

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

Marco Bissessur

23 Giugno 2018



Contents

1	Introduzione	3
2	Obiettivo	3
3	Requisiti funzionali	3
4	Tecnologia 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	Come 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 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
- 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 utilizzato git per salvare e poter tornare ad ogni aggiornamento inserito infine ho inserito il tutto nel mio sito online.

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