

SOCIALIZZIAMO

Agostino Cesarano e
Alessandro Arcopinto

13/07/2021

—

Lab.Programmazione

—

Maubert Bastien

APPROCCIO ALLA SOLUZIONE

Per la creazione del nostro Socialnetwork in C, intitolato SOCIALIZZIAMO, abbiamo da subito pensato di ricreare un Social che si avvicinasse il più possibile all'esperienza utente dei social più moderni. Prima dell'approccio con il codice abbiamo pensato a ciò che serve ad un Social per essere effettivamente usabile ed abbiamo capito che il grande limite del C è che si, praticamente si poteva creare un social usabile e del tutto funzionante ma una volta chiuso il nostro eseguibile effettivamente i dati immessi dall'utente venivano dispersi.

Questo limitava tanto l'idea del social poiché un qualsiasi altro utente che avrebbe aperto quell'eseguibile non avrebbe appunto "Socializzato" con l'utente che prima ha usato quel programma. È da lì viene l'idea di lavorare con dei file, approccio fattibile in C ma comunque laborioso e rischioso per quelli che erano i tempi di consegna, anche perché mai fatto prima. Se sto scrivendo questa relazione è perché qualcosa di concreto è uscito fuori, e da una semplice idea si è creato il vero e proprio codice.

Per la creazione del nostro Socialnetwork in C, intitolato SOCIALIZZIAMO, abbiamo da subito pensato di ricreare un Social che si avvicinasse il più possibile all'esperienza utente dei social più moderni. Prima dell'approccio con il codice abbiamo pensato a ciò che serve ad un Social per essere effettivamente usabile ed abbiamo capito che il grande limite del C è che si, praticamente si poteva creare un social usabile e del tutto funzionante ma una volta chiuso il nostro eseguibile effettivamente i dati immessi dall'utente venivano dispersi.

Questo limitava tanto l'idea del social poiché un qualsiasi altro utente che avrebbe aperto quell'eseguibile non avrebbe appunto "Socializzato" con l'utente che prima ha usato quel programma. È da lì viene l'idea di lavorare con dei file, approccio fattibile in C ma comunque laborioso e rischioso per quelli che erano i tempi di consegna, anche perché mai fatto prima. Se sto scrivendo questa relazione è perché qualcosa di concreto è uscito fuori, e da una semplice idea si è creato il vero e proprio codice.

[illegible]

La questione file e strutture dati

Prima della scelta della struttura dati da scegliere per contenere i dati che ci serviranno per la gestione di account e post, la problematica vera era su come appunto scrivere su file i nostri dati. In questo caso è bastata una semplice ricerca per venire a conoscenza delle funzioni **fwrite** e **fread** che permettono di scrivere e leggere in binario un qualsiasi blocco dati su file. Un file binario permette di memorizzare dati di qualsiasi tipo anche vettori e strutture.

Sapendo ciò abbiamo capito che anche con una struttura, semplice come il Record, era possibile creare il nostro programma.

Infatti, la funzione **fwrite** scrive il record nel file e la funzione **fread** legge uno ad uno i record memorizzati in file e restituisce **uno** finché non ci sono più record nel file.

Gestione degli account e dei post

Per questione di praticità è per non incorrere ad errori, abbiamo deciso di creare due strutture record, uno che contiene gli account e un'altra, che contiene i post, ognuna di essi salvata appositamente in un file (data.txt per gli account, post.txt per i post).

I file dovranno essere nella directory dell'eseguibile e se trovati, il programma li apre; nel caso in cui i file non siano presenti, saranno generati automaticamente.

ATTENZIONE! In allegato con l'eseguibile ci sono due file data.txt e post.txt che contengono già file e post.

Esempio di esecuzione e presentazione interfaccia

```
1. LOGIN
2. REGISTRATI
3. ESCI
SCEGLI UN OPZIONE...
```

Esempio di Login

Il primo input richiesto è appunto la scelta tra le tre opzioni.
Inserendo i numeri tramite input uno switch indirizzerà alla scelta.

```
Nome Utente : agostino.cesarano
Password : tastierino
Loggato Correttamente
Premere un tasto per continuare . . .
```


Sei correttamente loggato ad @agostino.cesarano

1. VISUALIZZA GLI ACCOUNT ISCRITTI
 2. VISUALIZZA I POST DEGLI ISCRITTI
 3. CERCA UN ACCOUNT E I SUOI POST
 4. IL TUO ACCOUNT E I TUOI POST
 5. ELIMINA UNO DEI TUOI POST
 6. METTI LIKE AD UN POST
 7. POST A CUI HAI MESSO LIKE
 8. CREA UN NUOVO POST
 9. ELIMINA IL TUO ACCOUNT E' I POST ASSOCIATI
 10. LOGOUT
- SCEGLI UN OPZIONE...

Una volta loggato ci apparirà il menù utente che ci permette di scegliere cosa fare

ATTENZIONE! SI RACCOMANDA DI NON USARE SPAZI

Nome : Agostino

Cognome : Cesarano

Eta' : 19

Username : agostino.cesarano

Password : tastierino

Account iscritto correttamente BENVENUTO SU SOCIALIZZIAMO!

Premere un tasto per continuare . . . ■

Esempio di registrazione

NOME	COGNOME	ETA	USERNAME
Agostino	Cesarano	19	agostino.cesarano
Nunziato	Manu	28	nunziatomanu
Leopoldo	Bertona	32	leobert
Gerardo	Ruggeri	21	ruggierigerardo
Alessandro	Arcopinto	20	ale.arcopinto

Scelta 1 menù utente: Visualizzazione utenti iscritti

```
=====
NOME                COGNOME                ETA                USERNAME
Alessandro          Arcopinto                20                ale.arcopinto
=====

@ale.arcopinto Post's POST--> SOCIALIZZIAMO e'attento all'uso di risorse energetiche e di memoria infatti e' possib
ile avere solo 10 post sul proprio account,nel caso ne hai gia' 10 puoi eliminare un post a tua scelta per aggiungere
uno nuovo.

NUMERO LIKE: 0    Pubblicato alle 15:56, del giorno 10/07/2021.

UTENTI CHE HANNO MESSO LIKE--> Nessun like
=====
```

Scelta 3 menù utente: Ricerca utente (in es. ale.arcopinto)

```
=====
NOME                COGNOME                ETA                USERNAME
Agostino            Cesarano                19                agostino.cesarano
=====

@agostino.cesarano Post's POST--> La libreria <string.h> contiene tutte le funzioni che ci permettono di lavorare
sulle stringhe

NUMERO LIKE: 2    Pubblicato alle 15:14, del giorno 10/07/2021.

UTENTI CHE HANNO MESSO LIKE-->
nunziatomanu
leobert
=====
```

Scelta 4 menù utente: Il tuo account e i tuoi post (in es. agostino.cesarano)

```
@agostino.cesarano Post's POST--> La libreria <string.h> contiene tutte le funzioni che ci permettono di lavorare
sulle stringhe

NUMERO LIKE: 2    Pubblicato alle 15:14, del giorno 10/07/2021.

UTENTI CHE HANNO MESSO LIKE-->
nunziatomanu
leobert
=====

Vuoi eliminare questo POST?(si/no) : si
Hai eliminato il POST scelto
```

Scelta 5 menù utente: Elimina uno dei tuoi post (in es. agostino.cesarano)

```
@ale.arcopinto Post's POST--> SOCIALIZZIAMO e'attento all'uso di risorse energetiche e di memoria infatti e' possibil
e avere solo 10 post sul proprio account,nel caso ne hai gia' 10 puoi eliminare un post a tua scelta per aggiungere uno
nuovo.

NUMERO LIKE: 0    Pubblicato alle 15:56, del giorno 10/07/2021.

UTENTI CHE HANNO MESSO LIKE--> Nessun like
=====

Vuoi mettere like a questo POST?(si/no): si
Hai messo like al POST
```

Scelta 6 menù utente: Metti like ad un post (in es. agostino.cesarano mette like ad ale.arcopinto)

```
=====
NOME                COGNOME                ETA                USERNAME
Alessandro          Arcopinto                20                ale.arcopinto
=====

@ale.arcopinto Post's POST--> SOCIALIZZIAMO e'attento all'uso di risorse energetiche e di memoria infatti e' possibile
e avere solo 10 post sul proprio account,nel caso ne hai gia' 10 puoi eliminare un post a tua scelta per aggiungere uno n
nuovo.

NUMERO LIKE: 1    Pubblicato alle 15:56, del giorno 10/07/2021.

UTENTI CHE HANNO MESSO LIKE-->
agostino.cesarano
=====
```

Like messo!

```
@leobert Post's POST--> Il record e' una struttura dati che puo' contenere dati di tipo diverso,ogni dato e' acc
essibile singolarmente

NUMERO LIKE: 3    Pubblicato alle 15:30, del giorno 10/07/2021.

UTENTI CHE HANNO MESSO LIKE-->
agostino.cesarano
ruggierigerardo
ale.arcopinto
=====

Vuoi togliere like a questo POST?(si/no): no

@ale.arcopinto Post's POST--> SOCIALIZZIAMO e'attento all'uso di risorse energetiche e di memoria infatti e' possibile
e avere solo 10 post sul proprio account,nel caso ne hai gia' 10 puoi eliminare un post a tua scelta per aggiungere uno n
uovo.

NUMERO LIKE: 1    Pubblicato alle 15:56, del giorno 10/07/2021.

UTENTI CHE HANNO MESSO LIKE-->
agostino.cesarano
=====

Vuoi togliere like a questo POST?(si/no): si

Hai tolto like al POST
```

Scelta 7 menù utente: Visualizza post a cui hai messo like è rimuovilo (in es. agostino.cesarano toglie like ad ale.arcopinto)

```
Nuovo post[1]: Sto creando un nuovo POST per la relazione! :D

Hai creato un nuovo POST!
```

Scelta 8 menù utente: Crea nuovo Post (in es. agostino.cesarano)