

ABOUT ME

Nasce a Torremaggiore, in provincia di Foggia nel 1993. Vive dal 2013 a Bologna.

Laureato in Informatica per il Management. Appassionato di programmazione, in particolare Java, PHP.

Con curiosità e intraprendenza cerca sempre di migliorarsi e di ampliare le proprie skills.

LATEST PROJECT



WHAT I DO

java Sparql

PHP Android

HTML CSS

Jquery AngularJS

UML MySql

Bootstrap Xpath

MY CONTACTS

Telefono: 3383645260

Mail: afaienza93@gmail.com

Facebook: https://www.facebook.com/antoni

o.faienza



INDICE

Programmazione :	Forza4
i i ogi allilliazione.	I OIZu I

Basi di dati: Faraza

Tecnologie Web: Progetto Raschietto

Ingegneria del software: VerySymple

> Laboratorio Applicazioni Mobili: FoundOut Beacon



Nome: Forza4

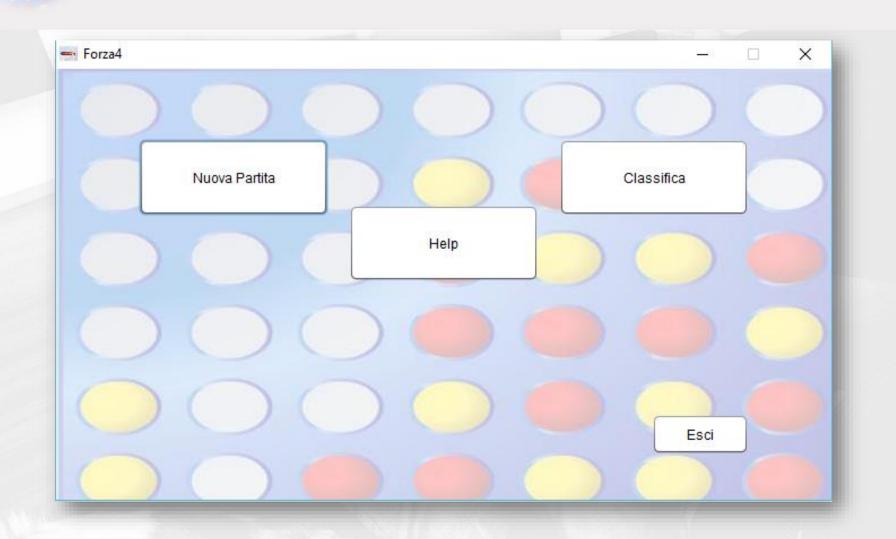
Esame: Programmazione Internet **Linguaggio utilizzato**: Java, MySql

Descrizione: L'applicativo Gioco Forza 4 simula l'omonimo gioco su una macchina virtuale in modo interattivo. È strutturato da un'architettura di tipo *stand-alone* e quindi presuppone la presenza di due giocatori in locale a sfidarsi "a colpi di pedine" sulla stessa macchina. Scopo del gioco è riuscire a fare una combinazione di quattro pedine, non importa in che ordine esse siano messe, basta che siano in successione; in questo modo ci si può muovere sia in direzione orizzontale, sia in ve rticale che in obliquo. Per rendere il gioco e il suo utilizzo maggiormente appetibile si è pensato ad un sistema che:

- Permettesse di salvare il punteggio su un database in modo da avere uno storico dei precedenti punteggi;
- Dia la possibilità di selezionare un livello di difficoltà.

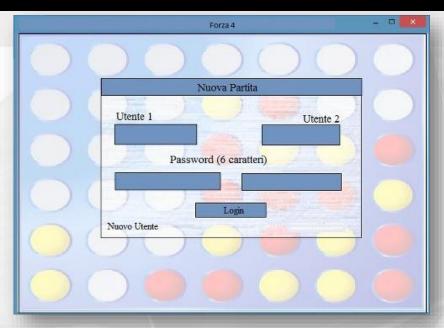


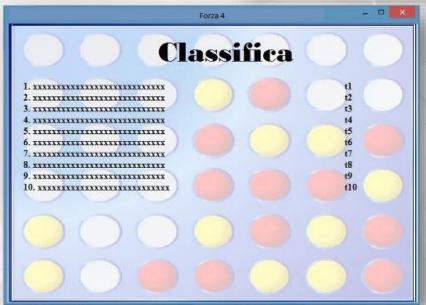
HOME PAGE

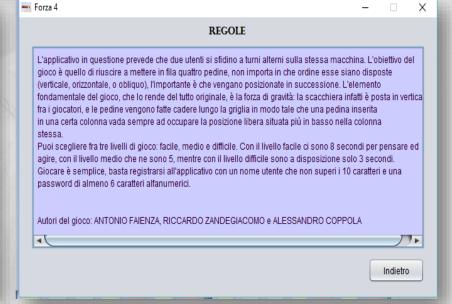




SCELTE DISPONIBILI

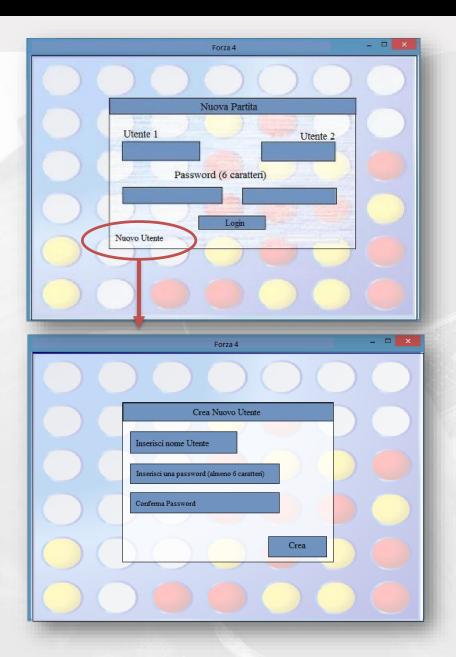








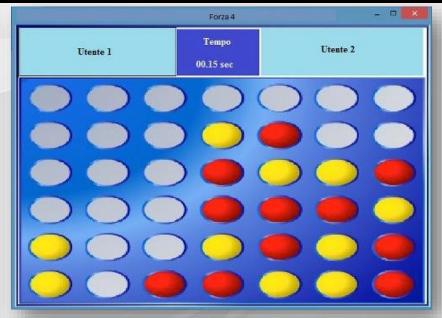
NUOVO UTENTE





PARTITA









Nome: Faraza

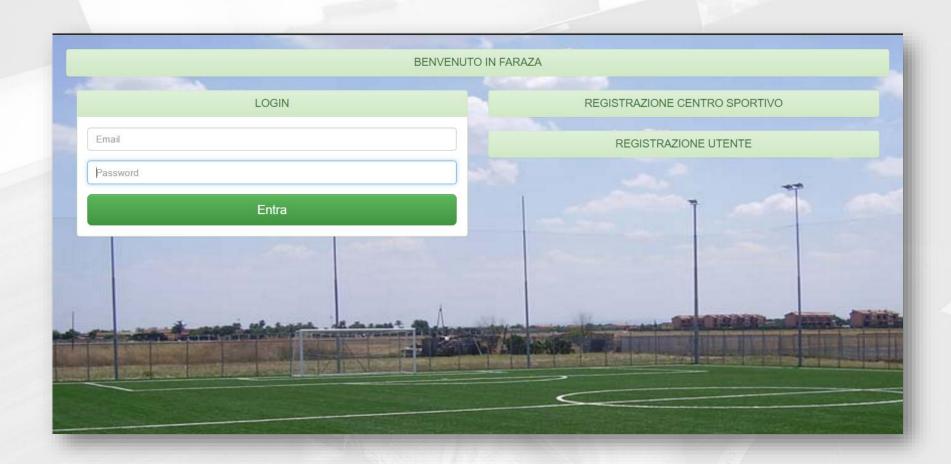
Esame: Basi di dati

Linguaggio Utilizzato: PHP, MySql, Bootstrap, CSS

Descrizione: Realizzazione di un gestionale pe la prenotazione di partite di calcetto. Si può accedere al sistema o come utente o come centro sportivo. Nel primo caso l'utente può prenotare un campo «pubblicamente» mettendo un avviso tramite il quale altri utenti interessati a tale evento potranno parteciparvi o in alternativa prenotando il campo «privatamente» ossia un utente decide lui chi invitare alla partire senza sfruttare il sistema di inviti messo a dis posizione dal sistema. Nel secondo caso invece, qualora ci si registri come centro oltre che dare la possibilità agli utenti di poter usufruire dei propri campi, come visto nel primo punto, un centro può organizzare tornei a cui gli utenti potranno iscriversi. Il sistema inoltre da la pos sibilità di definire un voto e un commento dopo ogni match.

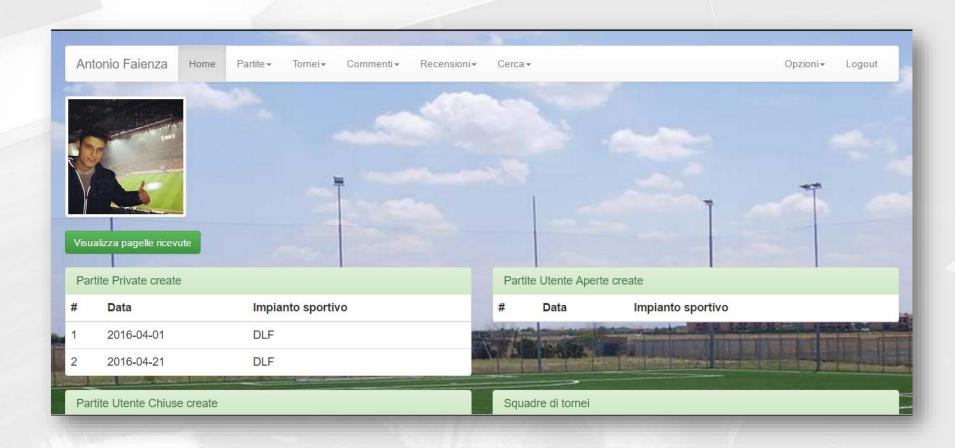


HOME PAGE





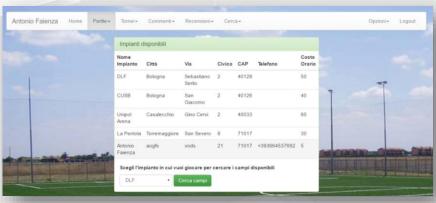
PROFILO UTENTE

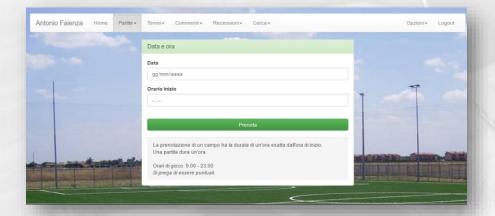




CREAZIONE PARTITA PRIVATA/PUBBLICA



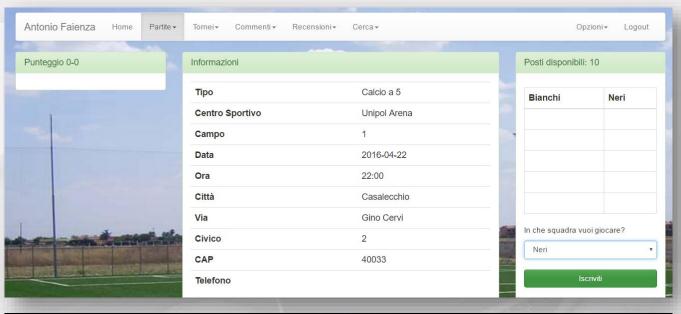


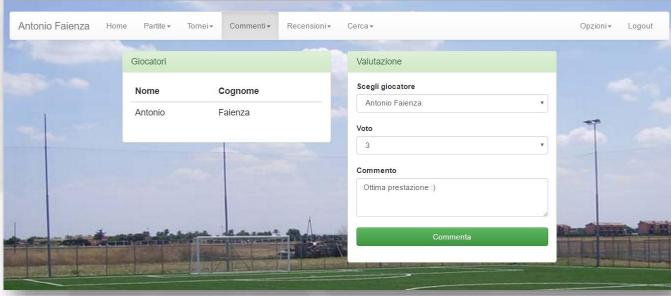






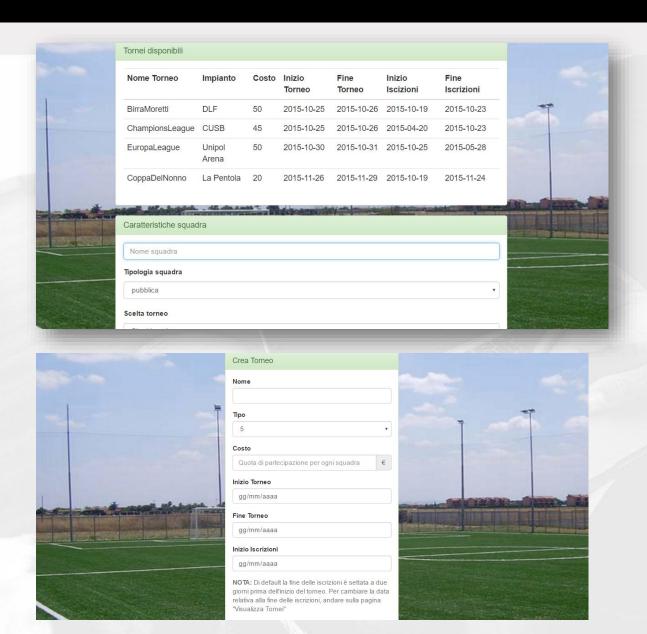
VALUTAZIONE PRESTAZIONE GIOCATORE





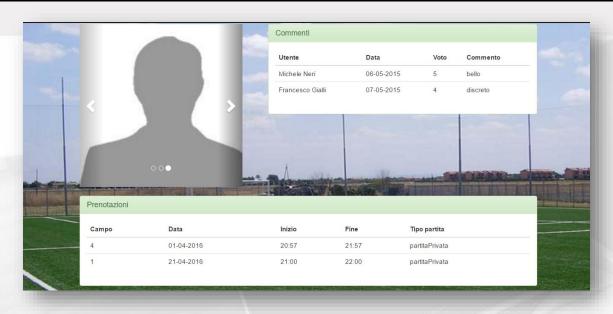


ISCRIZIONE E CREAZIONE TORNEO





HOME CENTRO SPORTIVO







Nome: Raschietto

Esame: Tecnologie Web

Linguaggio Utilizzato: HTML, Jquery, PHP, Sparql, CSS, Bootstrap , Xpath

Descrizione: Ideazione di un sito che mira a estrapolare informazioni attraverso la tecnica del Web Scraping ossia estraendo dati per mezzo di una sintassi XPATH la quale agisce sulla strut tura logica di un documento HTML. Con le informazioni estrapolate sia automaticamente o in alternativa manualmente è possibile eseguire delle annotazioni. Con quest'ultimo termine si intende la creazione di query SPARL da mandare ad un server. L'intento di quest'ultima operazione è volto a favorire l'interazione tra i vari utenti (in questo caso i vari gruppi del corso) in modo che ognuno possa leggere le annotazioni degli altri e visualizzarle sul documento originale.



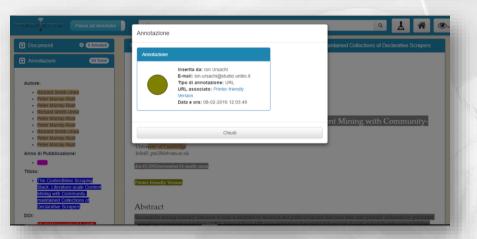
HOME PAGE





SCRAPING DOCUMENTO

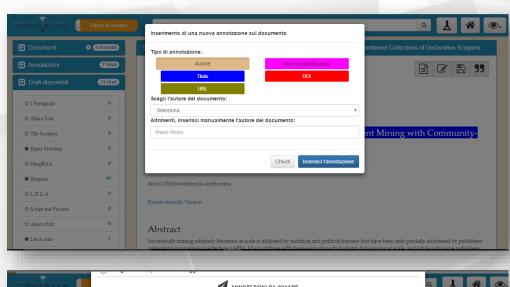


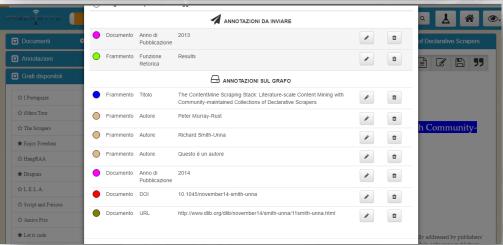






ANNOTAZIONI







Nome: VerySymple

Esame: Ingegneria del software Linguaggio Utilizzato: UML, GWT

Descrizione: Realizzazione di un social-network in GWT che da la possibilità agli utenti di «postare» messaggi in stile twitter selezionando una categoria. Tale categoria viene definita da un admin, il quale oltre ad avere questa mansione può eliminare i messaggi ritenuti inopportuni. Ogni utente iscritto alla piattaforma può avere una lista di seguaci e in ogni momento eliminarli. L'obiettivo dell'applicazione è stato principalmente acquisire competenze con il linguaggio UML.



HOME PAGE VERYSIMPLE

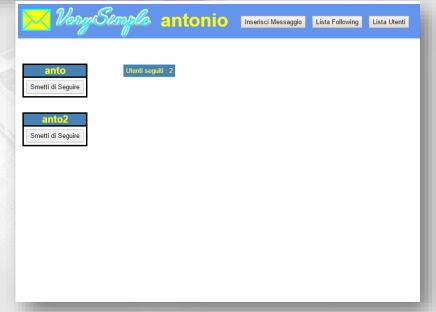




OPERAZIONI UTENTE









OPERAZIONI ADMIN

Very Simple admin	Gestisci Categorie Inserisci una nuova categoria
antonio	Calcio
Messaggio di prova, relativo al calcio	
Elimina Messaggio	
michele	Calcio
Elimina Messaggio	
anto2	Calcio
dghgfjfdjhj Elimina Messaggio	
anto	Cat1
Messaggio di prova di categoria 1	
Elimina Messaggio	







Nome: FoundOut Beacon

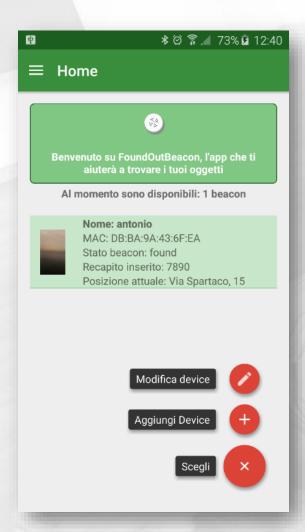
Esame: Laboratorio Applicazioni Mobili **Linguaggio Utilizzato**: Android, MySql

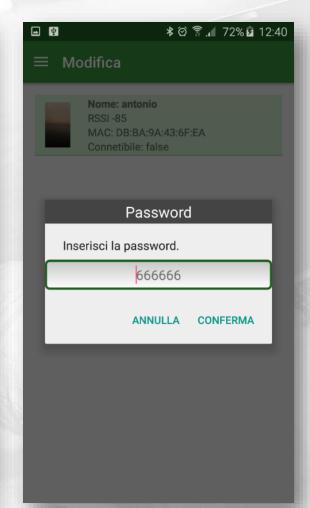
Descrizione: L'intento dell'applicazione è quello di fornire una serie di funzioni all'utente che consentano di tracciare la posizione di oggetti (chiavi, portafogli), il tutto sfruttando un'architettura client server, utilizzando un database relazionale e linguaggio SQL. Principalmente l'applicazione permette di:

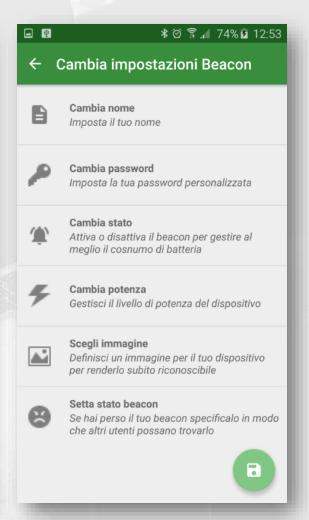
- Visualizzazione dei Beacon disponibili e possibile modifica delle sue opzioni;
- Possibilità di cercare il proprio dispositivo attraverso la ricezione del segnale Bluetooth;
- Visualizzazione dell'ultimo avvistamento effettuato
- Visualizzazione di possibili ritrovamenti



VISUALIZZAZIONE DEI BEACON DISPONIBILI E POSSIBILE MODIFICA DELLE SUE OPZIONI

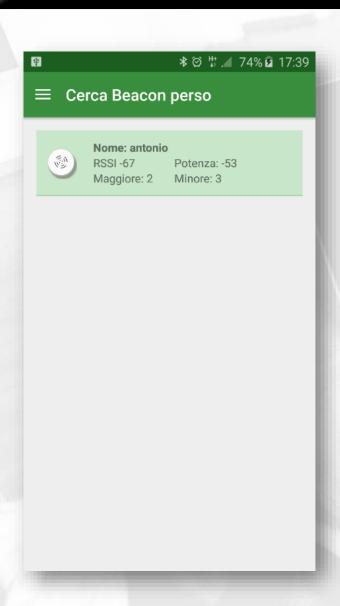








POSSIBILITÀ DI CERCARE IL PROPRIO DISPOSITIVO ATTRAVERSO LA RICEZIONE DEL SEGNALE BLUETOOTH

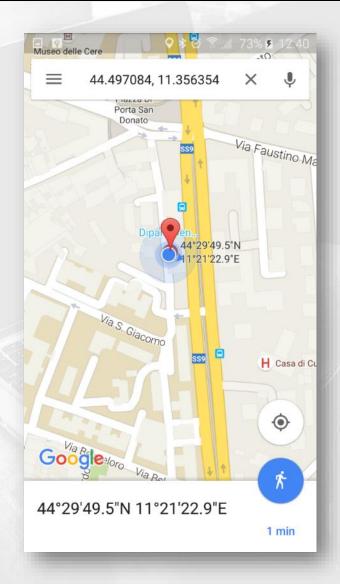






VISUALIZZAZIONE DELL'ULTIMO AVVISTAMENTO EFFETTUATO







VISUALIZZAZIONE DEI POSSIBILI RITROVAMENTI

