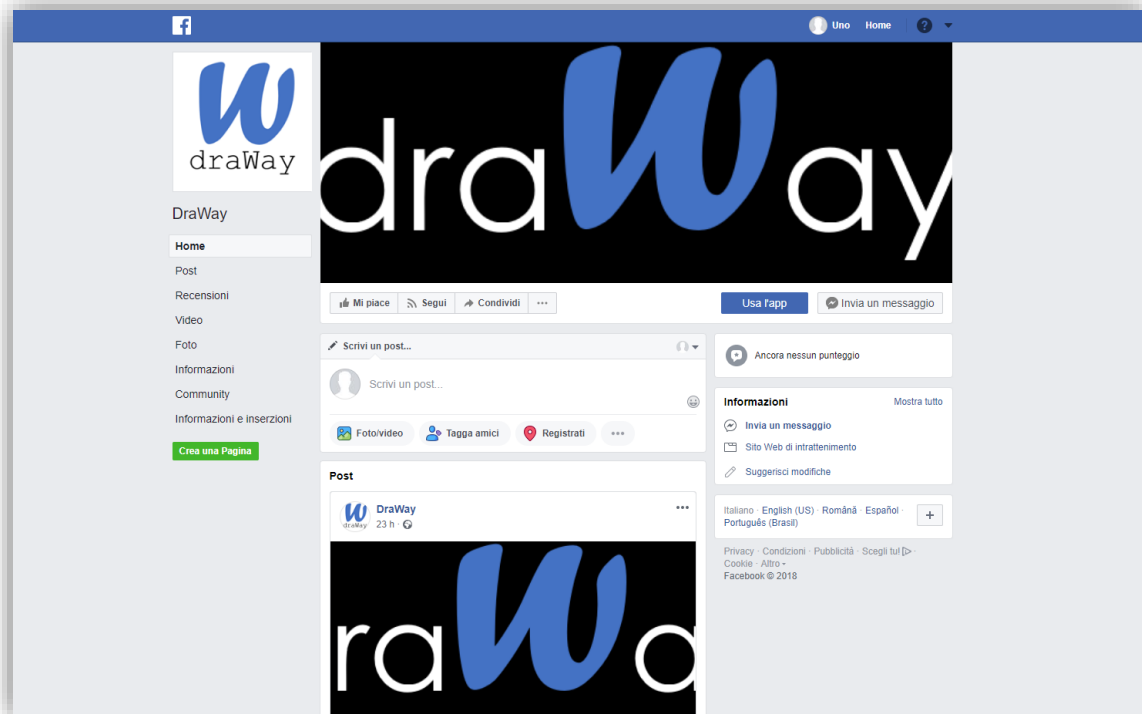
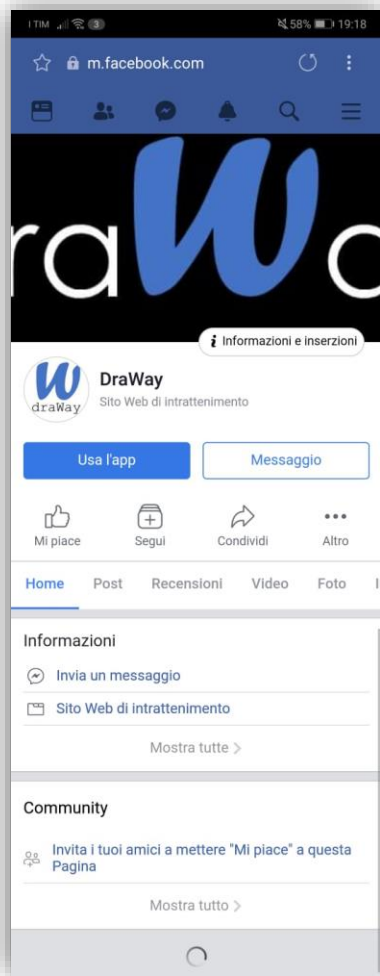
Instagram 🍏



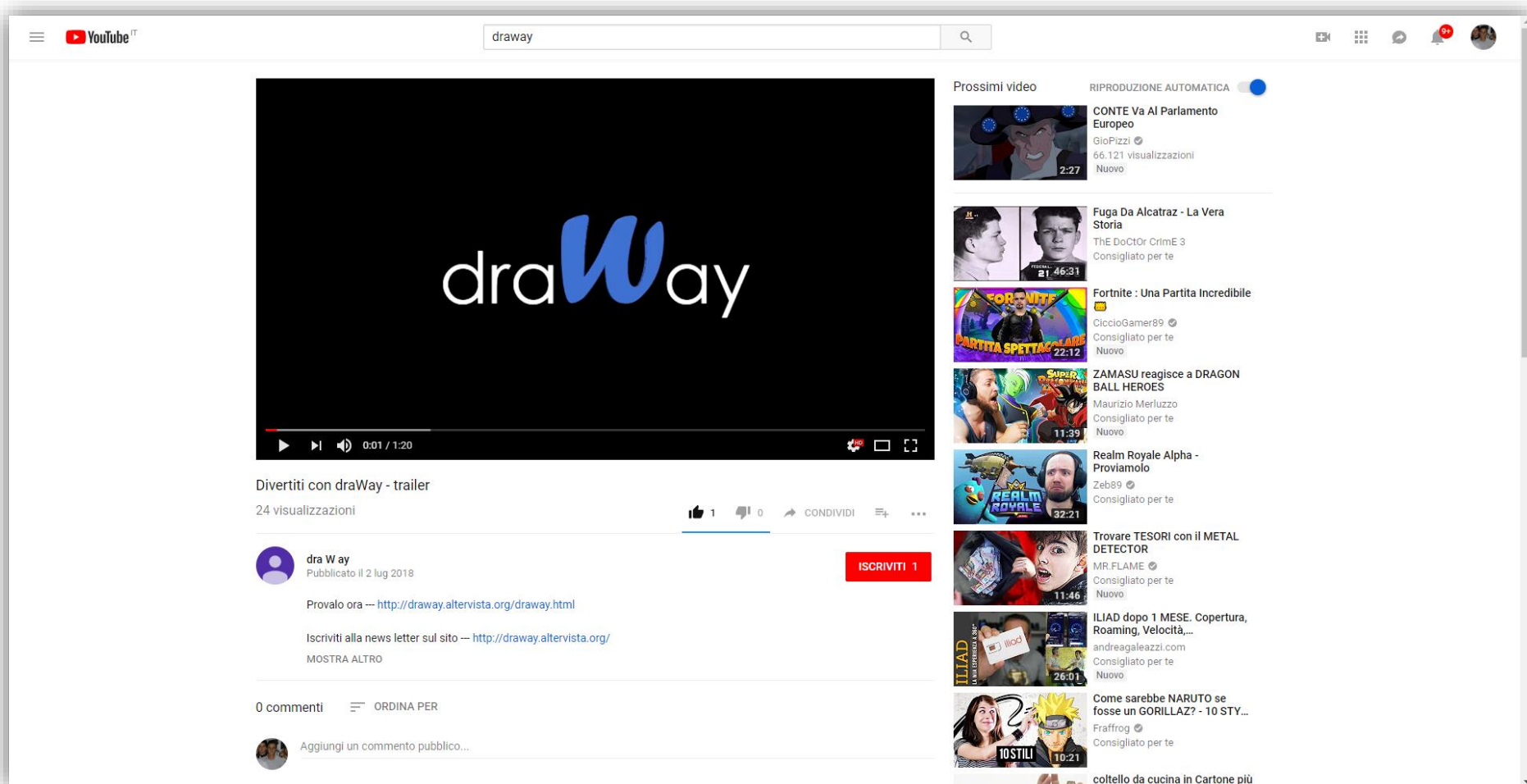
@draway.webapp - Instagram



draWay - Facebook



draWay - YouTube



draWay - YouTube

draway

draWay

0:01 / 1:20

Divertiti con draWay - trailer

24 visualizzazioni

dra W ay
Pubblicato il 2 lug 2018

Provalo ora --- <http://draway.altervista.org/draway.html>

Iscriviti alla news letter sul sito --- <http://draway.altervista.org/>

MOSTRA ALTRO

0 commenti

ORDINA PER

Aggiungi un commento pubblico...

Prossimi video

RIPRODUZIONE AUTOMATICA

CONTE Va Al Parlamento Europeo
GioPizzi
66.121 visualizzazioni
Nuovo

Fuga Da Alcatraz - La Vera Storia
The DoCtor CrimE 3
Consigliato per te

Fortnite : Una Partita Incredibile
CiccioGamer89
Consigliato per te
Nuovo

ZAMASU reagisce a DRAGON BALL HEROES
Maurizio Merluzzo
Consigliato per te
Nuovo

Realm Royale Alpha - Proviamolo
Zeb89
Consigliato per te

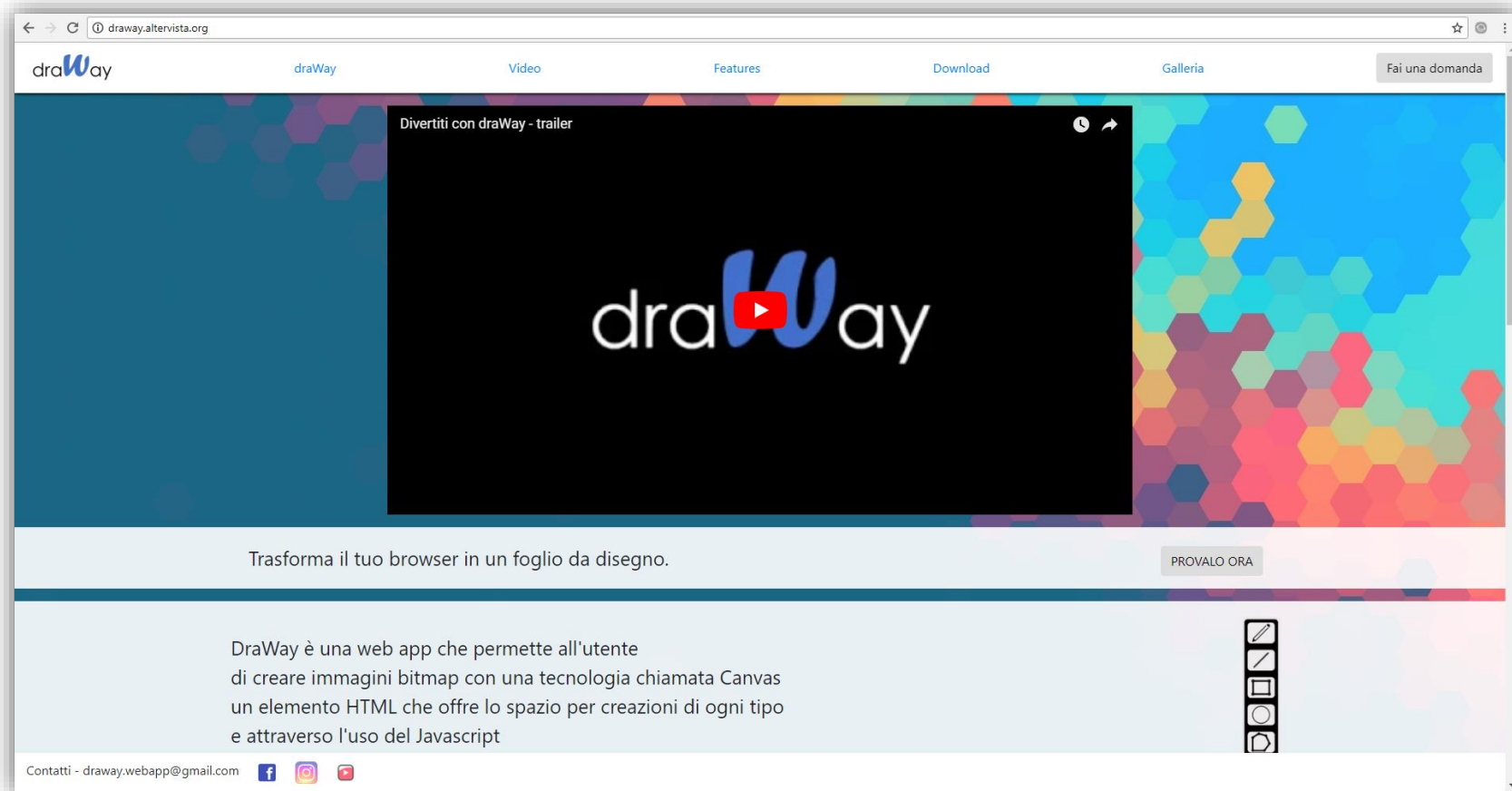
Trovare TESORI con il METAL DETECTOR
MR.FLAME
Consigliato per te
Nuovo

ILIAD dopo 1 MESE. Copertura, Roaming, Velocità, ...
andreaaleazzl.com
Consigliato per te
Nuovo

Come sarebbe NARUTO se fosse un GORILLAZ? - 10 STY...
Frappog
Consigliato per te

coltello da cucina in Cartone più

draway.altervista.org – sito web



Funzionalità



MATITA

SEGMENTO

QUADRATO

CIRCONFERENZA

POLIGONO

TESTO

GOMMA

POSIZIONE

PUNTATORE

Visualizza la posizione del puntatore

x: 344 y: 95

SPESSORE LINEA

Gestisce lo spessore della linea
E va da 1 a 100 pixel

Spessore: 26px



COLORI

Set dei colori principali,
Si stabilisce sia il colore del bordo
della figura sia del riempimento

Colore 1



Colore 2



Font-size 40

Font Courier

NOME

Nome con il quale il file
verrà salvato

Casa



SALVATAGGIO

Scarica il lavoro sul pc
Con estensione png



RESET

Inizializza un nuovo
lavoro

STILE TESTO

Gestisce la grandezza
del testo e il font con
la possibilità di
scegliere tra un set di
caratteri

RIGA ISTRUZIONI

Offre una sorta di «guida per l'uso»

Hai selezionato lo strumento 'GOMMA': cancella tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

WBS

- La WBS è uno strumento utilizzato per la scomposizione analitica di un progetto in parti elementari.

1 ANALISI	6 days	Mon 07/05/18	Sat 12/05/18	100%
1.1 Analisi di fattibilità	4 days	Mon 07/05/18	Thu 10/05/18	100%
1.2 Analisi di contesto	1 day	Fri 11/05/18	Fri 11/05/18	100%
1.3 Analisi dei requisiti	1 day	Sat 12/05/18	Sat 12/05/18	100%
2 PROGETTAZIONE	7 days	Mon 14/05/18	Tue 22/05/18	100%
2.1 Progetto architettura	4 days	Mon 14/05/18	Thu 17/05/18	100%
2.2 Progetto di dettaglio	3 days	Thu 17/05/18	Mon 21/05/18	100%
2.3 Fine progettazione	2 days	Mon 21/05/18	Tue 22/05/18	100%
3 IMPLEMENTAZIONE	17 days	Wed 23/05/18	Thu 14/06/18	100%
3.1 Sviluppo moduli	15 days	Wed 23/05/18	Tue 12/06/18	100%
3.2 Integrazione moduli	2 days	Tue 12/06/18	Wed 13/06/18	100%
3.3 Fine implementazione	2 days	Wed 13/06/18	Thu 14/06/18	100%
4 COLLAUDO	3 days	Fri 15/06/18	Tue 19/06/18	100%
4.1 Collaudo moduli	2 days	Fri 15/06/18	Mon 18/06/18	100%
4.2 Collaudo webapp	1 day	Tue 19/06/18	Tue 19/06/18	100%
4.3 Chiusura collaudo	1 day	Tue 19/06/18	Tue 19/06/18	100%
5 RILASCIO	1 day	Wed 20/06/18	Wed 20/06/18	100%
5.1 Rilascio finale	1 day	Wed 20/06/18	Wed 20/06/18	100%
5.2 Fine progetto	1 day	Wed 20/06/18	Wed 20/06/18	100%



Costantini Samuele

Pag. 1	Introduzione
Pag. 2	Come è nata
Pag. 3	Tecnologie usate - HTML
Pag. 4	Tecnologie usate - JavaScript
Pag. 6	Tecnologie usate - Canvas
Pag. 7	Tecnologie usate - CSS
Pag. 8	Come è nato il nome
Pag. 9	Social
Pag. 10	Social - Instagram
Pag. 11	Social - Facebook
Pag. 12	Social - Youtube
Pag. 13	Social - Sito web
Pag. 14	Funzionalità
Pag. 15	WBS