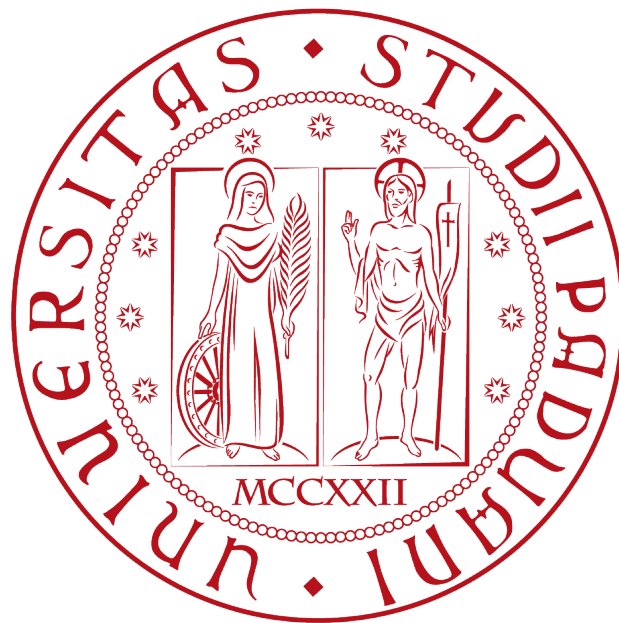


Università di Padova

## Touhou website

Progetto per il corso di tecnologie web



Bisello Samuele - 1122438  
Cailotto Mirco - 1123521  
Todescato Matteo - 1121857

Sito web hostato all'indirizzo:

<http://tecweb1617.studenti.math.unipd.it/mcailott>

Credenziali per l'amministrazione:

username: admin, password: admin

Indirizzo email del referente:

[mirco.cailotto.1@studenti.unipd.it](mailto:mirco.cailotto.1@studenti.unipd.it)

# Contents

<b>1</b>	<b>Abstract</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Installazione</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Progettazione</b>	<b>3</b>
3.1	Analisi della classe di utenza . . . . .	3
3.1.1	Descrizione della sezione . . . . .	3
3.1.2	Analisi dell'utenza . . . . .	3
3.2	Progettazione della base informativa . . . . .	4
3.2.1	Contenuti statici . . . . .	5
3.2.2	Contenuti dinamici . . . . .	5
3.3	Strutturazione del sito . . . . .	6
3.3.1	Impaginazione . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Realizzazione</b>	<b>7</b>
4.1	Descrizione della sessione . . . . .	7
4.2	Scelte tecniche . . . . .	7
4.2.1	XHTML1.1 . . . . .	7
4.2.2	JavaScript . . . . .	7
4.2.3	RSS . . . . .	8
4.3	Suddivisione di struttura, presentazione e comportamento . . .	8
4.3.1	Parte utente . . . . .	8
4.3.2	Parte amministratore . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Validazione e test</b>	<b>11</b>
5.1	Descrizione della sessione . . . . .	11
5.2	Validazione con test automatici . . . . .	11
5.2.1	Markup Validation Service w3.org . . . . .	11
5.2.2	W3C CSS Validator w3.org . . . . .	11
5.2.3	Vamola validator . . . . .	12
5.2.4	WAVE Accessibility Extension . . . . .	12

5.2.5	Web Accessibility Toolbar (WAT)	12
5.2.6	Total Validator	13
5.2.7	Vischeck	13
5.2.8	VEGA	14
5.3	Test su diversi dispositivi	15
5.3.1	Windows 10	15
5.3.2	GNU/Linux Fedora 27	16
5.3.3	MacOS High Sierra	17
5.3.4	FreeBSD 11	17
5.3.5	Dispositivi mobili	18
5.4	Test con diverse impostazioni utente	19
5.5	Lynx e come potrebbe essere se letto	20
<b>6</b>	<b>Ambiguità incontrate e scelte intraprese</b>	<b>21</b>
6.1	Descrizione della sessione	21
6.2	Utilizzo della lingua straniera	21
6.2.1	Furigana	21
6.2.2	Traslitterazioni	22
6.2.3	Termini errati	22
<b>7</b>	<b>Funzionalità desiderabili</b>	<b>23</b>
7.1	Descrizione della sezione	23
7.2	Pagine social network di supporto al sito	23
7.3	Editor HTML per gli amministratori	23
7.4	Image picker	24
<b>8</b>	<b>Suddivisione del lavoro</b>	<b>25</b>
8.1	Suddivisione per membro del gruppo	25
8.1.1	Bisello Samuele - Matricola 1122438	25
8.1.2	Cailotto Mirco - Matricola 1123521	25
8.1.3	Todescato Matteo - Matricola 1121857	26

# Chapter 1

## Abstract

Il progetto sviluppato propone la realizzazione di un sito web che fornisce informazioni riguardanti il videogioco Touhou.

Il primo obiettivo è attirare utenti che cercano delle informazioni in merito al media, probabilmente perché lo hanno conosciuto attraverso qualche immagine satirica sui social network (come ad esempio Facebook, Reddit e 4chan) o filmati ironici su piattaforme di streaming (come ad esempio YouTube).

Il secondo obiettivo è di fornire informazioni più approfondite a coloro che hanno già una conoscenza base del videogioco, fornendo notizie di attualità e consentendogli di commentare per poter creare un senso di community.

Un obiettivo desiderabile è quello di raccogliere abbastanza utenza per permettere la collaborazione con manifestazioni legate ad ambiti giovani per la realizzazione di conferenze ed eventi dedicati al media.

Gli obiettivi prefissati si basano sull'operato del sito web Distopia Evangelion (<http://distopia.altervista.org>, realizzato con Wordpress), che tratta notizie relative ad una serie animata giapponese (Neon Genesis Evangelion) e collabora con altri portali web e con organizzatori di alcune manifestazioni per la realizzazione di conferenze.

Gli obiettivi precedentemente riportati sono da considerarsi puramente teorici e finalizzati alla realizzazione di un sito web con tali caratteristiche, in quanto attualmente non c'è l'intenzione di pubblicare il sito web.

# Chapter 2

## Installazione

Il sito richiede un database MySQL, per la creazione delle tabelle utilizzate si possono usare i due file .sql allegati, "database.sql" e "database vuoto.sql", che generano rispettivamente il database con tutti i dati inseriti nel sito web consegnato e un database con le tabelle vuote, con solo l'amministratore presente, le cui credenziali sono admin:admin.

Successivamente si dovrà modificare il file dbConnection.php, presente nella root del sito, indicando i dati per l'accesso al database (HOST\_DB, USER, PASSWD, DATABASE) e la pagina di errore dove ridirigere l'utente in caso di errore nel database (\$connectionErrorPage).

La pagina di errore del database è stata lasciata configurabile in quanto nel caso di problemi al database che richiedono una lunga manutenzione, ad esempio uno spostamento del database o una dimenticanza del rinnovo dell'account del database, si può ridirigere l'utente a un secondo host temporaneo dove sono presenti i contenuti richiesti oppure a un post di una pagina social (Facebook o Twitter ad esempio) che spiega il motivo del disservizio e indica tra quanto verrà risolto.

# Chapter 3

## Progettazione

### 3.1 Analisi della classe di utenza

#### 3.1.1 Descrizione della sezione

Questa sezione si pone come obiettivo l'analisi di tutte le tipologie di utenti che potrebbero essere interessate alla navigazione sul sito web, ponendo particolare attenzione alle informazioni che questi sono interessati a trovare.

#### 3.1.2 Analisi dell'utenza

##### **Utente che cerca informazioni riguardanti il videogioco**

La prima tipologia di utenti del sito sono coloro che conoscono il videogioco Touhou per fama, ma non lo hanno mai giocato. Per consentire loro di avere un'idea immediata sulla tipologia di gioco vengono presentati in home page alcuni screenshot del videogioco.

Per trasmettere un'informazione più dettagliata è stata creata la pagina gameplay, che solitamente è il primo termine che viene ricercato dai videogiocatori quando desiderano comprendere le meccaniche di un determinato titolo.

Usualmente questi utenti utilizzano come dispositivi pc potenti e con risoluzioni elevate, di solito uguali o superiori a 1080p, ed una connessione internet veloce.

##### **Utente che cerca informazioni riguardanti un singolo contenuto**

Questa categoria di utenti è sicuramente la meno omogenea. Si tratta di utenti che vengono a conoscenza di alcune caratteristiche del videogioco attraverso immagini o filmati satirici (definiti anche "memi") presenti in rete e

desiderano conoscerne la fonte.

Questi utenti troveranno nella home page, appena sotto agli screenshot del gioco, alcune immagini che faranno capire subito, anche senza guardare il menu, che nel sito sono trattati anche questi aspetti.

L'accesso non sarà eseguito unicamente dalla home page del sito, ma probabilmente potrebbero accedere direttamente alla pagina "Popolarità" attraverso una ricerca effettuata su motori di ricerca come Google o Bing. Per tale motivo sono state inserite nella sidebar alcune notizie relative al videogioco che potrebbero attirare l'attenzione e allungare la permanenza nel sito.

Questa tipologia di utenza è probabile abbia una buona conoscenza dell'inglese ed usi una vasta gamma di dispositivi recenti, come ad esempio smartphone, tablet o notebook.

### **Utente che cerca approfondimenti**

Gli utenti che ricercano approfondimenti riguardo al franchise solitamente conoscono e giocano già a Touhou, quindi si presume navighino utilizzando un pc. Tuttavia Touhou è un videogioco 2D che non richiede un hardware potente e quindi non si può presumere che venga utilizzato un pc di ultima generazione.

Di solito questi utenti hanno una buona conoscenza della lingua inglese e una conoscenza basilare del giapponese. Per esempio riescono a leggere i caratteri hiragana e riconoscono alcuni termini.

Questi utenti cercheranno soprattutto degli approfondimenti riguardanti i molteplici personaggi oppure delle informazioni recenti riguardanti i capitoli del franchise.

A questa tipologia di utenti è dedicata anche l'ultima parte della home del sito, in quanto sicuramente saranno interessati ad eventi riguardanti Touhou e quindi li si informa di questa futura intenzione, ancora da definire al momento pubblicazione del sito.

## **3.2 Progettazione della base informativa**

Il sito web si pone l'obiettivo di veicolare diversi contenuti, alcuni statici ed altri dinamici.

### **3.2.1 Contenuti statici**

#### **Gameplay**

Il primo contenuto sarà una panoramica del gioco, analizzando gli aspetti relativi all'usufruizione di uno dei capitoli della serie di videogiochi, indicando a coloro che non lo conoscono di quale genere videoludico stiamo parlando e sottolineando le particolarità che hanno reso celebre il franchise.

#### **Sviluppo**

In questa pagina si parlerà dell'evoluzione di Touhou nel tempo, analizzando le "generazioni" che ha percorso dal primo videogioco, uscito nel 1996, fino ad oggi.

#### **Popolarità**

Questa parte del sito tratterà i contenuti che hanno riscosso una notevole popolarità su internet e che sono legati al franchise (come ad esempio le colonne sonore, le parodie o i "meme"), cioè contenuti divertenti e molto riconoscibili, proposti e riproposti moltissime volte adattandoli ad ambiti anche molto diversificati.

#### **Personaggi**

La sezione relativa ai personaggi elencherà le principali entità presenti nel videogioco, fornendo per ognuna di esse le caratteristiche ed una breve descrizione.

### **3.2.2 Contenuti dinamici**

#### **News**

L'area news tratterà le ultime notizie riguardanti la serie di videogiochi, come ad esempio la pubblicazione di demo dei futuri capitoli da parte di ZUN, curiosità o articoli speciali sulla serie o anticipazioni.

Il numero di notizie sarà limitato a 10 per pagina, nel caso ne siano presenti un numero superiore verranno visualizzati in fondo alla pagina dei controlli per scorrere le successive o le precedenti notizie, nel caso siano presenti rispettivamente notizie successive e precedenti.





Figure 3.1: Esempio di controlli per scorrere le pagine delle notizie

Le news, oltre all'immagine di copertina, potranno contenere immagini anche al loro interno utilizzando il corretto tag html ed indicando una immagine presente su altre piattaforme o sul sito stesso, quindi è stata fornita anche la possibilità di caricare immagini sul dominio senza la necessità di legarle ad una specifica notizia, similamente a quanto avviene su WordPress.

### Commenti degli utenti

Gli utenti avranno la possibilità di lasciare dei commenti sotto ogni articolo e leggere quelli altrui, in modo tale da fornire una iterazione con l'utenza.

### Capitoli

L'ultima parte del sito elencherà i capitoli ufficiali del videogioco, correlati dall'immagine di copertina, il titolo tradotto in inglese, in italiano ed altre informazioni che possono risultare interessanti agli utenti del sito.

Questa parte sarà dinamica in quanto i capitoli escono relativamente di frequente, quindi si vuole lasciare all'amministratore la possibilità di inserirne di nuovi o di cancellarne.

## 3.3 Strutturazione del sito

### 3.3.1 Impaginazione

Il sito utilizza un layout a tre pannelli nella versione per dispositivi desktop. La sidebar, contenente informazioni aggiuntive, è posizionata sul lato destro in quanto offre informazioni secondarie. Perciò nella lettura europea (da sinistra a destra) sarà notata dopo il contenuto, mentre nella versione tablet o mobile sarà posizionata sotto il contenuto.

Il menu del sito presenta una navigazione a schede, che nella versione per dispositivi mobili viene sostituita da un menu ad hamburger.

Nel footer del sito sono presenti i crediti, la licenza dei contenuti, un'e-mail per contattare gli amministratori del sito e l'accesso all'area di amministrazione.

# Chapter 4

## Realizzazione

### 4.1 Descrizione della sessione

In questa parte del documento si andranno ad approfondire tutti gli aspetti legati alla realizzazione del sito web.

### 4.2 Scelte tecniche

#### 4.2.1 XHTML1.1

Come linguaggio di marcatura si è scelto di utilizzare XHTML 1.1, tecnologia il cui uso è stato concesso dal professore Lamberto Ballan.

Si è preferito l'utilizzo di XHTML 1.1 per l'aggiunta del tag ruby, il quale consente l'utilizzo del furigana (per ulteriori approfondimenti fare riferimento all'ultima sezione di questo documento relativa all'utilizzo della lingua straniera).

In mancanza di supporto da parte di un browser di questa funzionalità il furigana viene semplicemente mostrato dopo la parola all'interno delle parentesi, in modo da non compromettere la fruizione dei contenuti.

#### 4.2.2 JavaScript

Si è scelto di utilizzare JavaScript come componente marginale del sito garantendo, anche se disabilitato, che tutte le funzionalità rimangano accessibili e perfettamente funzionanti.

Non sono state utilizzate librerie esterne (come ad esempio jQuery) per non appesantire il sito web, dato che il suo uso sarebbe comunque stato marginale e non avrebbe migliorato di molto la qualità della navigazione.

### **4.2.3 RSS**

Il sito presenta anche uno feed RSS, utilizzabile per consultare le news presenti sul sito.

## **4.3 Suddivisione di struttura, presentazione e comportamento**

### **4.3.1 Parte utente**

#### **Struttura**

I file delle pagine della parte utente del sito sono collocate nella cartella di root del server, i file necessari alla formattazione dello stile del sito per i vari dispositivi sono collocati nella cartella style mentre le immagini necessarie al sito sono collocate nella cartella images, la quale presenta la suddivisione per le immagini delle news, i personaggi e per i capitoli. I file contenenti gli script necessari al sito sono collocati nella cartella script.

#### **Presentazione**

La presentazione della pagina è realizzata tramite file css, il principale è "style", che viene utilizzata per ogni pagina.

In caso di dispositivo mobile o tablet vengono utilizzati due stili extra, "tablet" e "mobile", che hanno il compito di far cambiare la presentazione della pagina per meglio adattarla a schermi di dimensioni inferiori.

Per quanto riguarda la stampa è stato creato un nuovo foglio di stile, chiamato "print", che rimuove tutti i contenuti non necessari e impagina le informazioni per meglio adattarle a un foglio A4. Si è scelto di rimuovere il menu, ma di lasciare il titolo e la breadcrumb, in modo tale da aiutare l'utente a ritrovare il sito web e la pagina nel caso non si ricordasse la fonte. Le immagini sono state rimosse, ad eccezione delle immagini dei personaggi, che sono stati valutate come molto utili per una veloce consultazione.

#### **Comportamento**

Il comportamento della pagina è stato gestito tramite JavaScript per il controllo delle form, per fissare il menu in alto e per fornire la possibilità di ingrandire le immagini all'interno della pagina. Sono presenti anche controlli tramite codice PHP per garantire che il sito continui a funzionare correttamente anche in caso di assenza dell'interprete JavaScript.

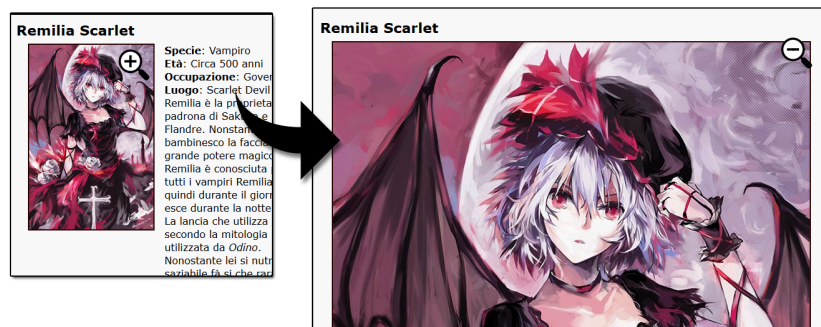


Figure 4.1: Funzione di zoom implementata in JavaScript

JavaScript, se possibile, gestisce il menu nella versione mobile del sito, sostituendo la stessa funzionalità implementata in CSS, questo per evitare che sui dispositivi touch, alla selezione o al click sul testo, il contenuto possa scivolare leggermente in alto a causa della perdita dell'hover sul menu precedentemente aperto.

Tutto il codice PHP relativo all'esecuzioni di azioni, come l'aggiunta dei commenti, è stato completamente diviso da quello utilizzato per la visualizzazione dei contenuti.

## 4.3.2 Parte amministratore

### Struttura

Il pannello di amministrazione si suddivide secondo tutti gli aspetti gestibili, in modo da risultare chiaro e facilmente consultabile, mentre la pagina di index riassumerà brevemente i contenuti delle sezioni per fornire all'amministratore un aiuto nel caso non riesca ad orientarsi bene.

### Presentazione

Lo stile delle pagine per l'amministrazione differisce rispetto alla parte utente, in quanto dal lato amministratore sono stati rimossi alcuni elementi inutili, come il footer e la sidebar, in modo da renderla più veloce e fare spazio alle utilità necessarie all'amministrazione del sito.

### Comportamento

La parte admin si caratterizza per un minor utilizzo dei controlli da parte di JavaScript e PHP sui form, in quanto l'amministratore ha la possibilità di

inserire tag html o se lo desidera di lasciare alcuni campi vuoti, questo per sopperire alla mancanza di un editor HTML.

Sono inoltre presenti tutti i controlli relativi all'SQLInjection per evitare che l'amministratore inconsapevolmente generi errori all'interno del database.

Tutto il codice PHP relativo all'esecuzione di azioni è stato completamente diviso da quello utilizzato per la visualizzazione dei contenuti, ad eccezione dell'index della pagina di amministrazione, in quanto la pagina che richiede il login della parte di amministrazione e la visualizzazione della pagina introduttiva è la medesima.

Si è scelta questa soluzione per consentire il salvataggio di un segnalibro da parte degli amministratori, i quali verranno portati alla pagina di login qualora non siano stati autenticati, mentre in caso contrario verranno direttamente trasferiti alla pagina principale di amministrazione, senza ulteriori redirect.

# Chapter 5

## Validazione e test

### 5.1 Descrizione della sessione

Questa sezione si occupa di metodo e strumenti con i quali si sono svolti i processi di verifica e validazione delle componenti del sito.

### 5.2 Validazione con test automatici

#### 5.2.1 Markup Validation Service w3.org

Tutte le pagine sono state testate con il validatore fornito da w3.org, la verifica non ha segnalato nessun problema in nessuna pagina, con l'eccezione di un warning "Using Direct Input mode: UTF-8 character encoding assumed" a causa dell'utilizzo della modalità di input diretto del codice HTML.

Sono state testate anche la pagina di login, la pagina di database non raggiungibile e la pagina di errore di input, tutte con esito positivo.

#### 5.2.2 W3C CSS Validator w3.org

Tutti gli stili css sono stati testati con il validatore fornito da w3.org, compreso quelli di stampa, e non sono stati rilevati errori.

Validando il file *style.css* viene generato un warning in linea 55, relativamente alla proprietà `-webkit-appearance:none;`. È stata inserita in quanto su dispositivi mobile Apple e browser safari, gli input di tipo submit non accettano lo stile assegnato tramite CSS ma utilizzano lo stile nativo. Tale proprietà è ignorata da tutti i browser eccetto safari ed è per questo motivo che viene segnalato il warning dal validatore.

### 5.2.3 Vamola validator

Uno strumento utilizzato per la verifica automatica dell'accessibilità è stato Vamola, presente all'indirizzo [www.validatore.it/vamola\\_validator/checker/index.php](http://www.validatore.it/vamola_validator/checker/index.php).

Come impostazione è stato utilizzato "WCAG 2.0 (Level AAA)", tutti i potenziali problemi che vengono segnalati raccolgono tutti elementi che il validatore non sa come controllare e quindi viene richiesta una supervisione umana, come ad esempio ogni alt.

Nessun errore è stato rilevato.

### 5.2.4 WAVE Accessibility Extension

Un altro strumento utilizzato per la verifica dell'accessibilità è stato WAVE, disponibile per il browser Firefox all'indirizzo <https://addons.mozilla.org/it/firefox/addon/wave-accessibility-tool>, del quale esiste anche una versione per Google Chrome sul relativo store.

Il plugin ha segnalato alcuni warning riguardanti gli alt, che richiedevano un controllo manuale, e alcuni warning relativi ai furigana rappresentati con una font non molto grande, ma che secondo una nostra analisi manuale è ritenuto sufficientemente grande in quanto supplementare alla lettura.

Un errore segnalato riguarda una label mancante per un input nella pagina di modifica delle news, ma in quel caso l'input è nascosto dall'utente essendo l'indicazione di quale articolo si sta modificando, quindi anche nel caso di uno screen reader non verrebbe visualizzato, per queste motivazioni una label risulterebbe inappropriata.

### 5.2.5 Web Accessibility Toolbar (WAT)

Il sito è stato testato su Internet Explorer 11 utilizzando WAT.

Purtroppo il plugin non è aggiornato e presenta molti strumenti inutilizzabili, la versione corrente è stata scaricata da:

<https://github.com/ThePacielloGroup/WebAccessibilityToolbar>.

Uno strumento funzionante molto utile è Juicy Studio Luminosity Analyzer, che ha analizzato il contrasto dei colori, fornendo come indice minimo 7.07, sufficiente per avere la certificazione WCAG 2.0 AAA.

### 5.2.6 Total Validator

Per permettere la verifica delle pagine di amministrazione a Total Validator Basic è stata temporaneamente rimossa la verifica del login.

Un warning sollevato in ogni pagina è riguardante il link interno per saltare al contenuto, precisamente "W874 Add a skip navigation link as the first link on the page", che viene sollevato in quanto il testo non è "Skip to main content", bensì "Vai al contenuto", in quanto il sito è mirato ad utenti italiani. Da precisare che oltre alla presenza del link per andare al contenuto è disponibile anche un link per tornare ad inizio pagina, inserito per facilitare la navigazione da dispositivi tascabili.

Altri warning presenti sono in riferimento ad immagini che presentano alt vuoti, in tutti i casi segnalati si tratta di immagini puramente decorative oppure che non veicolano una informazione che può essere descritta. Un esempio sono alcune copertine dei capitoli del videogioco, che presentano motivi e colori imprecisati oppure illustrazioni senza un significato, utilizzate come riempitivo per la copertina.

Per finire è stato sollevato lo stesso errore riguardante la label sottolineato da WAVE, ma essendo il campo nascosto e quindi non prevedendo una iterazione da parte dell'utente non c'è motivo per indicarlo.

### 5.2.7 Vischeck

È stato utilizzato il sito web [vischeck.com](https://vischeck.com) per controllare i colori in caso di daltonismo, che non ha evidenziato particolari problemi alla individuazione della suddivisione del sito o dei contenuti.



### Try Visccheck on Your Image Files

Your Results:

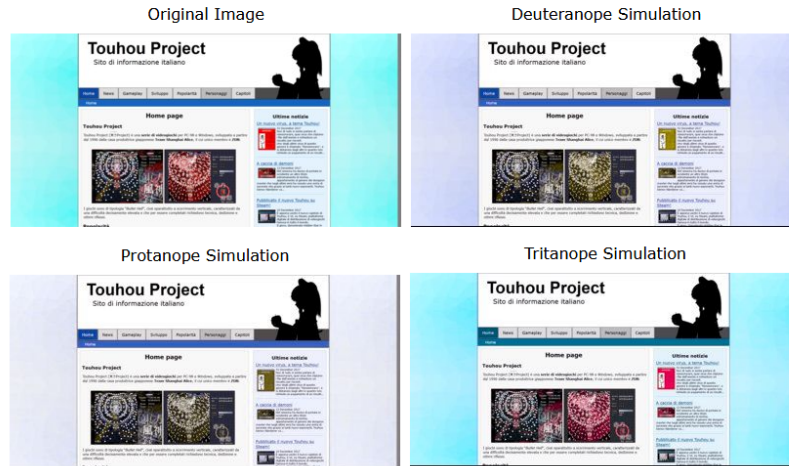


Figure 5.1: Risultati ottenuti su Visccheck

Ulteriormente anche su mobile sono state testate le stesse varianti di colorazione agendo sulle impostazioni di sviluppo di Android 7.1 presenti sulla rom MIUI versione China Dev, purtroppo gli screenshots effettuati in questa modalità di colore apparivano senza filtro, e per questo motivo non è stato possibile riportare i test effettuati in questo documento.

### 5.2.8 VEGA

È stato utilizzato lo strumento VEGA scaricabile gratuitamente da [subgraph.com/vega](https://subgraph.com/vega) per controllare eventuali errori di sicurezza all'interno del sito.



#### Scan Alert Summary

<b>High</b>	(None found)
<b>Medium</b>	(1 found)
HTTP Trace Support Detected	1
<b>Low</b>	(7 found)
Directory Listing Detected	7
<b>Info</b>	(15 found)
News Feed Detected	1
Interesting Meta Tags Detected	12
Secure Cookie Set Over Insecure Channel	2

Figure 5.2: Risultati ottenuti su VEGA

Dopo alcune correzioni apportate sono rimaste presenti delle problematiche, ma sono dettate dalla configurazione attuale di XAMPP configurato per essere utilizzato in un ambiente di sviluppo e non di produzione.

## 5.3 Test su diversi dispositivi

Il sito è stato testato su varie macchine e sistemi operativi. Nelle sezioni seguenti verranno elencati assieme ai browser e alle risoluzioni testate.

### 5.3.1 Windows 10

Sono state testate le risoluzioni di 1080p e 2160p con i browsers:

- Chromium 64
- Google Chrome
- Edge
- Internet Explorer 11
- Firefox Quantum

- Waterfox 57
- Firefox Nightly 60a1
- Mozilla Firefox 3
- Netscape 7

Si è notato che Mozilla Firefox 3 utilizza una dimensione errata dell'immagine nella testata. Questo aspetto rovina leggermente il rendimento grafico ma non ne compromette le funzionalità, in quanto tutti i contenuti risultano perfettamente fruibili dall'utente.

Un Secondo appunto riguardante Firefox 3 è l'incompatibilità con parte del codice JavaScript: solamente il controllo della compilazione dei campi di testo funziona correttamente.

Internet Explorer 11, con la modalità Explorer 9, non genera nessun problema, ed anche il problema della dimensione della testata riscontrato su Firefox 3 è assente.

Internet Explorer 5, 7 ed 8 non supportano il MIME xhtml+xml, quindi il sito non viene visualizzato ma ne viene proposto il download. Nel caso venga incorrettamente settato il MIME html allora il sito funziona perfettamente sulla versione 7 ed 8 del browser, compresa la visualizzazione del tag Ruby. In questo caso alcune funzionalità JavaScript ed alcune proprietà CSS non vengono riconosciute ma questo non compromette l'utilizzo del sito.

Con Microsoft Edge 16 (ultima versione) non sono stati riscontrati problemi. Non sono stati rilevati ulteriori problemi o incompatibilità con i browser sopra menzionati ad esclusione di Netscape, anche variando la grandezza del font, dello zoom della pagina, della dimensione della finestra e disattivando JavaScript.

Il sito è stato provato anche su Netscape 7, soprattutto per soddisfare una curiosità personale e per comprendere meglio l'evoluzione dello sviluppo dei siti web negli anni. Il risultato è ovviamente insoddisfacente, i tag div e p sono visualizzati erroneamente, moltissime proprietà css non sono correttamente riconosciute dal browser e soprattutto le mediaquery non sono supportate, facendo caricare al sito la versione mobile.

Ovviamente non sono stati presi provvedimenti per migliorare la situazione con Netscape, in quanto il software è datato al 2002 e non è più in uso in nessun ambito.

### **5.3.2 GNU/Linux Fedora 27**

Sono state testate le risoluzioni di 1800p e 2160p con i browsers:

- Firefox Quantum
- Google Chrome
- Firefox 56
- Lynx

Durante la fase di test su questa piattaforma non sono emerse problematiche a livello di compatibilità o visibilità nonostante le alte risoluzioni. Inoltre su questa piattaforma è stata testata la leggibilità del sito con l'utilizzo del browser cli Lynx.

### 5.3.3 MacOS High Sierra

Sono state testate le risoluzioni di 1800p, 2160p e 2880x1800p con i browsers:

- Safari 11.0.2
- Firefox Quantum
- Google Chrome

Durante la fase di test su piattaforma MacOS non è emersa alcuna problematica per quanto riguarda visibilità e compatibilità. Il sito viene visualizzato correttamente in tutti e tre i browser provati, nonostante le alte risoluzioni dei display utilizzati.

### 5.3.4 FreeBSD 11

È stata testata la risoluzione 1080p sui seguenti browsers:

- Firefox Quantum
- Lynx
- Lynx da CLI

Il sito è stato testato con il browser Lynx utilizzando la console senza x11 o Wayland, quindi da terminale/CLI, e con x11, quindi da una finestra di emulazione del terminale di dimensione variabile.

In entrambi i casi il contenuto era fruibile.

### 5.3.5 Dispositivi mobili

Di seguito sono elencati i vari dispositivi mobili sui quali il sito è stato testato

- Xiaomi Redmi 4X (Chinese Dev) con Miui browser, Firefox Rocket e Waterfox con una risoluzione di 720p
- Amazon Kindle Touch 2 (7' generazione) con schermo e-ink in bianco e nero, con una risoluzione di 800x600 e con il browser sperimentale fornito di default.
- Testato su Ipad Pro 10.5' su browser Safari versione 11.2.5 con una risoluzione di 2224x1668

In tutti i dispositivi testati il sito si adatta perfettamente alla risoluzione dello schermo e non sono presenti problemi di compatibilità, neppure con JavaScript.

L'unico appunto da fare è la mancanza di supporto degli RSS, che vengono letti come file di testo normali, ad eccezione di Waterfox che invece ne propone il download.

Anche su schermo e-ink in bianco e nero i link rimangono sufficientemente marcati rispetto al resto del testo e tutte le sezioni rimangono distinguibili.

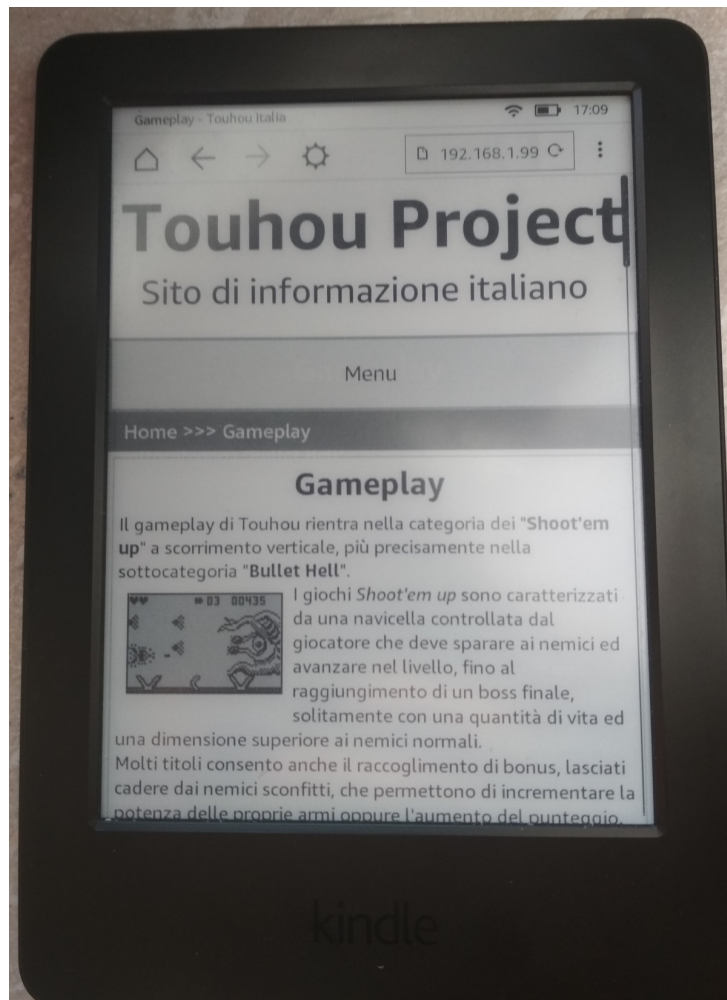


Figure 5.3: Il sito web sul dispositivo Amazon Kindle Touch 2

## 5.4 Test con diverse impostazioni utente

Il sito è stato testato con multiple impostazioni utente, come citato nella sezione riguardante le piattaforme di testing sono state testate risoluzioni che vanno dall 600p al 2160p senza presentare problemi di visualizzazione. Oltre al test per le varie risoluzioni e dispositivi si è testata la visualizzazione del sito con dimensioni del testo di che vanno 16pt a 44pt e con uno zoom elevato mantenendo comunque una buona fruibilità del sito.

È stata presa in considerazione anche la possibilità che un utente abbia bloccato, oppure non abbia la possibilità se pur remota di non poter eseguire Javascript, e nonostante questo il sito rimane comunque egualmente naviga-

bile in tutte le sue parti, senza far trasparire in modo palese la mancanza di Javascript.

## 5.5 Lynx e come potrebbe essere se letto

Il sito è stato testato con il browser Lynx, nonostante la visualizzazione solo testuale il sito rimane comunque navigabile seppur non in modo agevole se non si è abituati al utilizzo dei browser testuali.

```

#Ricevi le notizie tramite RSS
News - Touhou Italia (p1 of 2)

Touhou Project

Sito di informazione italiano
Vai al contenuto
* Menu
* Home
* News
* Gameplay
* Sviluppo
* Popolarità
* Personaggi
* Capitoli

Home >>> News

News

Un nuovo virus, a tema Touhou!
Immagine con screen del virus

31 dicembre 2017

Non di rado si sente parlare di ransomware, quei virus che criptano i file dell'utente e richiedono un riscatto per riaverli. Uno degli ultimi virus di questo genere è chiamato "Rensenware", e si distanzia dagli altri in quanto non richiede un pagamento di un riscatt...

A caccia di demoni
Immagine di una schermata del gioco

12 dicembre 2017

NIS America ha deciso di portare in occidente un altro titolo estremamente di nicchia, appartenente al genere dei dungeon crawler che negli ultimi anni ha vissuto una sorta di seconda vita grazie ai tanti nuovi esponenti. Touhou Genso Wanderer va...

Pubblicato il nuovo Touhou su Steam!
Immagine raffigurante la pagina di Steam che vende Touhou

10 dicembre 2017

È appena uscito il nuovo capitolo di Touhou, il 16, su Steam, piattaforma digitale di distribuzione di videogiochi famosa in tutto il mondo. Il gioco, denominato Hidden Star in Four Seasons, purtroppo è disponibile unicamente in lingua ingl...

-- press space for next page --
Arrow keys: Up and Down to move. Right to follow a link; Left to go back.
H)elp O)ptions P)rint G)o M)ain screen Q)uit /=search [delete]=history list
```

Figure 5.4: Esempio di pagina del sito web su Lynx

## Chapter 6

# Ambiguità incontrate e scelte intraprese

### 6.1 Descrizione della sessione

In questa sezione del documento sono elencate tutte le decisioni prese su aspetti ambigui presenti nel sito

### 6.2 Utilizzo della lingua straniera

#### 6.2.1 Furigana

A supporto dei termini scritti in kanji, sono stati inseriti i furigana, cioè la pronuncia del termine in caratteri hiragana (pratica comune in siti che presentano termini giapponesi mirati ad adolescenti o a stranieri che potrebbero avere una discreta conoscenza del giapponese).

Questo avviene anche in Giappone in quanto i kanji essendo molteplici (si calcola circa 18'000) è frequente che i lettori ne trovino di sconosciuti e si cerca di aiutarli inserendo a lato la pronuncia nel sillabario utilizzato per i termini giapponesi, cioè l'hiragana.

A volte, se il termine è di origine straniera, il furigana potrebbe presentarsi con caratteri del sillabario katanaka. Questo avviene di rado e non è presente nel nostro sito, in quanto preferiamo presentare le parole inglesi direttamente in alfabeto latino.



### 6.2.2 Traslitterazioni

Le traslitterazioni dalla lingua giapponese sono spesso imprecise e ci sono controversie sulla pronuncia persino nella stessa lingua giapponese; quindi si è scelto, in caso di screen reader, di lasciare leggere le parole traslitterate usando l'alfabeto italiano, che si rivela in molti casi anche più preciso rispetto all'inglese nella lettura dei termini.

Alcune parole giapponesi, che si rivelano essere lette più fedelmente dalla pronuncia inglese, sono state marcate come tali.

Successivamente c'è anche da considerare che alcuni termini sono pronunciati erroneamente per avvicinarli di più a pronunce occidentali, la stessa parola Touhou dovrebbe essere letta come Tōhō, o Tohō, ma la pronuncia americana e successivamente europea è stata resa Touhou.

Se le parole traslitterate fossero state marcate come lingua giapponese i termini sarebbero stati considerati in alfabeto "romaji" (romano, cioè l'alfabeto latino), e quindi traslitterati nuovamente in katakana per poi essere letti usando la lingua giapponese, che avrebbe portato a pronunce ancora più errate, in quanto non c'è una corrispondenza precisa tra l'alfabeto e il sillabario.

### 6.2.3 Termini errati

Nel sito appaiono termini con delle lettere maiuscole poste senza rispettare la grammatica inglese. In quei casi si è trascritto il termine esattamente come appare nella documentazione ufficiale, all'interno del videogioco o nei file dello stesso. Alcuni esempi sono "Nights of Night" o "U.N. Owen Was Her". In questo ultimo caso non ci è dato sapere cosa significhi U.N., si pensa possa essere un riferimento a Una Nancy Owen, ma non essendoci alcuna conferma ufficiale è stato preferito ometterlo.

# Chapter 7

## Funzionalità desiderabili

### 7.1 Descrizione della sezione

Nella seguente sezione verranno illustrate le funzionalità che nel caso di un progetto reale verrebbero inseriti ma che in questo caso non sono stati inclusi vista l'eccessiva complessità di alcuni rapportata allo scopo e al tempo previsto per questo progetto.

### 7.2 Pagine social network di supporto al sito

Nella maggior parte dei siti moderni è presente un qualche collegamento a pagina nei social network, nel nostro caso non è stata ritenuto un impiego di tempo produttivo per gli scopi del progetto andare a creare queste pagine social visto che poi si sarebbe trattato di inserire i link a queste nel sito, nel nostro caso sarebbero stati inseriti nella sidebar assieme ai feed rss.

### 7.3 Editor HTML per gli amministratori

La possibilità della realizzazione di un editor HTML come quelli presenti all'interno dei CMS è stata esclusa visto il tempo che sarebbe stato necessario per realizzarlo che sarebbe stato eccessivo. Comunque nonostante non sia stato sviluppato si ritiene che l'implementazione di un editor di questo per la parte di amministrazione renderebbe molto più efficace la gestione delle funzionalità che richiedono di manipolare testo che poi verrà inserito nel database come blocchi di codice html.

## 7.4 Image picker

Una ultima funzione avanzata che migliorerebbe l'utilizzo del sito da parte dell'amministratore, che si collega all'editor HTML, sarebbe quella di poter selezionare una immagine da inserire in un articolo direttamente dalla galleria delle immagini, o caricarla al momento all'interno della galleria, senza la necessità di spostarsi sulla sezione immagini, caricarla, copiare il link, tornare alla notizia che stava inserendo e compilando il tag html per l'inserimento dell'immagine.

# Chapter 8

## Suddivisione del lavoro

### 8.1 Suddivisione per membro del gruppo

#### 8.1.1 Bisello Samuele - Matricola 1122438

- Scrittura contenuti per la pagina capitoli
- Definizione stile del login e di svariati elementi, soprattutto nella parte di amministrazione
- Script JS per la validazione delle form lato admin
- Raffinamento e verifica delle form
- Inserimento dello sticky header
- Test su MacOS High Sierra e iOS
- Sviluppo di una parte di codice PHP per la connessione con il database

#### 8.1.2 Cailotto Mirco - Matricola 1123521

- Creazione struttura base del sito
- Raccolta e stesura nella relazione di tutti gli aspetti relativi alla lingua giapponese
- Raccolta di riferimenti per il contenuto del sito
- Scrittura contenuti per pagina di home page, gameplay, realizzazione, popolarità

- Creazione php per le news e svariate pagine di amministrazione
- Creazione bozza dello stile per le pagine utente e amministrazione
- Scrittura della funzione php per l'upload delle immagini
- Scrittura del sistema di errori in PHP forniti all'utente
- Creazione della struttura del database
- Controllo dei valori inseriti all'interno del database
- Parsing degli input per evitare SQLInjection
- Svolgimento di test automatici
- Stesura dello scheletro della relazione
- Stesura parte abstract, di analisi dell'utenza e di ambiguità linguistica della relazione
- Creazione dello script per lo zoom delle immagini
- Raffinamento dello sticky header
- Test su sistema Windows e Android
- Creazione RSS

### **8.1.3 Todescato Matteo - Matricola 1121857**

- Scrittura contenuti per la pagina dei personaggi
- Gestione degli amministratori nella parte PHP e relativa parte del database
- Stesura del login
- Definizione dello stile grafico adottato
- Creazione dello sfondo
- Script JS per la validazione delle form lato utente
- Inserimento notizie
- Test su sistema Linux
- Stesura della parte di realizzazione della relazione