

Tabula

Alfredo Carlino 246025
Giorgio Carlino 246038
Mario G. D'Andrea 245940

Corso di Web Applications
C.d.S. Informatica · DeMaCs
Università della Calabria

Giugno 2025



http://localhost:4200/tables/3b29a56f-9152-45d2-8eb6-aadd026ac07a

Tabula Schedule

Event	Location	Date	Time	Attendees/Notes	
Project Alpha Kick-off	The Denizen (apartments)	2025-06-09	09:00-10:00	All team leads, New feature discussion	
Stand-up Meeting	Fitzroy Square Garden (garden)	2025-06-09	10:30-11:30	Daily check-in, Progress updates	
Client Demo Prep	Reception House (building)	51.5230252244	-0.14010787010	Confirm	sales teams, Presentation review
Client Demo Prep	NatWest (bank)				rtment, Budget allocation
One-on-One with Alex	Grinstead Road (tertiary)				review
Brainstorming Session	St Mary and St Michael Primary				reative ideas for next quarter
Team Sync	Merino Wharf (apartments)				-up, Task assignments
Quick Chat with Sarah	Royal London Hospital (hospital)	2025-06-11	10:30-11:00	Discussing report deadline	
Supplier Negotiation	Elephant and Castle (primary)	2025-06-11	14:30-16:00	Procurement team, Contract terms	

51.5230252244 : -0.14010787010 Confirm

Leaflet | OpenStreetMap

Descrizione generale




Tabula consente di organizzare dati in formato tabellare facilitando l'accesso e la modifica. Piuttosto che un foglio di calcolo, si può considerare l'app come una base di dati con cui si può interagire direttamente.

Ogni tabella in Tabula è composta da diverse colonne, ognuna con un **tipo** assegnato: numero, testo, data, posizione geografica, somma monetaria, ecc.

La facilità di utilizzo delle tabelle le rende uno strumento perfetto per tenere traccia delle letture, sia concluse che pianificate; oppure raggruppare in un unico punto i task pianificati (to-do) e aggregarli in classi usando il tipo *tag*, corredandoli di una data e una posizione geografica opzionalmente; o ancora tracciare la performance di una squadra di calcio, derivando informazioni statistiche dagli esiti delle singole partite.

Layout e schermate

L'applicazione si compone di tre schermate principali:

-  **Sign Up & Sign In** Viene mostrata esclusivamente agli utenti non ancora registrati, permette la creazione di un account, necessario per accedere alla piattaforma. Una volta completata la registrazione, l'utente viene automaticamente reindirizzato alla schermata di *sign-in*, dove può autenticarsi utilizzando le credenziali appena fornite.
-  **Home** È punto di accesso principale dell'utente dopo l'accesso. Qui è possibile visualizzare un riepilogo di tutte le tabelle create, con la possibilità di aggiungerne di nuove. Ogni tabella elencata consente operazioni di modifica o eliminazione.
-  **Table** Dedicata alla modifica e gestione dei contenuti all'interno di una singola tabella.

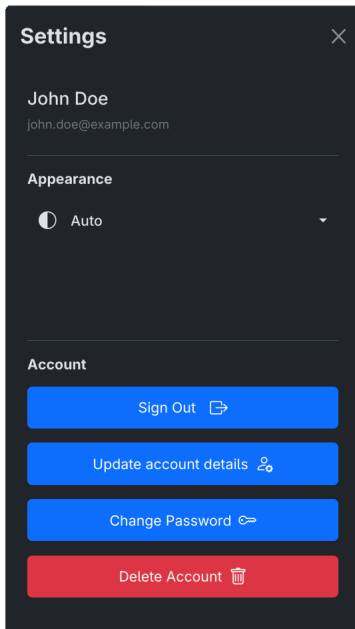
Navigazione tra schermate

La navigazione segue un **modello ad hub**, con il seguente flusso:

1. L'utente accede alla schermata principale (**Home**)
2. Da qui può essere reindirizzato a pagine secondarie (es. **Table**) per svolgere azioni specifiche
3. Una volta completata l'attività, viene riportato alla schermata principale

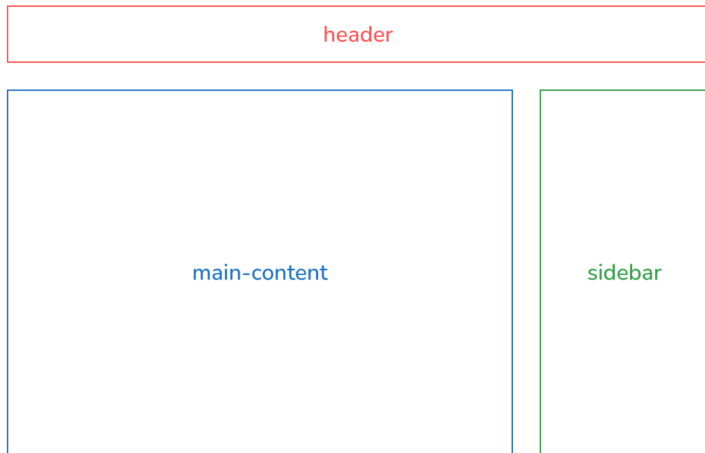
Account e Navbar

Per rendere disponibili in qualsiasi momento le informazioni dell'account e delle impostazioni (come il tema dell'interfaccia), è presente una sidebar integrata nella navbar, accessibile da qualsiasi schermata.



Gerarchia visiva

L'interfaccia dell'applicazione è organizzata secondo una struttura a griglia.



Tecnologie usate

 Spring Boot

 Spring Email

 PostgreSQL

 Angular

 Bootstrap

API esterne:

 OpenStreetMap

 Nominatim

Modello entità - relazione

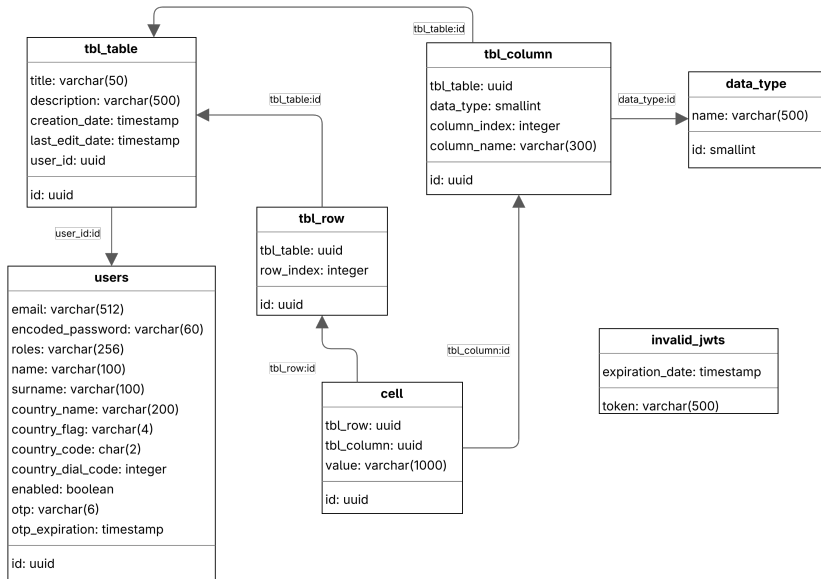


Diagramma di classi (back-end)

