

# AllGames

## Progetto del corso Tecnologie Web

Anno 2020-21

### Informazioni sul gruppo

Componenti	Barilla Gianmarco - 1149259
	Chiarello Federico - 1187598
	Furioso Patrick - 1187271
	Piacere Ivan - 1187524

### Informazioni sul sito

Indirizzo sito web: <http://localhost/ipiacione/php/home.php>

Email referente gruppo: [ivan.piacere@studenti.unipd.it](mailto:ivan.piacere@studenti.unipd.it)

Tabella 1: Utenti

Utente	Login	Password
Admin	amdin	admin
Utente	user	user

# Indice

<b>1</b>	<b>Analisi</b>	<b>2</b>
1.1	Analisi dell'utenza . . . . .	2
1.1.1	Ricerca . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Fase di Progettazione</b>	<b>3</b>
2.1	Obiettivi . . . . .	3
2.2	Attori . . . . .	3
2.2.1	Procedura di modifica e/o inserimento . . . . .	3
2.3	Struttura del sito . . . . .	3
2.3.1	Header . . . . .	3
2.3.2	Breadcrumb . . . . .	3
2.3.3	Contenuto . . . . .	3
2.3.4	Footer . . . . .	4
2.3.5	Database . . . . .	4
2.4	Accessibilità . . . . .	4
2.4.1	Separazione tra contenuto, presentazione e struttura . . . . .	4
2.4.2	Navigazione . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Fase di Realizzazione</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Presentazione</b>	<b>6</b>
4.1	Desktop . . . . .	6
4.2	Mobile . . . . .	6
4.3	Print . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Comportamento</b>	<b>7</b>
5.1	Javascript . . . . .	7
5.1.1	Funzionalità . . . . .	7
5.2	PHP . . . . .	7
5.2.1	Classi . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Fase di Test</b>	<b>8</b>
6.0.1	Colori . . . . .	8

---

## Abstract

Abstract....

# 1 Analisi

## 1.1 Analisi dell'utenza

Il sito web si rivolge ad un pubblico prevalentemente composto da persone giovani, in genere ragazzi con un età compresa tra i 12 e i 20 anni, ma include anche persone appartenenti a fasce di età molto più ampie, appassionate di videogiochi e del mondo che ne ruota attorno. Il target è potenzialmente molto ampio data la popolarità crescente dei videogiochi in tutte le fasce di età e di genere. Il pubblico è comunque prevalentemente composto da utenti che conoscono e navigano abitualmente il web. Per poter fornire un'esperienza piacevole anche all'utenza occasionale è necessario adottare un linguaggio semplice e facilmente intuibile e rispettare le convenzioni del web.

### 1.1.1 Ricerca

Dalla composizione del pubblico individuata, consegue che il sito debba mettere a disposizione degli utenti dei mezzi per poter effettuare una ricerca rapida di un preciso argomento, come ad esempio una barra di ricerca, ma al contempo fornire dei meccanismi che permettano una navigazione più generica.

## 2 Fase di Progettazione

Nella fase di progettazione ci siamo basati sul Responsive Web Design, tramite la definizione di Media Query e di breakpoint per gestire la problematica della variabilità dell'interfaccia, ottimizzando la visualizzazione in base al dispositivo. Abbiamo deciso di utilizzare HTML5, rispettando la sintassi XML, garantendo in questo modo il supporto al passato e predisponendo un'ottimizzazione verso il futuro. In particolare abbiamo utilizzato dei tag input introdotti con HTML5, come ad esempio `datalist`, per supportare le fasi di ricerca degli utenti e di inserimento e modifica dei contenuti degli admin.

### 2.1 Obiettivi

Nella fase di progettazione e sviluppo del sito sono stati perseguiti i seguenti obiettivi:

- **Separazione tra struttura e presentazione:** la struttura del sito è separata dalla parte di presentazione;
- **Flessibilità:** il sito deve adattarsi alle differenti dimensioni dello schermo, in particolare risulta fondamentale garantire una buona fruizione da mobile, visto il numero crescente di accessi tramite dispositivi mobile;
- **Accessibilità:** il sito deve essere accessibile a tutte le categorie di utenti.

### 2.2 Attori

Sono stati individuati tre tipi di attori:

- **Utente non registrato:** può visitare tutti i contenuti del sito, ma non può commentare le pagine. Può effettuare la registrazione attraverso un form apposito e diventare così un utente registrato;
- **Utente registrato:** ha il permesso di accedere alla propria area riservata, dove può modificare le informazioni relative al suo account, può inoltre commentare nelle sezioni apposite;
- **Admin:** è un utente registrato con dei permessi aggiuntivi. Può eliminare utenti e inserire, modificare ed eliminare giochi e notizie.

#### 2.2.1 Procedura di modifica e/o inserimento

### 2.3 Struttura del sito

#### 2.3.1 Header

#### 2.3.2 Breadcrumb

#### 2.3.3 Contenuto

**Pagina Home**   pagine del sito.....

**Profilo utente**

### 2.3.4 Footer

### 2.3.5 Database

## 2.4 Accessibilità

????????????Per mantenere un alto livello di accessibilità abbiamo seguito lo standard WCAG 2.0.????????????????????????????????????

### 2.4.1 Separazione tra contenuto, presentazione e struttura

### 2.4.2 Navigazione

#### Breadcrumb

#### Testo e aiuti nascosti

## Attributi HTML

### 3 Fase di Realizzazione

Riportiamo le parti realizzate dai componenti del gruppo:

- **Barilla Gianmarco:**

1. HTML di alcune pagine;
2. CSS di alcune parti del sito;
3. CSS per mobile e stampa;
4. Stesura della relazione.

- **Chiarello Federico:**

1. HTML di alcune pagine;
2. CSS di alcune parti del sito;
3. File JavaScript;
4. Stesura della relazione.

- **Furioso Patrick:**

1. HTML di alcune pagine;
2. CSS di alcune parti del sito;
3. Alcune funzioni JavaScript;
4. Stesura della relazione.

- **Piacere Ivan:**

1. HTML di alcune pagine;
2. Creazione Database e procedure;
3. Creazione classi PHP;
4. Stesura della relazione.

Inizialmente abbiamo creato un template contenente l'header e il footer, in modo che ogni componente potesse sviluppare le pagine a lui assegnate separatamente. Abbiamo lavorato fin dall'inizio sullo stesso file CSS, definendo inizialmente le regole comuni e aggiungendo in seguito le parti relative a pagine specifiche. In un secondo momento è iniziato lo sviluppo del Database, del PHP e di JavaScript. Le pagine create inizialmente come file HTML con del contenuto provvisorio, per poter definire l'aspetto della pagina, sono state modificate inserendo dei placeholder, utilizzate dagli script PHP per la creazione effettiva delle pagine. Infine abbiamo effettuato le attività di verifica, cercando inoltre di risolvere eventuali conflitti ed aumentare la qualità del codice prodotto. Nello sviluppo sono insorte delle difficoltà legate ai conflitti creati dallo sviluppo contemporaneo di vari file.

## 4 Presentazione

CSS...

4.1 Desktop

4.2 Mobile

4.3 Print



## 5 Comportamento

Per comporamento del sito è gestito lato server dai file PHP e lato client da Java-Script.

### 5.1 Javascript

JS.....

#### 5.1.1 Funzionalità

.....la lista delle funzioni:

- **nomeFUNZIONE()**: descrizione.....

### 5.2 PHP

PHP.....

#### 5.2.1 Classi

**NomeClasse** descrizione.....

I metodi più importanti sono:

- **nomeMetodo()**: descrizione;

## 6 Fase di Test

Tutte le pagine e il relativo codice sono stati sottoposti a una validazione attraverso alcuni strumenti:

- **TotalValidator Test:** per la validazione dei file HTML;
- **Validatore CSS:** <https://jigsaw.w3.org/css-validator/>;
- **Contrast Analyzer:** per verificare che i colori utilizzati presentassero un adeguato contrasto, abbiamo usato il sito <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>.

Il sito è stato testato sui principali browser (Edge, Firefox e Chrome), sfruttando inoltre l'estensione Developer Toolbar per poter effettuare dei test più approfonditi riguardanti il comportamento del sito in situazioni limite, quali ad esempio la disattivazione di Javascript o il mancato caricamento delle immagini.

### 6.0.1 Colori

colori....

**Tabella 2:** Valutazione contrasti

Colore sfondo	Colore testo	Rapporto
#001840	#FFFFFF	17.43:1