



---

**Università degli Studi di Padova**  
Corso di Laurea in Informatica  
A. A. 2025/26



## Relazione

### Progetto di Tecnologie Web

<b>Studenti</b>	Sofia De Blasi - matricola - email Nenad Radulovic - matricola - email Giacomo Speggiорin - matricola - email Nicola Simionato - matricola - email
<b>Indirizzo del sito</b>	indirizzo
<b>Utenti</b>	<b>Username:</b> user, <b>Password:</b> user <b>Username:</b> admin, <b>Password:</b> admin

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1	Com'è nata l'idea . . . . .	3
1.2	L'obbiettivo di StudentSpace . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Analisi del lavoro svolto</b>	<b>4</b>
2.1	Processo decisionale . . . . .	4
2.2	Modalità di lavoro . . . . .	4
2.3	Divisione del lavoro . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Progettazione</b>	<b>5</b>
3.1	Tipi di utente . . . . .	5
3.2	Struttura del sito . . . . .	5
3.3	Mockup . . . . .	5
3.4	Responsive Web Design e Mobile First . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Sviluppo</b>	<b>6</b>
4.1	HTML . . . . .	6
4.2	CSS . . . . .	6
4.3	JavaScript . . . . .	6
4.4	PHP . . . . .	6
4.5	Database . . . . .	6
4.6	Errori . . . . .	6
4.7	Validazione . . . . .	6
4.8	Immagini . . . . .	6
4.9	Colori . . . . .	6
4.10	Font . . . . .	6
4.11	.htaccess . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Test</b>	<b>7</b>
5.1	Color contrast . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Accessibilità</b>	<b>8</b>
6.1	Introduzione . . . . .	8
6.2	WAI-ARIA e screen-reader . . . . .	8
6.3	Progressive Enhancement . . . . .	8
6.4	Supporto ai dispositivi "legacy" . . . . .	8
6.5	Ulteriori funzionalità di accessibilità . . . . .	8
<b>7</b>	<b>SEO e prestazioni</b>	<b>9</b>

<b>8 Strumenti utilizzati</b>	<b>10</b>
8.1 Canva . . . . .	10
8.2 Discord . . . . .	10
8.3 Git . . . . .	10
8.4 Github . . . . .	10
8.5 LaTeX . . . . .	10
8.6 Silktide . . . . .	11
8.7 W3C Validator . . . . .	11
8.8 WhatsApp . . . . .	11
8.9 WebAIM . . . . .	11
<b>9 Guida all'installazione del progetto</b>	<b>12</b>

# 1 Introduzione

## 1.1 Com'è nata l'idea

L'idea di questo progetto nasce da una domanda che ci siamo posti più volte nella nostra quotidianità: *"Cosa potremmo fare questo weekend?"*. Nelle città universitarie vengono spesso organizzati eventi e attività dedicate agli studenti, è però seccante doverne andare ogni volta alla ricerca. Bisogna sapere innanzi tutto cosa si sta cercando (il che non è una cosa scontata), e serve poi andarsi a sfogliare di volta in volta le pagine social degli organizzatori, che sono sempre diversi.

Abbiamo quindi pensato a quanto sarebbe comodo e utile se fossero gli organizzatori stessi ad andare incontro agli studenti, e a quanto si semplificherebbe la ricerca se esistesse un'unica bacheca dove tutti gli organizzatori possano appendere i loro volantini.

Nel mentre buttavamo giù le idee il discorso si è ampliato, e ci siamo resi conto che la fuori ci sono un sacco di servizi di cui gli studenti hanno bisogno ma non hanno un punto di riferimento sul dove andarli a cercare.

## 1.2 L'obbiettivo di StudentSpace

StudentSpace propone una *bacheca online* che raccolga in un unico luogo eventi, attività e servizi di interesse per gli studenti, andando oltre il contesto strettamente accademico.

Attraverso la piattaforma sarà possibile trovare eventi sportivi, attività serali, concerti, e altre occasioni di socialità. Potranno inoltre dare la loro disponibilità ad altri studenti per ripetizioni, oppure consultare annunci di affitto relativi alla propria città.

L'obbiettivo principale è garantire a studenti e studentesse un accesso rapido e completo a ciò che potrebbe interessarli. Allo stesso tempo, si vuole agevolare gli organizzatori, che si rivolgono a questo target, fornendo loro un canale unico e mirato per raggiungere un pubblico ampio e specifico.

## 2 Analisi del lavoro svolto

### 2.1 Processo decisionale

Durante tutto lo sviluppo del progetto ci si è trovati a dover prendere diverse decisioni in merito a design, funzionalità, contenuto ecc. Nella maggior parte dei casi questi punti suono stati discussi in presenza, tra tutti i membri del gruppo. Ovviamente, questo metodo comporta delle chiare limitazioni, si è quindi deciso di adottare anche dei metodi di comunicazione (sia sincroni che asincroni) alternativi.

Per quanto riguarda le comunicazioni asincrone, è stata usata ampiamente la piattaforma di messaggistica **WhatsApp**. Si è deciso inoltre di adottare **Discord** come strumento di comunicazione asincrona, in supporto alle riunioni in presenza.

### 2.2 Modalità di lavoro

Per adattarsi meglio alle esigenze del gruppo si è deciso che i membri del gruppo avrebbero svolto ciascuno le proprie attività in maniera prevalentemente asincrona. Questa decisione è stata presa per riuscire a dare più libertà ai singoli membri nell'organizzare il proprio lavoro. La scelta è stata inoltre supportata dalla volontà del gruppo di dare maggiore fluidità allo sviluppo del progetto. Il lavoro è stato infatti suddiviso in modo che ogni membro andasse a lavorare su punti diversi rispetto agli altri, cosicché nessuno dovesse preoccuparsi che il proprio lavoro andasse in conflitto con quello di qualcun altro. A sostegno di ciò si è deciso di implementare un sistema di versionamento del codice (con annesso hosting online) tramite **Git** e **Github**.

### 2.3 Divisione del lavoro

Visto lo scopo di natura accademica del progetto si è ritenuto opportuno che ciascun membro del gruppo fosse coivolto (quantomeno in parte) in ogni ambito del progetto. Questo ha permesso a ogni membro di avere un'idea generale sul funzionamento del programma, e di mettere mano direttamente a ogni fase del suo sviluppo.

### **3 Progettazione**

- 3.1 Tipi di utente**
- 3.2 Struttura del sito**
- 3.3 Mockup**
- 3.4 Responsive Web Design e Mobile First**

## **4 Sviluppo**

**4.1 HTML**

**4.2 CSS**

**4.3 JavaScript**

**4.4 PHP**

**4.5 Database**

**4.6 Errori**

**4.7 Validazione**

**4.8 Immagini**

**4.9 Colori**

**4.10 Font**

**4.11 .htaccess**

## **5 Test**

### **5.1 Color contrast**

## **6 Accessibilità**

- 6.1 Introduzione**
- 6.2 WAI-ARIA e screen-reader**
- 6.3 Progressive Enhancement**
- 6.4 Supporto ai dispositivi “legacy”**
- 6.5 Ulteriori funzionalità di accessibilità**

## **7 SEO e prestazioni**

## **8 Strumenti utilizzati**

### **8.1 Canva**

[https://www.canva.com/it\\_it/](https://www.canva.com/it_it/)

Piattaforma di progettazione grafica per creare contenuti visuali per presentazioni, siti web e prodotti simili.

### **8.2 Discord**

<https://discord.com/>

Piattaforma di messaggistica istantanea, di distribuzione digitale e di voice over IP, utilizzata per la comunicazione all'interno server Discord. Gli utenti comunicano con chiamate vocali, videochiamate, messaggi di testo, media e file in chat private o come membri di un server Discord. Quest'ultimi sono una raccolta di canali di tipo vocale e/o testuale.

### **8.3 Git**

<https://git-scm.com/>

Applicazione software per il controllo di versione distribuito utilizzabile da interfaccia a riga di comando. Viene utilizzato il versionamento delle repository dedicate al codice e alla documentazione del progetto.

### **8.4 Github**

<https://git-scm.com/>

È un servizio di hosting per progetti software che implementa lo strumento di controllo versione distribuito Git.

### **8.5 LaTeX**

<https://www.latex-project.org/get/>

Linguaggio di marcatura del testo, usato ampiamente in ambito accademico per la preparazione di testi.

## **8.6 Silktide**

<https://silktide.com/>

È un'estensione che facilita i test sull'accessibilità.

## **8.7 W3C Validator**

<http://validator.w3.org/>

Validatore markup HTML/XHTML.

## **8.8 WhatsApp**

<https://www.whatsapp.com/>

## **8.9 WebAIM**

<https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

## **9 Guida all'installazione del progetto**