

ITIS G. Feltrinelli  
A.A. 2017-2018  
Documentazione tesina maturità  
**Badminton Clubs**

**Marco Bissessur**

23 Giugno 2018



# Contents

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Obiettivo</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Requisiti funzionali</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Tecnologia utilizzata</b>	<b>3</b>
4.1	Front end . . . . .	3
4.1.1	Linguaggi . . . . .	3
4.2	Back end . . . . .	3
4.2.1	Linguaggi . . . . .	3
4.2.2	Hosting . . . . .	4
4.3	Database . . . . .	4
4.3.1	Users . . . . .	5
4.3.2	Club . . . . .	5
4.3.3	Club Ranking . . . . .	5
4.3.4	User images . . . . .	6
4.3.5	Tournament . . . . .	6
4.3.6	Participant . . . . .	7
4.3.7	Friendship . . . . .	7
4.3.8	Friend Request . . . . .	7
4.3.9	Club member . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Use cases</b>	<b>8</b>
<b>6</b>	<b>UX user experience</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>Workflow</b>	<b>8</b>

## 1 Introduzione

## 2 Obiettivo

L'Obiettivo principale di Badminton Clubs è di creare un social network che permette agli utenti di organizzare e gestire tornei tra di loro, nello specifico voglio creare un prodotto che possa:

- Permettere agli utenti di inviare richieste di amicizia, accettarle e visualizzare gli amici
- Permettere agli utenti di creare tornei con nome, descrizione, numero di partecipanti, tipo di torneo (singolo, doppio) e il sesso dei partecipanti. Gestirli e organizzare i turni.
- Permettere agli utenti di creare club e fare gruppi tra di loro.
- Permettere agli utenti di visualizzare i club in base ad una classifica in base al loro punteggio.
- Permettere di visualizzare gli utenti iscritti e gli ultimi tornei creati

## 3 Requisiti funzionali

## 4 Tecnologia utilizzata

### 4.1 Front end

#### 4.1.1 Linguaggi

I linguaggi Front end che ho utilizzato sono:

- HTML per creare la struttura base delle pagine dell'applicazione
- CSS per modellare la pagina e renderla responsive
- JAVASCRIPT per creare animazioni, e soprattutto per la creazione dinamica dell'albero che rappresenta i vari match di un torneo.

### 4.2 Back end

#### 4.2.1 Linguaggi

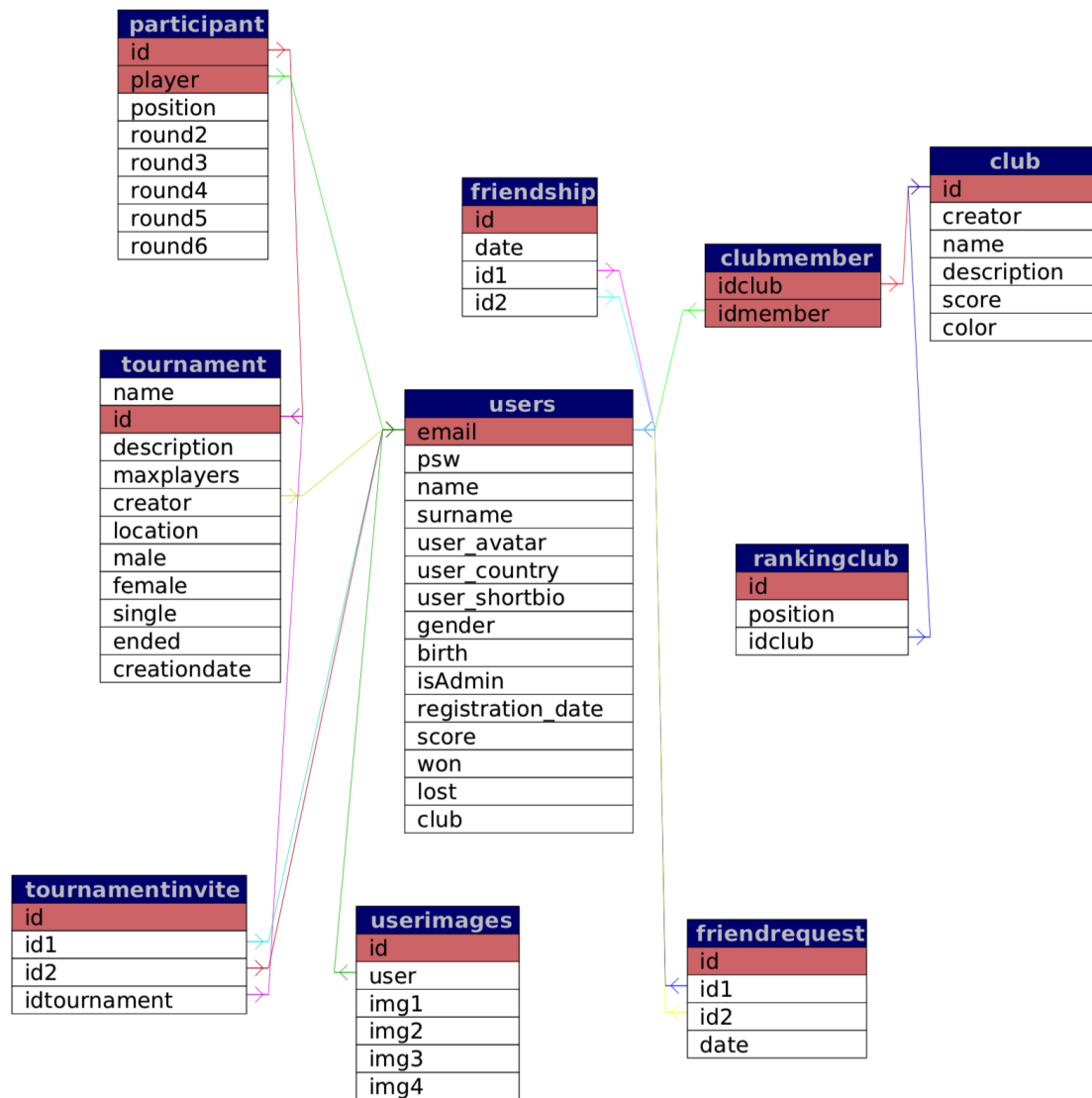
Per programmare il back end ho utilizzato il linguaggio PHP, per creare contenuto dinamico nelle pagine, i cui dati sono presi tramite query dal database MySQL.

#### 4.2.2 Hosting

L'applicazione è stata pubblicata sul dominio .... affittato da Aruba srl, la gestione del database è avvenuta come per il database locale di MAMP.

#### 4.3 Database

Questo è lo schema UML della struttura del database progettato con MySql



#### 4.3.1 Users

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
email	varchar(30)		No					
psw	text		No					
name	varchar(30)		No					
surname	varchar(30)		No					
user_avatar	varchar(255)		No	images/ userm.png				
user_country	varchar(255)		Si	NULL				
user_shortbio	text		Si	NULL				
gender	varchar(255)		Si	NULL				
birth	date		No					
isAdmin	tinyint(1)		No	0				
registration_date	date		No					
score	int(11)		No					
won	int(11)		No					
lost	int(11)		No					
club	int(6)		No					

#### 4.3.2 Club

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
id	int(6)		No		auto_increment			
creator	varchar(30)		No					
name	varchar(10)		No					
description	varchar(255)		No					
score	int(11)		No					
color	varchar(10)		No					

#### 4.3.3 Club Ranking

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
id	int(6)		No		auto_increment			
position	int(6)		No					
idclub	int(6)		No			-> club.id ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		

#### 4.3.4 User images

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
id	int(11)		No		auto_increment			
user	varchar(30)		No			-> users.email ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		
img1	varchar(255)		No	images/insertlogo.png				
img2	varchar(255)		No	images/insertlogo.png				
img3	varchar(255)		No	images/insertlogo.png				
img4	varchar(255)		No	images/insertlogo.png				

#### 4.3.5 Tournament

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
name	varchar(10)		No					
id	int(6)		No		auto_increment			
description	varchar(50)		No					
maxplayers	int(6)		No					
creator	varchar(30)		No			-> users.email ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		
location	varchar(50)		No					
male	tinyint(1)		No	1				
female	tinyint(1)		No	1				
single	tinyint(1)		No	1				
ended	tinyint(1)		No					
creationdate	date		No					

#### 4.3.6 Participant

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
id	int(6)		No			-> tournament.id ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		
player	varchar(30)		No			-> users.email ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		
position	int(20)		No					
round2	tinyint(1)		No	0				
round3	tinyint(1)		No	0				
round4	tinyint(1)		No	0				
round5	tinyint(1)		No	0				
round6	tinyint(1)		No	0				

#### 4.3.7 Friendship

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
id	int(6)		No		auto_increment			
date	date		No					
id1	varchar(30)		No			-> users.email ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		
id2	varchar(30)		No			-> users.email ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		

#### 4.3.8 Friend Request

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
id	int(6)		No		auto_increment			
id1	varchar(30)		No			-> users.email ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		
id2	varchar(30)		No			-> users.email ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		
date	date		No					

#### 4.3.9 Club member

Colonna	Tipo	Attributi	Null	Predefinito	Extra	Collegamenti a	Commenti	MIME
idclub	int(6)		No			-> club.id ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		
idmember	varchar(30)		No			-> users.email ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE		

## 5 Use cases

tabelle con omini spiegazione delle tabelle, es. come l'admin del torneo gestisce il torneo

## 6 UX user experience

navigazione pagine

## 7 Workflow

Per fare il social network ho utilizzato MAMP per lavorare in locale sul mio computer, L'IDE che ho utilizzato è Brackets che ho usato per programmare le pagine front e back end. Ho utilizzato git come Version Control System per gestire il workflow, infine ho pubblicato l'applicazione su un dominio online ([Badminton Clubs](#))

Per la Documentazione ho utilizzato il linguaggio Latex e Visual Studio Code come ide.