### **Progetto**

# Corso di Programmazione per il Web A.A. 2020/2021

**Docenti: Marco Mesiti, Sara Bonfitto** 

# Titolo esercitazione: Il mercatino delle pulci

Gruppo composto da:

922837 Albani Leonardo

931293 Uslenghi Filippo

**Data consegna: 27/12/2020** 

Questo template va usato esclusivamente per la seconda consegna del progetto (riservato agli studenti frequentanti)

### 1. Caratteristiche del CSS

Il nostro CSS è stato scritto da noi, senza alcun template dal quale partire. Ci siamo basati sulle classi di Bootstrap 4.0 provando ove possibile a non sovrascriverle ma piuttosto definendo nuove classi customizzate da affiancare ad esse.

Nella comunicazione con l'utente abbiamo sfruttato delle classi già definite in Bootstrap come "danger" o "success" che adoperano colori comunemente associati a determinati tipi di messaggi. Ad esempio, nei bottoni presenti nei modal per la conferma dell'eliminazione di un dato annuncio, il pulsante che conferma l'eliminazione è rosso in quanto l'operazione che si vuole svolgere è pericolosa ed irreversibile; il pulsante annulla invece è giallo poiché premendolo l'operazione che si voleva svolgere viene bloccata ma nulla impedisce all'utente di ripeterla nel caso in cui volesse veramente eliminarlo.

Infine, ad esempio il pulsante di conferma per la pubblicazione di un annuncio è verde, il colore universalmente associato al successo di una data operazione.

Un altro caso nel quale la comunicazione avviene tramite i colori andrà implementato nella verifica dei dati presi in input sui vari form. In questo caso i bordi degli input contenenti dati corretti saranno verdi invece quelli contenenti dati mancanti od errati diventeranno rossi.

Nella pagina degli osservati vi è la possibilità di rimuovere un annuncio smettendo di osservarlo. Quando si preme il bottone adibito a tale scopo (di colore rosso) l'intero container dell'annuncio in questione guadagna l'attributo opacity : 0.5, così che sia chiaro che l'annuncio in questione non è più presente fra quelli osservati e che ricaricando la pagina esso scomparirà.

In aggiunta a ciò, il bottone elimina diventerà un annulla di colore giallo, che può ripristinare l'annuncio portando la sua opacity al valore di 1.

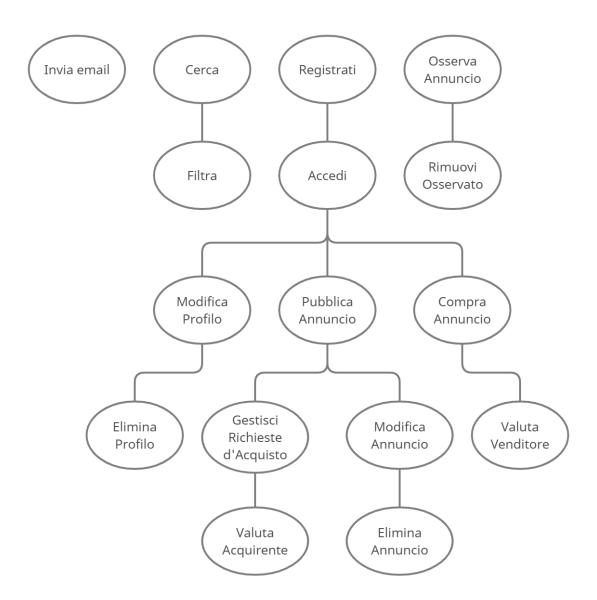
Per ogni pagina del sito che necessitasse di classi proprie abbiamo creato una pagina CSS adibita allo storage delle stesse.

In questo mode risulta più immediata la ricerca della classi presenti in una deta pagina a si evitano

In questo modo risulta più immediata la ricerca delle classi presenti in una data pagina e si evitano problemi di shadowing dei nomi.

## 2. Funzionalità dell'applicazione

Abbiamo disposto le funzionalità su una foresta di alberi per poterle presentare gerarchicamente: ogni nodo può essere eseguito solo se in un qualche momento del passato è stato eseguito il padre.



0a – **Invia email:** dà la possibilità di contattare gli amministratori di sistema nel caso in cui fosse necessario (ad esempio quando un utente eliminato vuole riscriversi.)

0b – Cerca: permette di cercare degli annunci fra quelli in vendita.

INPUT: testo semplice + due select per filtrare provincia e regione del luogo di vendita.

OUTPUT: la pagina dei risultati della ricerca.

1b – **Filtra:** permette di filtrare gli annunci mostrati dalla ricerca.

INPUT: Uno slider per il prezzo massimo, una select per le condizioni di usura e la possibilità di fare ricerche mirate su una certa categoria.

OUTPUT: la pagina dei risultati della ricerca filtrati.

0c – **Registrati:** permette la creazione di un nuovo account fornendo le informazioni richieste.

1c – **Accedi:** si può creare una sessione fornendo email e password.

2c – **Modifica Profilo:** apre il modal per la modifica del profilo. Possono essere cambiati tutti i valori tranne il codice fiscale.

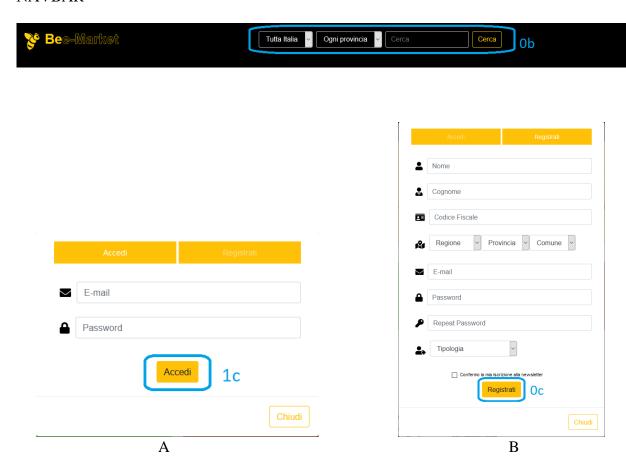
3c – **Elimina Profilo:** elimina il profilo dell'utente irreversibilmente.

- 2d **Pubblica Annuncio:** permette la pubblicazione di un nuovo annuncio chiedendo tutte le informazioni necessarie.
- 3d Gestisci Richieste d'Acquisto: per ogni richiesta di acquisto ricevuta vi è la possibilità di accettarla confermando la vendita dell'annuncio.
- 4d **Valuta Acquirente:** effettuata la vendita diventa possibile valutare l'acquirente utilizzando come input due slider a stelline con 5 valori possibili.
- 3e **Modifica Annuncio:** apre il modal per la modifica dell'annuncio. Possono essere cambiati tutti i valori tranne la data di pubblicazione.
- 4e Elimina Annuncio: elimina l'annuncio a cui ci si riferisce.
- 2f **Compra Annuncio:** effettua una richiesta d'acquisto chiedendo in input il metodo di pagamento scelto. Una richiesta d'acquisto non può essere ritirata.
- 3f **Valuta Venditore:** una volta comprato un dato annuncio è possibile valutare il venditore tramite due slider a stelline con cinque valori possibili.
- 0g **Osserva Annuncio:** vi è la possibilità di osservare gli annunci.
- 1g **Rimuovi Osservato:** si ha la possibilità di smettere di osservare un annuncio.

## 3. Layout dell'applicazione Web

Presentiamo le pagine con i riferimenti agli indici che identificano le funzionalità presenti. Partiamo dalla navbar e dal footer che sono condivisi da ogni pagina per poi passare a quelle.

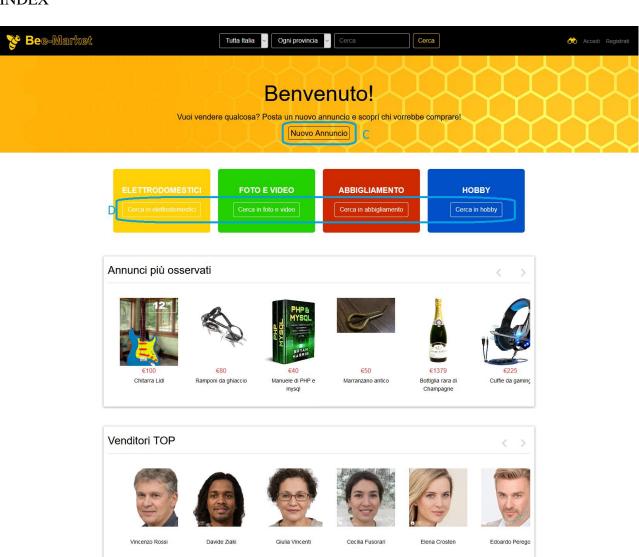
### **NAVBAR**



### **FOOTER**



### **INDEX**



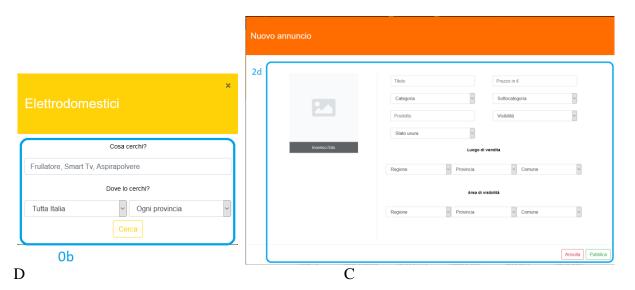
# COME VENDERE Per vendere un prodotto è necessario essere iscritti alla piattaforma. Dopo aver effettuato il login, tramite il bottone posizionato nella home Li verranno chiesti i dali e fornite le spiegazioni necessarie.

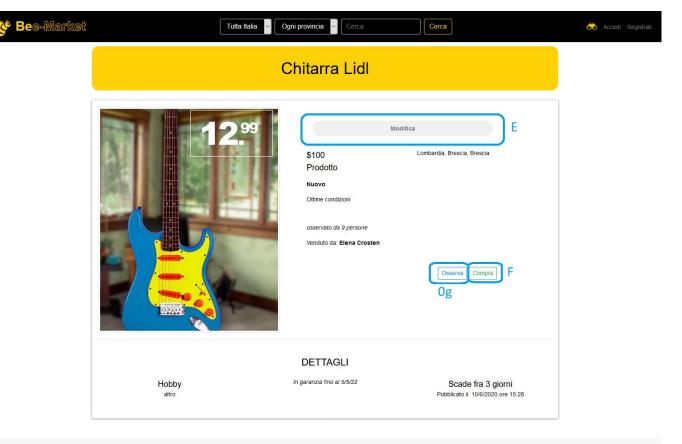
### CHI SIAMO | CONTATTACI

Leonardo Albani | leonardo.albani@studenti.unimi.it Filippo Uslenghi | filippo.uslenghi@studenti.unimi.it

### COOKIES

Questo sito fa uso di cookie per migliorare l'esperienza di navigazione degli utenti. Utilizziamo solo cookie tecnici. Proseguendo nella navigazione si accetta l'uso dei cookie.





### COME VENDERE

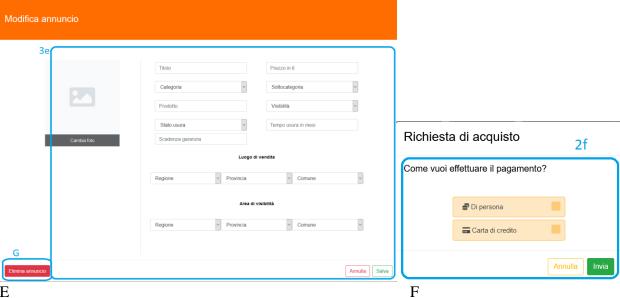
Per vendere un prodotto è necessario essere iscritti alla piattaforma. Dopo aver effettuato il login, tramite il bottone posizionato nella home.
Li verranno chiesti i dati e fornite le spiegazioni necessarie.

### CHI SIAMO | CONTATTACI

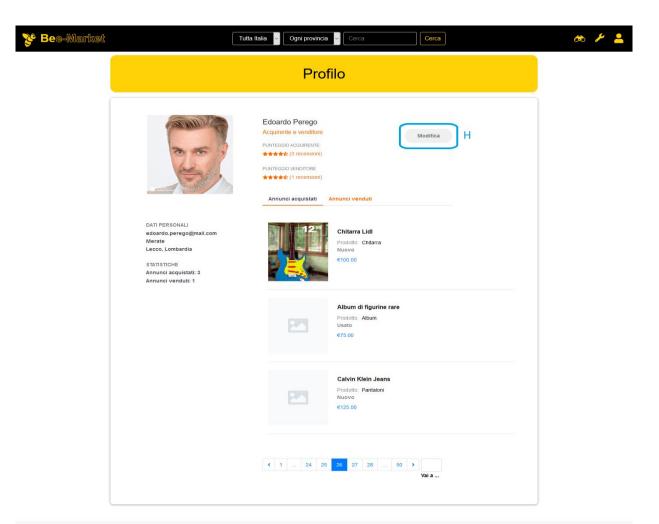
Leonardo Albani | leonardo albani@studenti.unimi.it Filippo Uslenghi | filippo uslenghi@studenti.unimi.it

### COOKIES

Questo sito fa uso di cookie per migliorare l'esperienza di navigazione degli utenti. Utilizziamo solo cookie tecnici. Proseguendo nella navigazione si accetta l'uso dei







### COME VENDERE

Per vendere un prodotto è necessario essere iscritti alla piattaforma. Dopo aver effettuato il login, framite il bottone posizionato nella home. Li verranno chiesti i dati e fornite le spiegazioni necessarie.

### CHI SIAMO | CONTATTACI

Leonardo Albani | leonardo.albani@studenti.unimi.it Filippo Uslenghi | filippo.uslenghi@studenti.unimi.it

### COOKIES

Questo sito fa uso di cookie per migliorare l'esperienza di navigazione degli utenti. Utilizziamo solo cookie tecnici. Proseguendo nella navigazione si accetta l'uso dei cookie.

