























di presenza sul mercato

1997



partnership con i principali players del panorama ICT





due filiali: Reggio Emilia e Milano Più un terzo sito a Bologna dove è operativo il data center

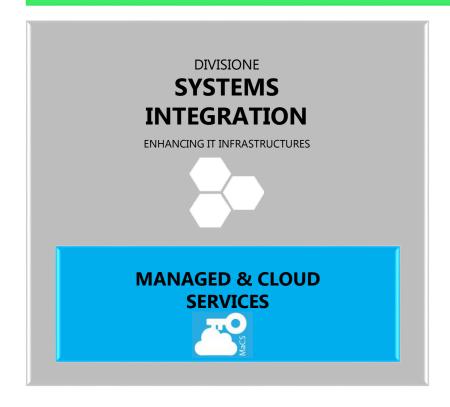






LE DIVISIONI













DIVISIONE BUSINESS SOLUTIONS

software solutions for your business





20

ANNI DI ESPERIENZA

NELLO SVILUPPO SOFTWARE
E PRESENZA CONTINUATIVA SUL MERCATO

COMPETENZE CERTIFICATE

MICROSOFT CERTIFIED PARTNER CERTIFICATI
COLLABORATION AND CONTENT
PARTNER CERTIFICATI SHAREPOINT DEPLOYMENT PLANNING
SERVICES SDPS

OLTRE
120

AZIENDE CI SCELGONO
PER AUTOMATIZZARE
I PROCESSI AZIENDALI

LE NOSTRE AREE DI INTERVENTO











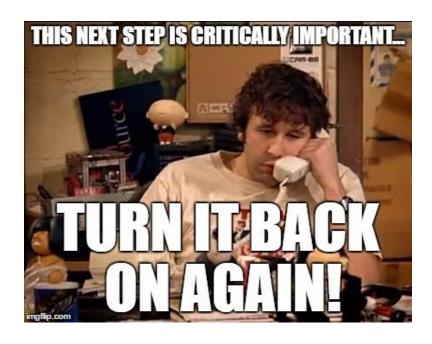




Alessandro Mulé

a.mule@errevi.com













http://angularjs.org/





Che cos'è AngularJS?



«Angular è quello che HTML avrebbe dovuto essere se fosse stato progettato per sviluppare applicazioni.»

AngularJS è un framework, una infrastruttura per la creazione di applicazioni composta da un insieme di funzionalità, creato da Misko Hevery e sviluppato principalmente da Google.











Perchè AngularJS?













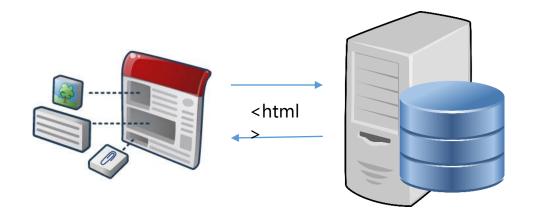
Evoluzione dell'accesso a internet nel tempo

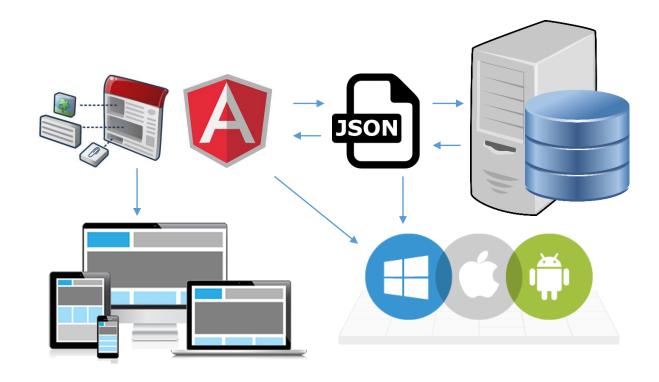


Perchè AngularJS?

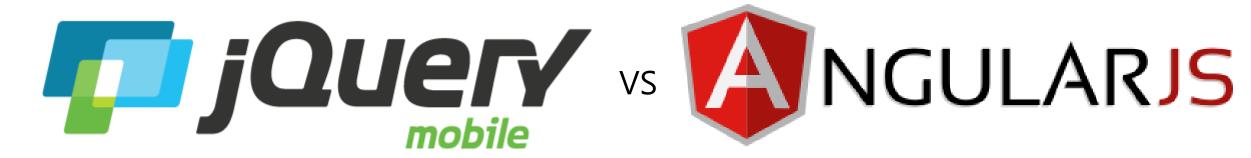


PRIMA DOPO









Libreria Framework

Concetti Chiave



- Pattern MVC
- Scope
- Expression {{ }}
- Data Binding (1 & 2 Way)
- Direttive
- Filtri



- Routing
- Templating
- Dependency Injection
- Module
- Services
- Constant









MATERIAL DESIGN

https://material.io/ https://material.angularjs.org





Bootstrap o Material Design?







- E' una libreria studiata per il design di siti web
- Dipende da JQuery
- E' utilizzato da Milioni di siti: stabile, molto personalizzato e tantissima assistenza
- Esiste un modulo di Angular che permette di usare Bootstrap in Angular.



- Sviluppato da Google
- E' un insieme di regole che riguardano i breakpoints, la metrica, la tipografia e le animazioni.
- Interamente studiato per la miglior fruibilità fra i vari device
- E' utilizzato dall'interfaccia di Android e dalle Google Apps
- Google ha creato un modulo di Angular che lo implementa







Esercizio



Creare un'applicazione che permetta la creazione e la gestione di una squadra di Basket.

Necessità Minime:

- Gestione Squadra (Nome, Città). Fino a quando non saranno salvate queste informazioni non si potrà accedere alle funzionalità successive.
- Rosa dei giocatori a disposizione: minimo 8 giocatori, massimo 16.
- Informazioni sui giocatori: Nominativo, Anno di Nascita, Nr. Di Maglia, Under 20
- Gestione Partite: Avversario, Tipo Partita (Amichevole, Campionato, Coppa), Elenco Giocatori Convocati (da elenco giocatori) MAX 12 MIN 6
- Statistiche Giocatore: Per ogni partita tenere traccia delle statistiche dei giocatori (min: Punti, Rimbalzi, Assist).
- Pagina riassuntiva con Statistiche Totali e Medie di Ogni giocatore.
- Interfaccia in grado di adattarsi ai vari device con particolare attenzione ai telefoni

Nel caso abbiate bisogno di una mano:



- 1. Cercate l'errore su Google
- 2. Cercate l'errore su Stack Overflow
- 3. Domandatelo su Stack Overflow
- 4. Cercate nella documentazione (se esiste)
- 5. Evocate divinità antropomorfe

••••

9937. Disturbate il vostro collega con le cuffiette

ERREVI SYSTEM Reggio Emilia – Milano

www.errevi.com











