## PRESENTAZIONE PROGETTO AWC

# A.A 2022/2023

## COMETTI EUMIR 986666

#### Sommario

ELEMENTI CHE COMPONGONO IL PROGETTO	1
Pagine HTML	2
Welcome.html	2
Regis trazione. html	
Home.html	5
Profilo.hmtl	6
SchedaEroe.html	7
Collezione.html	8
Negozio.html	9
Scambi.html	11
Script JS	11
libJS.JS	11
Fogli di stile CSS	
css_generico.css	12
stileCards.css	12
stileCarosello.css	12
stileForm.css	12
Altri file	12

### ELEMENTI CHE COMPONGONO IL PROGETTO

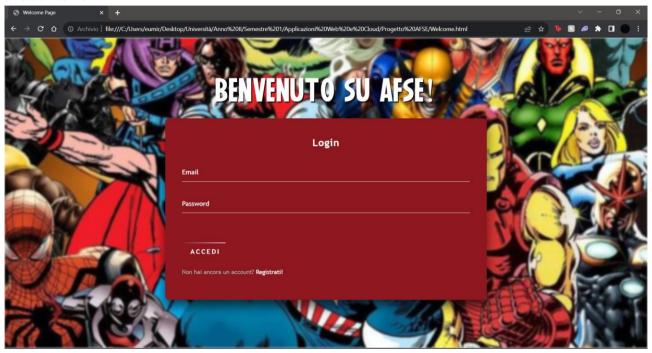
Il progetto è composto da un totale di 8 pagine Html, 1 documento JS, 4 documenti CSS + altri file vari:

- Welcome.html: pagina di "Benvenuto" in cui è possibile sia effettuare il login che accedere alla pagina di registrazione
- Registrazione.html: pagina in cui avviene la registrazione
- Home.html: pagina principale del sito in cui vengono visualizzate tutte le carte
- Collezione.html: pagina che contiene la collezione dell'utente
- Negozio.html: pagina che permette l'acquisto di pacchetti e crediti
- Scambi.html: pagina che visualizza gli scambi possibili
- Profilo.html: pagina che visualizza il profilo
- SchedaEroe.html: pagina che visualizza i dati dell'eroe
- libJS.js: pagina che contiene le funzioni JS
- css\_generico.css: foglio di stile per elementi generici nelle pagine
- stileCards.css: foglio di stile per le singole carte

- stileCarosello.css: foglio di stile per elementi 'series', 'comics' e 'events' nella pagina SchedaEroe.html
- stileForm.css: foglio di stile per i form di login, registrazione ed eliminazione profilo

# Pagine HTML

### Welcome.html



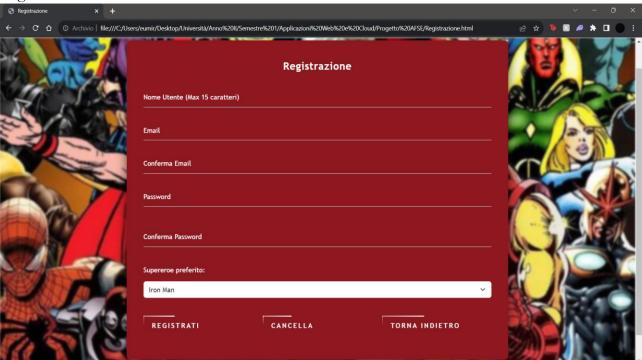
In questa pagina sono presenti:

• form di login: l'utente inserisce la propria mail e la propria password, viene effettuato un controllo con i dati presenti nel local storage: se l'utente non è presente verrà mostrato un alert che comunica all'utente la necessità di registrarsi, altrimenti verrà caricata la pagina Home.html



• link per la registrazione: link che porta alla pagina Registrazione.html

# Registrazione.html



In questa pagina è presente il form di registrazione in cui vengono richiesti tutti i dati all'utente:

- nome utente: stringa che può essere lunga al massimo 15 caratteri
- email: email dell'utente che verrà usata per identificarlo univocamente nel local storage. La correttezza della mail è controllata utilizzando una funzione JS tramite il seguente regex: /^\w+([\.-]?\w+)\*@\w+([\.-]?\w+)\*(\.\w{2,3})+\$/.test(email). Se la email non è corretta verrà visualizzato il seguente div:

Email			
test			
Email non valida			
Conferma Email			
te			

• Password: password dell'utente controllata utilizzando una funzione JS tramite il seguente regex: /^(?=.\*[a-z])(?=.\*[A-Z])(?=.\*\d)[a-zA-Z\d]{8,}\$/.test(password). Se la password non è corretta verrà visualizzato il seguente div:

Password			
••••			
Almeno 8 caratteri			
Una lettera maiuscola			
Una letter minuscola			
Un numero			
Conferma Password			
••			

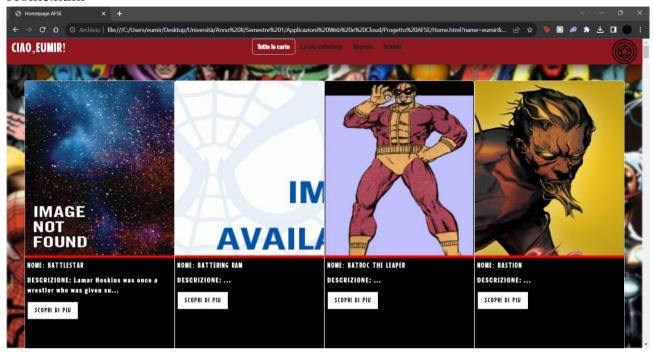
• Supereroe preferito: elemento *select* che permette all'utente di selezionare il proprio supereroe preferito la cui icona verrà utilizzata come immagine profilo:



- Bottone "Registrati": utente viene inserito nel local storage insieme ad altri 2 attributi:
  - O Carte: vettore che serve a memorizzare la collezione di carte dell'utente. Default = null
  - o scambiDisponibili: numero di scambi che l'utente può effettuare. Default = 0
- Bottone "Cancella": pulisce il form
- Bottone "Annulla": ritorna alla pagina Welcome.hmtl

Esempio di utente memorizzato 1

#### Home.html



In questa pagina sono contenuti:

- Carte: carte create interrogando il DB marvel tramite una funzione JS. Ogni carta mostra immagine, nome e descrizione dell'eroe e un bottone che se cliccato apre la pagina SchedaEroe.html. Tutte le carte sono memorizzate nel local storage con la chiave 'cards'.
- Menu: elemento che permette di navigare tra le pagine principali e il profilo
  - o Tutte le carte: pagina Home.html
  - o La mia collezione: carica, attraverso una funzione JS, la pagina Collezione.html
  - o Negozio: carica, attraverso una funzione JS, la pagina Negozio.html
  - o Scambi: carica, attraverso una funzione JS, la pagina Scambi.html
  - o Profilo: elemento dropdown che se cliccato permette di eseguire diverse operazioni sul profilo.



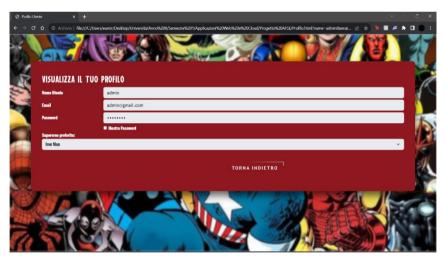
- Visualizza: permette di visualizzare il profilo e le proprie informazioni inserite in fase di registrazione caricando la pagina Profilo.html
- Modifica: permette di modificare il profilo e le proprie informazioni inserite in fase di registrazione caricando la pagina Profilo.html
- Esci: riporta alla pagina Welcome.html

- Elimina: permette di eliminare il profilo chiedendo conferma mostrando il seguente prompt:
- Nel caso in cui si voglia eliminare il profilo, l'utente verrà rimosso dal local storage.

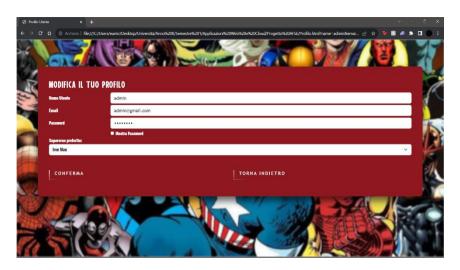


# Profilo.hmtl

Pagina profilo visualizzata nel caso si acceda cliccando il link "Visualizza"



Pagina profilo visualizzata nel caso si acceda cliccando il link "Modifica"



Schiacciando il bottone "conferma" , le informazioni dell'utente verranno modificate e nuovi dati saranno caricati nel local storage

# SchedaEroe.html



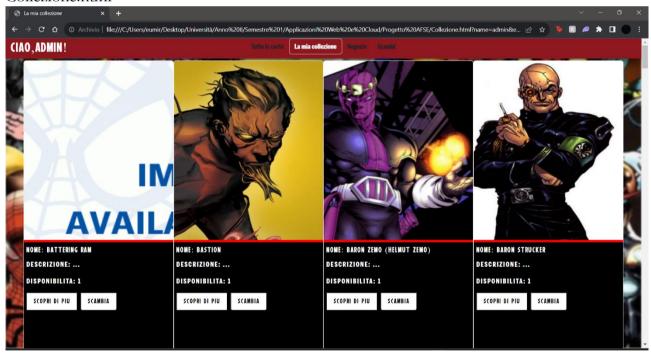


In questa pagina sono presenti le informazioni precedenti con in aggiunta:

- Series: serie in cui l'eroe ha partecipato
- Events: eventi in cui l'eroe compare
- Comics: fumetti in cui l'eroe compare

Tutti i dati vengono ottenuti interrogando il DB Marvel e visualizzati tramite le rispettive funzioni JS

### Collezione.html



Questa pagina contiene:

- Menu
- Carte: create con lo stesso metodo spiegato in precedenza. Alle carte sono aggiunti:
  - O Div "Disponibilità" che indica il numero di doppioni per quella carta

 Bottone "Scambia": bottone che permette, se la disponibilità della carta è > 1, di renderla disponibile per degli scambi mostrando un prompt in modo da selezionare quante copie rendere disponibili.



Una volta selezionato il numero di copie viene creato il vero e proprio scambio con i seguenti attributi:

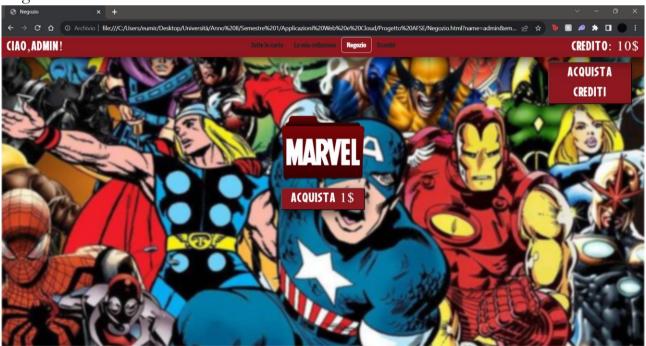
- Email: email dell'utente che mette a disposizione le copie
- pos: posizione della carta nell'array utilizzato per memorizzarle nel local storage.
- idCarta: id della carta
- Copie: quante copie della carta fanno sono rese disponibili.

Gli scambi disponibili sono memorizzati nel local storage sotto la chiave 'scambi'

```
▼ 2: {email: "admin@gmail.com", pos: "89", idCarta: "1009169", copie: "1"}
copie: "1"
email: "admin@gmail.com"
idCarta: "1009169"
pos: "89"
```

Esempio di scambio 1

#### Negozio.html

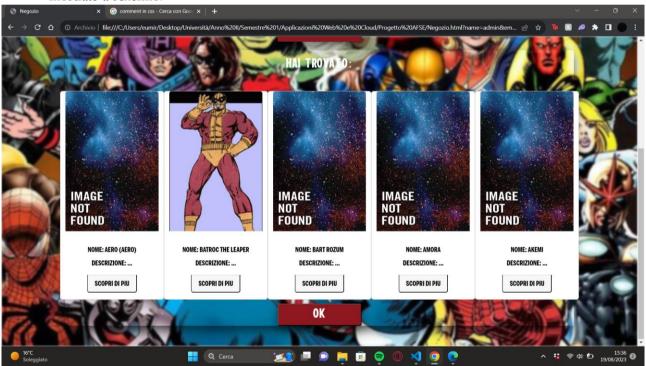


In questa pagina sono presenti:

 Menù: creato come in precedenza ma con in aggiunta la voce credito, che indica il numero di crediti posseduti dall'utente. • Bottone "Acquista Crediti": se cliccato verrà mostrato un prompt grazie al quale l'utente potrà comprare crediti aggiuntivi (l'acquisto di crediti ha sempre successo).

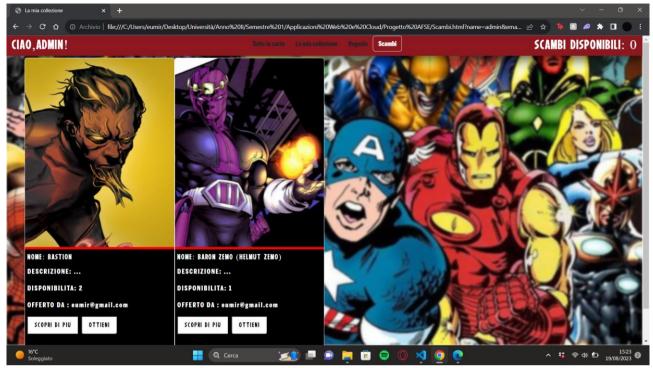


Pacchetto di carte con bottone "Acquista": cliccando il bottone verranno generate randomicamente 5
carte, create come in precedenza, tra quelle disponibili nella collezione (le prime 99 del DB) e verranno
mostrate a schermo.



Cliccando il bottone "OK", la pagina viene ricaricata e il credito e la collezione di carte dell'utente viene aggiornata.

#### Scambi.html



In questa pagina sono presenti:

• Carte disponibili allo scambio: Lista delle carte messe in "vendita" da altri utenti (non dall'utente corrente)carte create come in precedenza ma con in aggiunta la disponibilità dello scambio, e il bottone "Ottieni". La voce "Scambi Disponibili" in alto a destra indica quante carte l'utente ha messo in vendita (incluse le vendite con più di una carta) e quante carte quindi ha la possibilità di ottenere. Se premuto e se si ha almeno uno scambio disponibile verrà caricato il seguente prompt:



In questo prompt è possibile selezionare quante, tra le occorrenze della carta in "vendita" è possibile ottenere. Una volta selezionato questo valore e cliccato il pulsante "Ottieni", le carte saranno aggiunte alla collezione dell'utente e, in base a quante occorrenze ha deciso di ottenere, il valore di scambi disponibili dell'utente verrà decrementato.

# Script JS

# libJS.JS

Pagina principale contenente la maggior parte delle funzioni JavaScript che svolgono funzioni generali o richieste da più pagine.

È presente, in quantità di molto minore, del codice JavaScript anche all'interno delle pagine HTML. Il codice in questione è utilizzato per esempio per effettuare delle operazioni al caricamento della pagina o per gestire delle operazioni del documento stesso.

# Fogli di stile CSS

## css\_generico.css

Foglio di stile che comprende la maggior parte degli stili applicati nel progetto. In questo foglio di stile sono contenuti tutti gli elementi "generali" come lo sfondo o lo stile dei bottoni".

#### stileCards.css

Foglio di stile utilizzato per definire l'aspetto delle carte collezionabili che sono presenti in più pagine.

#### stileCarosello.css

Foglio di stile utilizzato per gestire l'elemento carosello utilizzato per mostrare series, events e comics di ogni eroe nella pagina SchedaEroe.html

#### stileForm.css

Foglio di stile utilizzato per definire l'aspetto dei form principali all'interno del progetto come quello di Registrazione, Login e form secondari.

### Altri file

All'interno della cartella del progetto sono presenti altri file vari:

- Sfondo.jpg: immagine utilizzata come sfondo per tutte le pagine del progetto
- Marvelpack.jpg: immagine del pacchetto di figurine
- Cartella marvel-font: cartella contenente il font utilizzato per tutto il sito
- Profilo: cartella contenente le gli avatar profilo disponibili