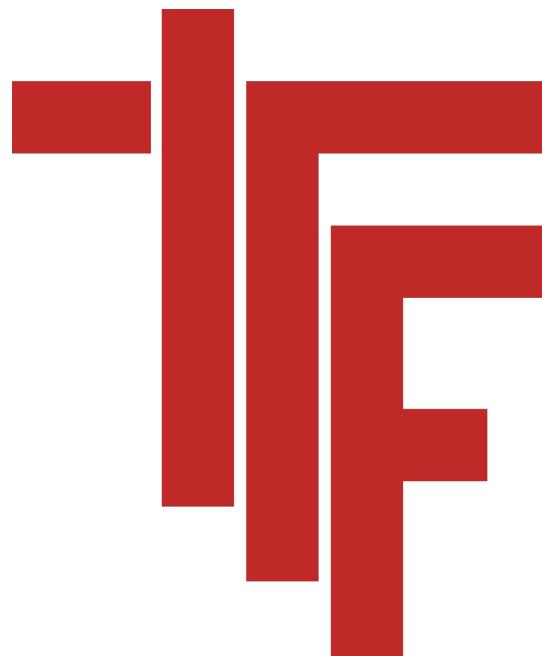


ITIS G. Feltrinelli  
A.A. 2017-2018  
Documentazione tesina maturità  
**Badminton Clubs**

**Marco Bissessur**

20 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>12</b>
6.1	Navigazione delle pagine . . . . .	12
6.2	Sign up . . . . .	13
6.3	Login . . . . .	13
6.4	Homepage . . . . .	14
6.5	Navbar . . . . .	16
6.6	MyProfile . . . . .	17
<b>7</b>	<b>Workflow</b>	<b>21</b>

## **1 Introduzione**

## **2 Obiettivo**

L'Obiettivo principale di Badminton Clubs è di creare un social network che permetta 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**

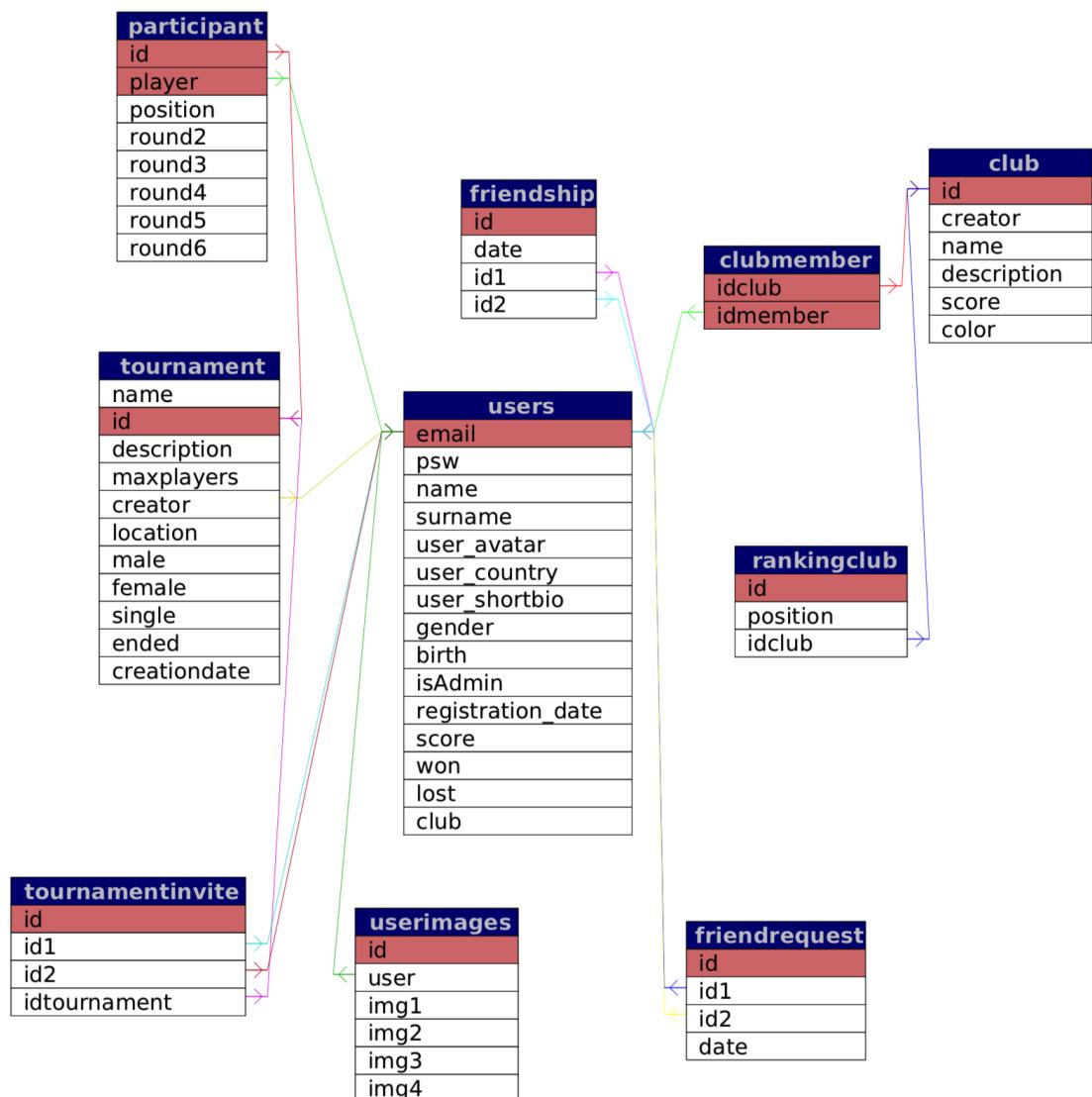
Per programmare il back end ho utilizzato il linguaggio PHP, per creare contenuto dinamico nelle pagine, i cui dati sono presi tramite query dal database MySql.

#### 4.2.2 Hosting

L'applicazione è stata pubblicata sul dominio <https://www.marcobissessur.it> 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.p ng				
user_countr y	varchar(255)		Sì	NULL				
user_shortbi o	text		Sì	NULL				
gender	varchar(255)		Sì	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_incre ment			
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_incre ment			
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/i nsertlog o.png				
img2	varchar(255 )		No	images/i nsertlog o.png				
img3	varchar(255 )		No	images/i nsertlog o.png				
img4	varchar(255 )		No	images/i nsertlog o.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_incremente			
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_incremente			
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		

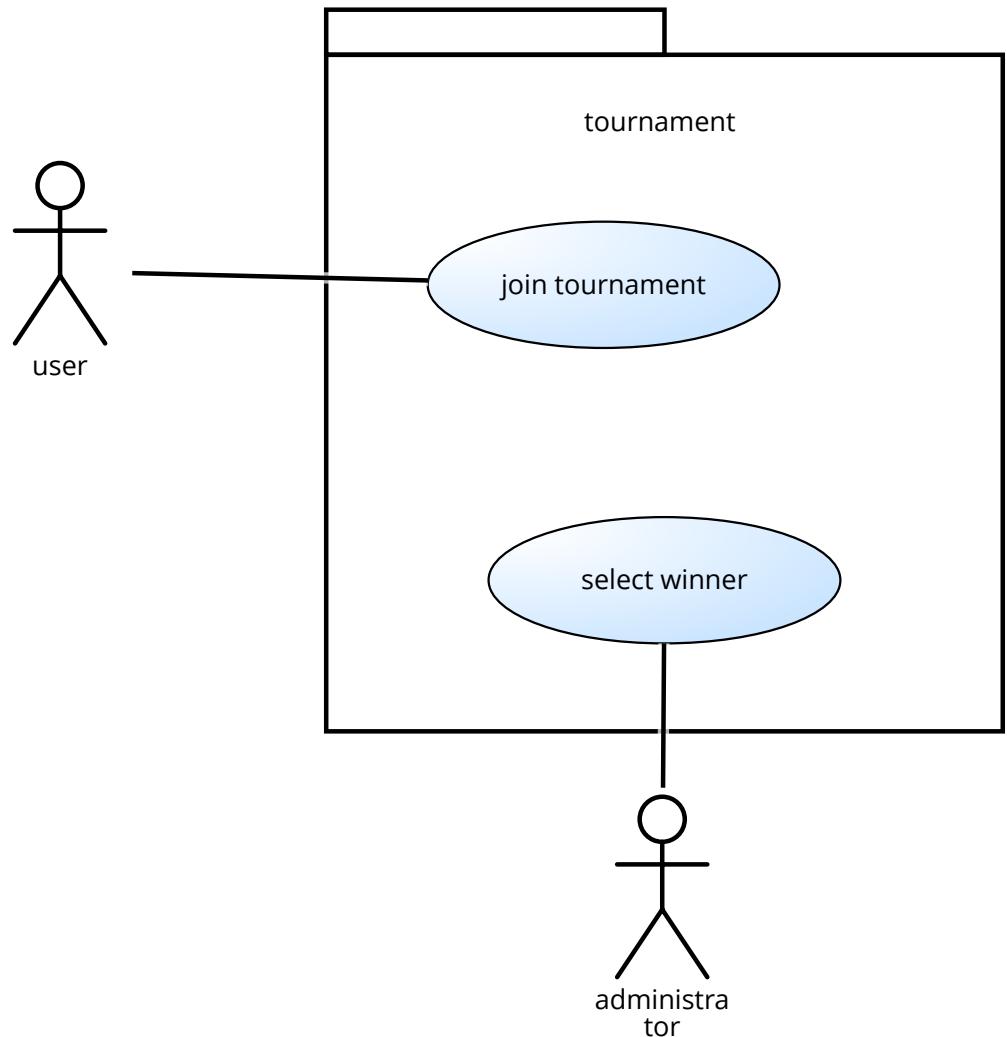
## 5 Use cases

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

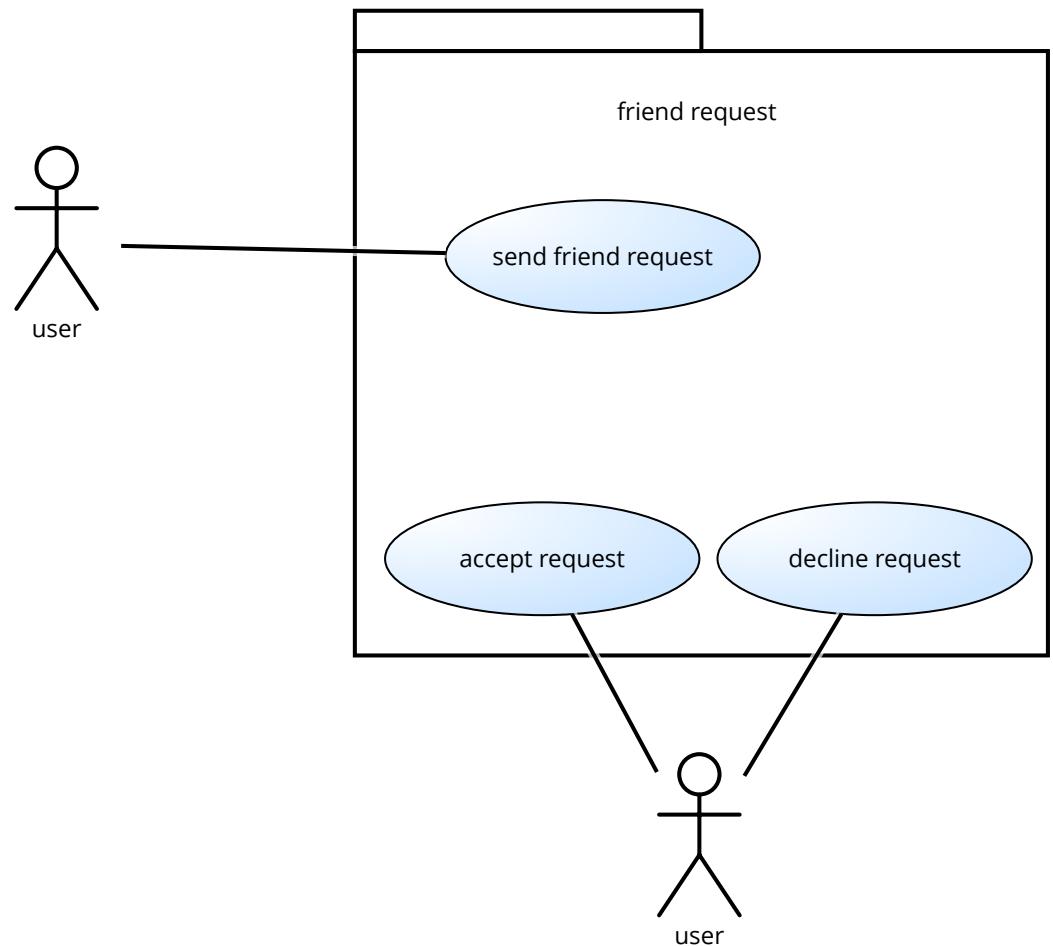
Un utente può cercare il torneo in cui vuole partecipare, può unirsi dopo aver visto le caratteristiche del torneo e aspetta che esso si svolga.

Poi l'admin del torneo ovvero il suo creatore assegna i vincitori dei match mano che si svolgono fino a quando non c'è un vincitore finale.

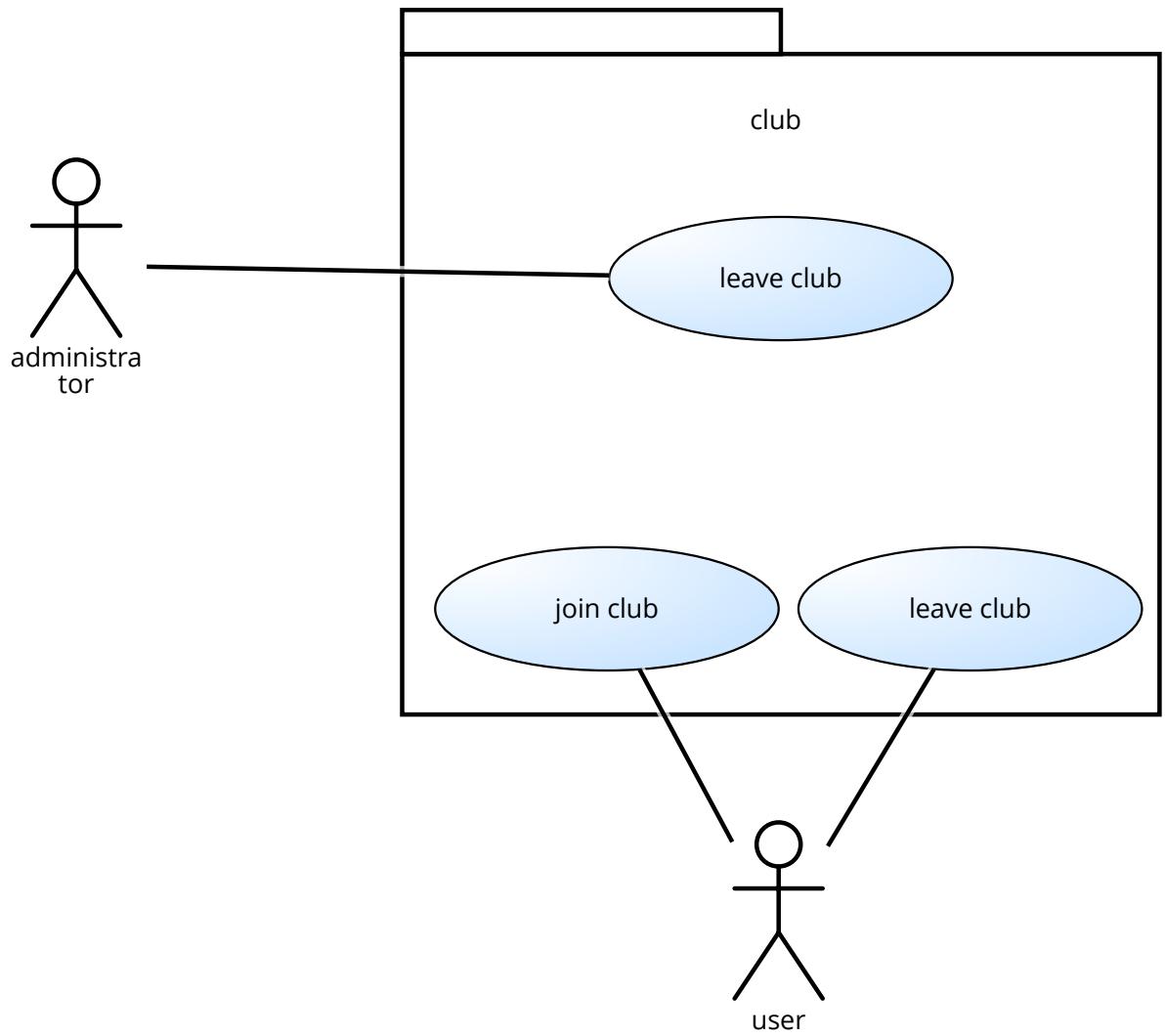
Ogni volta che un utente vince un match, li viene assegnato un punteggio in base all'importanza del match.



Un utente quando visita la pagina di altri utenti può mandare a loro una richiesta di amicizia, e il destinatario può decidere se accettare o declinare la richiesta.

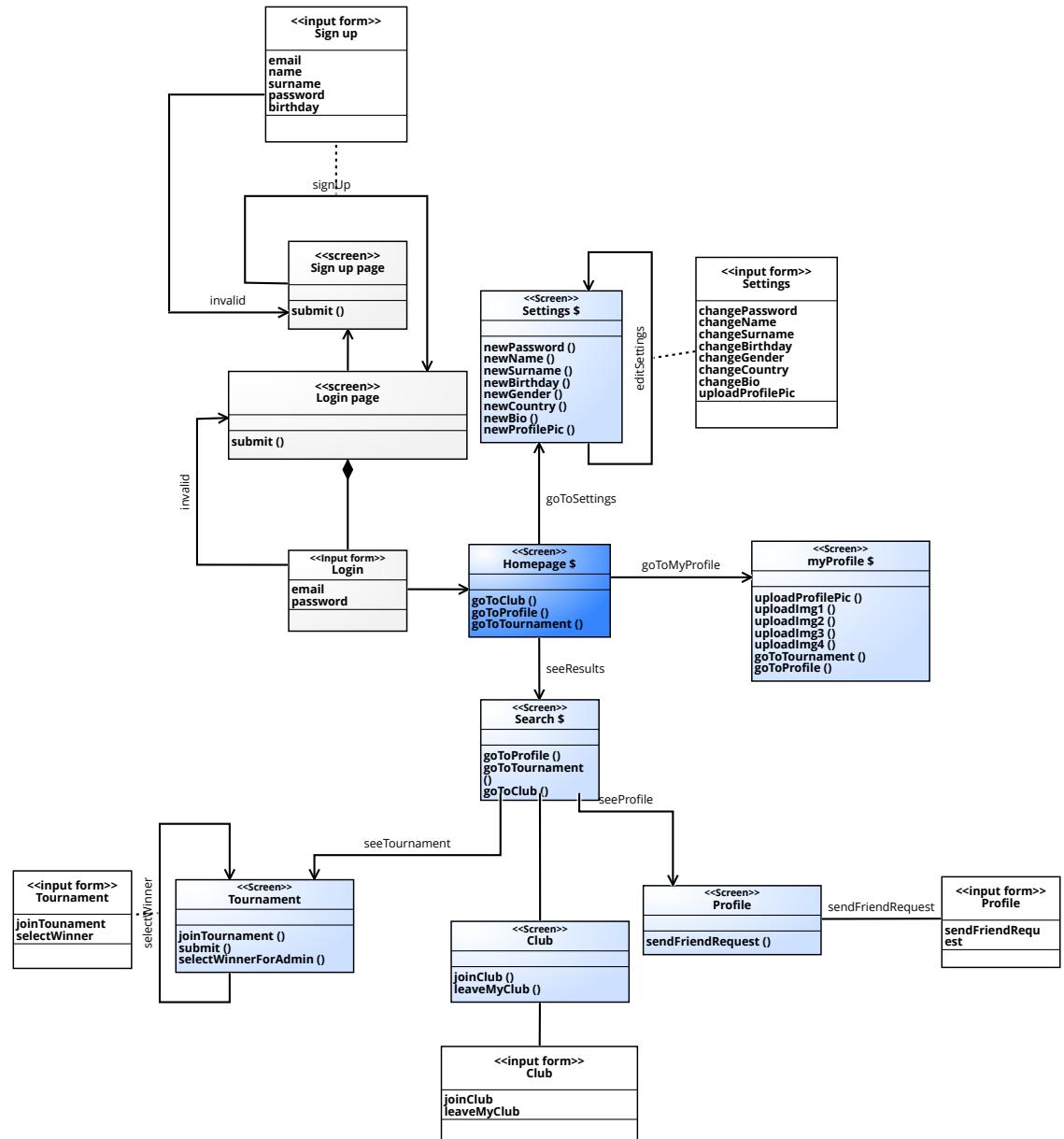


L'admin dopo aver creato il club può decidere se uscire o no, gli utenti invece scelgono se entrare nel club o uscirne. Se un utente è già dentro un club, quando cerca altri club può scegliere se uscire dal proprio club.



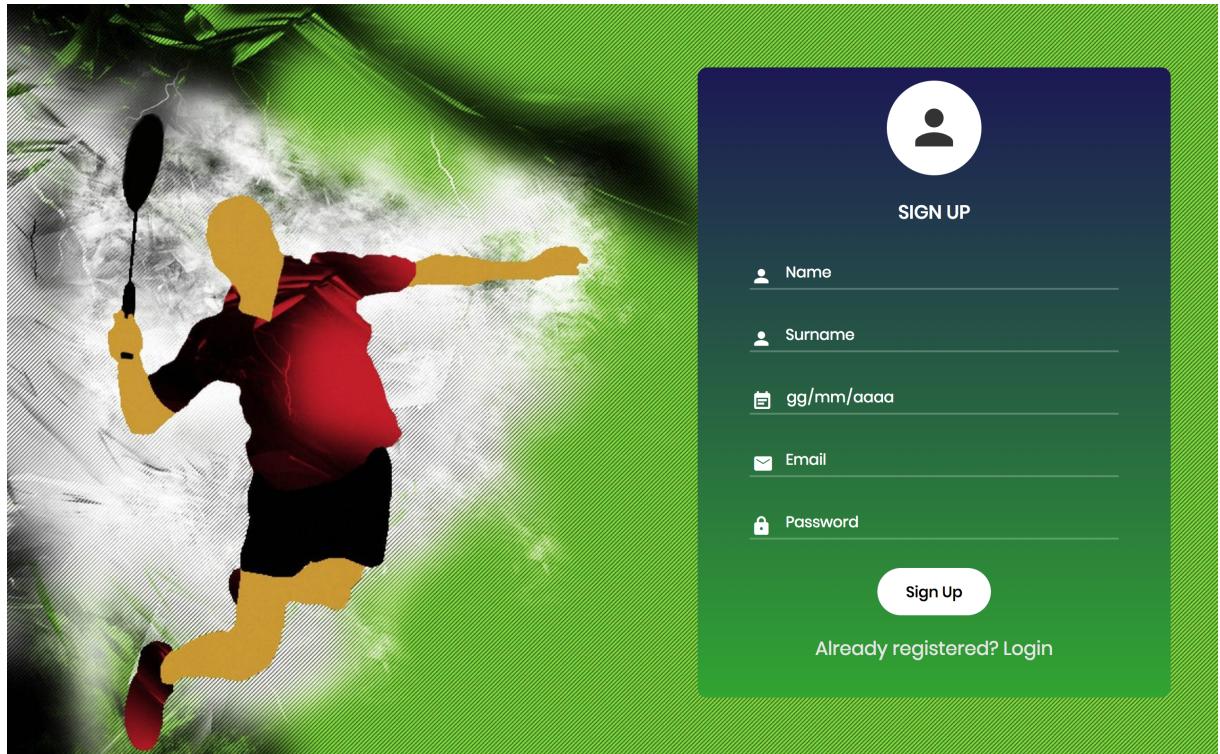
## 6 UX user experience

### 6.1 Navigazione delle pagine



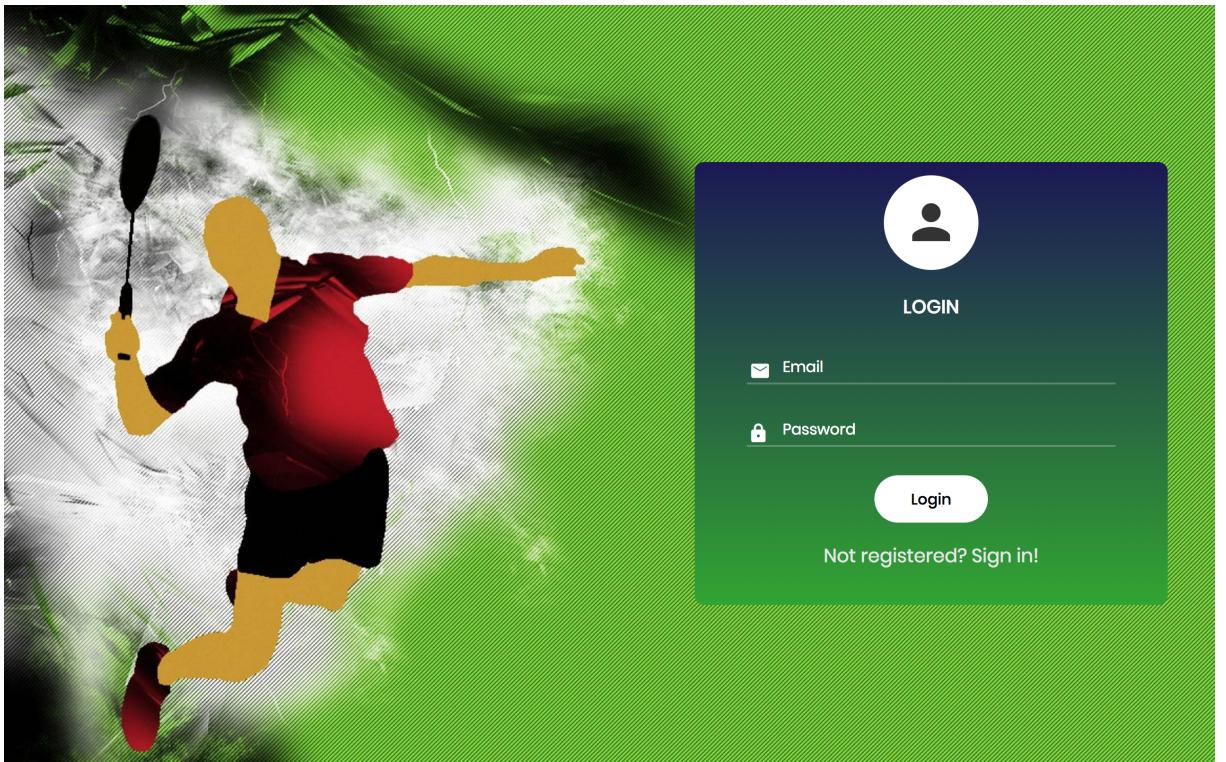
## 6.2 Sign up

Un nuovo utente dalla pagina di Login va nella pagina di Sign up, si registra e se non compila tutti i campi torna nella stessa pagina, altrimenti viene reindirizzato alla pagina di Login.



## 6.3 Login

Nel Login se inserisce credenziale errate rimane nella pagina, se invece inserisce delle credenziale valide viene reindirizzato alla Homepage del sito.



## 6.4 Homepage

Nella Homepage l'utente può visualizzare:

- Gli ultimi 4 utenti registrati
- I migliori 7 club con i loro punteggi
- Gli ultimi 4 tornei creati
- I 3 utenti migliori dell'applicazione

**Homepage****NEW USERS****CLUB RANKING****BCMILANO**

Chiari

0

CUS-Bergam

0



BADMINTON CLUBS Search  Search New Tournament Club Requests

### LAST TOURNAMENTS

### USERS RANKING

1° worldwide	MARCO BISSESSUR
2° worldwide	Bruno Stegani
3° worldwide	Chiara Cuzzocrea

## 6.5 Navbar

Nella barra di navigazione l'utente può andare all'homepage cliccando su Badminton Clubs, nelle impostazioni cliccando Settings e nel suo profilo cliccando su MyProfile.

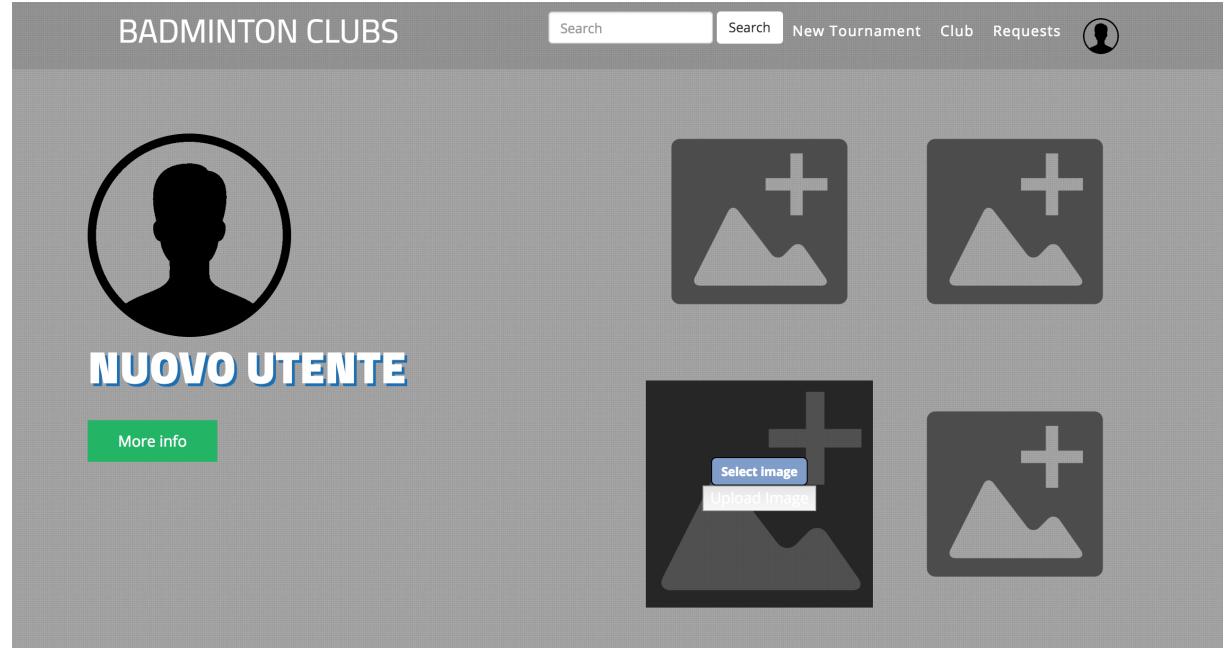
BADMINTON CLUBS Search  Search New Tournament Club Requests

[My Profile](#) 
[Settings](#) 
[Logout](#)

Se l'utente non appartiene a nessun club può crearne uno.  
 L'utente può anche cercare: un altro utente, un club o un torneo inserendo il nome di uno di essi nel campo di ricerca.  
 Cliccando il campo Request si può controllare se qualcuno ha inviato delle richieste di amicizia e decidere se accettarle o meno.  
 Infine l'utente può anche decidere di effettuare il logout.

## 6.6 MyProfile

Nella pagina MyProfile l'utente cliccando sull'immagine sopra il suo nome (es. Nuovo Utente) può caricare la sua immagine di profilo principale, che si vedrà anche nella barra di navigazione.  
A destra invece l'utente può caricare altre 4 immagini visibili solo nel suo profilo.



Dopo aver caricare le foto il profilo verrà simile al seguente esempio:

BADMINTON CLUBS



MARCO BISSESSUR

BIOGRAFIA

More info

Search

Search

New Tournament Club Requests



## SKILLS

Win Rate

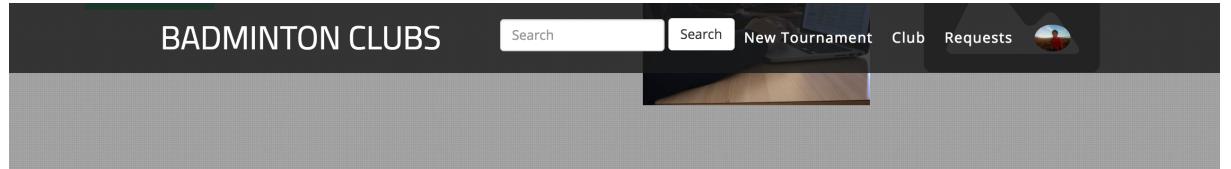
100%

Nella pagina si può anche controllare le tue skills:

Win Rate Percentuale di vittorie di tornei partecipati

Club Points Punti del tuo club e posizione complessiva

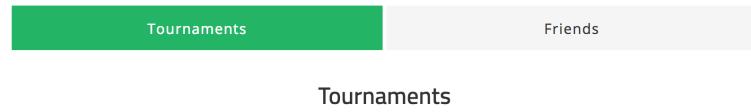
Global Rank Posizione personale nel ranking globale



## SKILLS



## ACTIVITY



Si possono anche visualizzare i tornei svolti o in corso e visitarli



## ACTIVITY

Tournaments Friends

Tournaments

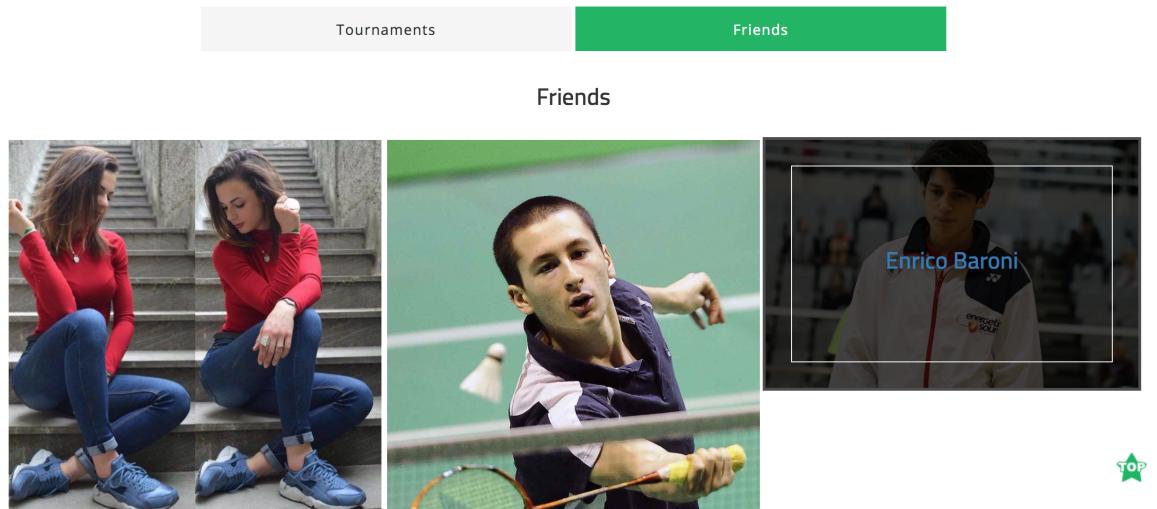
BADMINTON CLUBS

© 2018 BADMINTON CLUBS. ALL RIGHTS RESERVED | DESIGN BY MARCO BISSESSUR

E visualizzare i tuoi amici e i loro profili



## ACTIVITY



## 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.