

Relazione Progetto FPW (A. A. 2022/2023)

Titolo del progetto	SharKey
Nome del gruppo	Panic at the Cisco
Componenti del gruppo	Michele Cocco, 60/61/66123 Alessio Giuseppe Muggittu, 60/61/66124 Anna Chiara Mamelì, 60/61/66127

Compilare, per ogni modulo del progetto implementato, la relativa descrizione. Cancellare il testo presente dentro i blocchi e sostituirlo con la relativa descrizione. Ogni descrizione deve contenere massimo 10 righe (font Arial, dimensione 11).

I blocchi relativi ai moduli che NON avete implementato devono essere cancellati dalla relazione.

Consegnare questa relazione in formato PDF (non doc/docx/odt o altro).

Descrizione del tema del progetto
Il progetto si incentra su un sito per la vendita di videogiochi in maniera totalmente virtuale (ovvero tramite l'utilizzo di chiavi di attivazione). Da qui il nome "SharKey" ("Shar", da "Share" ovvero condividi, oppure da "Shark" ovvero squalo, mascotte del sito, e "Key" ovvero chiave). Il sito è pensato per essere consumer-to-consumer, quindi qualsiasi utente può vendere e acquistare le chiavi di attivazione ad/da altri utenti.

Modulo 1: HTML
Sono state realizzate tutte le pagine HTML richieste nelle specifiche. Header, footer, aside e navbar sono state rese delle pagine separate da includere nelle altre pagine del sito, per evitare ridondanze, e per una più corretta manutenzione del sito. Il logo del sito e la scritta principale (di fianco al logo) sono due entità separate, la scritta è clickabile e riporta alla home page, mentre il logo non è clickabile. Le pagine sono strutturate secondo le sezioni semantiche dell'HTML5 e sono state implementate le buone norme per il SEO.

Modulo 2: CSS
La struttura rispetta le specifiche date. Il sito implementa un layout a 12 colonne, e ogni pagina è suddivisa usandone 9 (3/4) per il contenuto principale e le restanti 3 (1/4) per l'aside. Tramite un breakpoint il layout su dispositivi mobili invece presenta gli elementi riorganizzati uno sopra l'altro. Sono state create delle classi che permettono l'omologazione dello stile di certi elementi, le principali sono: "gray_rectangle" per il contenuto principale delle pagine e "inner_rectangle" per le sezioni all'interno del contenuto principale, "filling_animation" per dare a certi elementi un'animazione in cui diventano più chiari se selezionati, "gradientButton" per i pulsanti colorati tramite il gradiente e "round_button" per i pulsanti rotondi e animati.

Modulo 3: Server

Sono state implementate tutte le specifiche richieste. Nelle pagine JSP di errore/successo è stato inserito un reindirizzamento a tempo (5 secondi) che riporta di nuovo alla pagina di inserimento in caso di errore e alla pagina di visualizzazione in caso di successo. Queste pagine vengono dinamicamente generate dalle servlet. Il sito è utilizzabile anche senza database in quanto sono stati previsti dei controlli. In questo caso, le pagine di visualizzazione dei risultati saranno statici (preimpostati) e gli inserimenti non inseriranno effettivamente, ad eccezione della registrazione utente, dove verrà creato un utente "temporaneo", ma se si proverà a fare il login con i dati dell'utente creato il server non troverà il suddetto per ovvi motivi. Nonostante venga utilizzato il database, il server prevede comunque i dati in modo statico dei componenti del gruppo per il login.

Modulo 4: Database

Sono state implementate tutte le specifiche richieste. Sono state implementate un totale di tre tabelle (utenti, prodotti e recensioni). I dati vengono inseriti nel database tramite servlet e vengono recuperati tramite classi java e servlet. Nel database sono contenuti i dati relativi ai componenti del gruppo, ovviamente funzionanti al login, ma essendo presenti anche lato server su java sono stati inseriti altri utenti da utilizzare. La password utilizzata per il database è "fondamenti" (come sulla macchina virtuale), ma per modificare i valori di connessione al database sarà necessario modificare in: "src/java/it/sharkey/database/DatabaseManager.java" dalla riga 40 alla 42 e dalla riga 61 alla 63.

Inserire username e password degli utenti già registrati da utilizzare durante per la correzione (come descritto nelle specifiche).

itsmattee	matte00
xXThe_LolloXx	lollo
FoFio	fofio
Rubyu	rubyu4

Modulo 5: Client

Sono state implementate tutte le specifiche richieste. Il file "code.js" contiene i controlli, in modo generico, per tutti i campi d'inserimento presenti all'interno del sito. Per ogni form viene controllata la lunghezza tramite conteggio e viene associato un colore in base alla correttezza. Se viene premuto il tasto submit con dei campi non validi, viene mostrato un alert. Il file "modifyText.js" contiene il codice per la modifica della dimensione dei testi importanti all'interno del sito. E' possibile ingrandire, ridurre o tornare alla dimensione di default tramite i tasti presenti nella pagina. Il file "ajax.js" contiene il codice necessario per implementare la tecnica AJAX per la visualizzazione "a carosello" dei prodotti.

Modulo 6: Ajax + Upload immagini

<p>Sono state implementate tutte le specifiche richieste. Nella versione statica del sito, vi è un solo prodotto visualizzabile, mentre nella normale modalità dinamica vengono correttamente visualizzati cinque prodotti secondo la tecnica AJAX. Le immagini vengono caricate esclusivamente in newProduct.jsp, vengono accettate esclusivamente immagini di formato png, jpg e jpeg. Per modificare il percorso del caricamento dell'immagine è necessario modificare in: /src/java/it/sharkey/servlet/productServlet.java, riga 97.</p>
--

Suddivisione del lavoro

Descrivete, per ogni membro del gruppo, il contributo nella realizzazione del progetto.	
---	--

Michele Cocco	Realizzazione struttura HTML/JSP, realizzazione e gestione CSS
Alessio Giuseppe Muggittu	Realizzazione e gestione servlet, realizzazione e gestione classi java, implementazione tecniche di SEO
Anna Chiara Mameli	Realizzazione e gestione database, realizzazione e gestione JavaScript e AJAX, realizzazione caricamento immagini