DOCUMENTAZIONE

PROGETTO

**IDEAZIONE:**

Il progetto PlayFinder, è nato con l’intento di dare la possibilità a chiunque è appassionato sportivo, di creare eventi sportivi o ad partecipare ad altri eventi creati già da terzi.

Allo stesso tempo potremmo definire PlayFinder come un vero e proprio Social Network in cui è possibile creare anche un vero e proprio profilo personale, in cui l’utente “registrato” ha la possibilità di visualizzare il proprio profilo privato, uno storico in cui può andare a rivedere tutti gli eventi a cui ha partecipato e infine di vedere nella sezione amici, tutti gli utenti da lui aggiunti.

Per partecipare alle evento ogni utente che volesse parteciparne può direttamente aggiungersi cliccando sulle liste presenti nella sezione che il suo nominativo sarà automaticamente aggiunto alle squadre dell’evento stesso. Tutti gli eventi sono muniti di geolocalizzazione con l’app incorporata di Google Maps per facilitarne la partecipazione degli utenti stessi.

**FASI:**

La fase iniziale del progetto era quella di raccogliere tutti i requisiti funzionali e non funzionali dell’applicazione stessa.

Una delle prime tappe essenziali svolte è stato quello di andare a schematizzare tramite il programma ArgoUML i vari diagrammi dei casi d’uso, di stato, e ci classe.

Una volta svolta questa fasce iniziale ci accorgemmo che le idee presenti nelle User Case non erano del tutto fattibili perciò dovemmo andare a fare delle modifiche.

Finita la fase dei diagrammi, ci preoccupammo di progettare a livello puramente grafico tutte le schermate che avremmo successivamente dovuto progettare su Android che avrebbero composto l’applicazione stessa. Inizialmente utilizzammo Wireframe ma per una questione di comodità ci limitammo a produrre tutti i layout su carta.

Una volta capito come si sarebbe implementato il progetto, siamo andati subito a creare in Java i vari parametri essenziali per la costruzione del database del progetto che tramite il file Persistence avrebbe trasferito il tutto su MySQL.

Tramite la creazione delle classi in Java e i vari collegamenti tra variabili su MySQL, ci dividemmo in due gruppi distinti all’interno del gruppo di quattro in cui due si sarebbero occupati del Back end e Front end della parte Web e altri due del Back end e Front end di Android.

**RUOLI**:

**Android:**

Una volta divisi in due gruppi io e Simone iniziammo con le implementazioni su Android di tutti i layout delle schermate dell’app tramite XML in cui inserimmo tutti i Widget necessari per il corretto funzionamento dell’intera applicazione. Creammo in tutto un gruppo di dalle otto alla decina delle Activity scritte tramite XML. Una volta terminati tutti i layout incominciammo subito ad implementare il codice nelle Activity, le prime cose che creammo furono tutti gli Adapter necessari che avremmo successivamente poi dovuti collegare con i Fragment che sarebbero stati dovuti utilizzare per la creazione del Profilo. A differenza di come facemmo in Java la creazione del database la facemmo tramite Retrofit collegato direttamente con la parte Web. Attualmente una delle cose che sono ancora in fase di implementazione è proprio il Retrofit non appena il gruppo della parte Web ci fornirà tutti le Servlet da collegare per la raccolta dei dati dal database.

**Java/Web:**

Emanuel e Alessandro si sono occupati della parte java e web del progetto.

Inizialmente hanno creato i JavaBean necessari per JPA e la relativa creazione del DB, una volta fatto ciò e generato il database sono passati alla creazione dei metodi di gestione relativi alle funzionalità principali del progetto.

Terminata l’implementazione dei metodi sono passati ad una fase preliminare di test per verificarne il corretto funzionamento. In seguito hanno iniziato lo sviluppo della parte web utilizzando le Servlet per la comunicazione con il server Tomcat 9.0.5.

Per l’implementazione delle pagine hanno utilizzato dei file HTML collegati a file CSS e JavaScript per gestirne funzionamento e impaginazione.

Parallelamente allo sviluppo della parte web hanno portato avanti anche l’implementazione degli ultimi metodi Java necessari per il completamento del progetto.

Attualmente stanno cercando di migliorare l’aspetto grafico e l’efficienza delle pagine Web.

**Avanzamento:**

Allo stato attuale sono state implementate quasi tutte le funzionalità desiderate alla partenza del progetto, come la creazione di eventi, la partecipazione ad essi, la gestione del profilo (immagine, statistiche, aggiornamento risultati), la visualizzazione degli utenti registrati alla piattaforma con relative statistiche