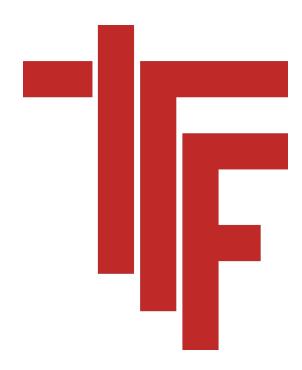
# ITIS G. Feltrinelli A.A. 2017-2018

## Documentazione tesina maturità

# **Badminton Clubs**

## Marco Bissessur

23 Giugno 2018



# Contents

1	Intr	roduzione	3
2	Obiettivo		3
3	Reg	<sub>l</sub> uisiti funzionali	3
4	Tec	nologia utilizzata	3
	4.1	Front end	3
		4.1.1 Linguaggi	3
	4.2	Back end	3
		4.2.1 Linguaggi	3
		4.2.2 Database	3
		4.2.3	4
		4.2.4 Hosting	4
5	UX	user experience	4
6	Con	ne ho lavorato	4

#### 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 visuallizare 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 visuallizare 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
- CSS
- JAVASCRIPT

#### 4.2 Back end

#### 4.2.1 Linguaggi

Per programmare il back end ho utilizzato il linguaggio PHP e il linguaggio latex per produrre la Documentazione.

#### 4.2.2 Database

img ER

#### 4.2.3

#### 4.2.4 Hosting

Per gestire il mio sito ho comprato ed utilizzato l'hosting di Aruba, nel quale ho inserito i miei file ed il mio database

# 5 UX user experience

#### 6 Come ho lavorato

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 utilizzanto git per salvare e poter tornare ad ogni aggiornamento inserito infine ho inserito il tutto nel mio sito online.

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