



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



Relazione

Progetto di Tecnologie Web

Studenti	Sofia De Blasi - matricola - email
	Nenad Radulovic - matricola - email
	Giacomo Speggiorin - matricola - email
	Nicola Simionato - matricola - email
Indirizzo del sito	indirizzo
Utenti	Username: user, Password: user
	Username: admin, Password: admin

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Com'è nata l'idea	3
1.2	L'obiettivo di StudentSpace	3
2	Analisi del lavoro svolto	4
2.1	Processo decisionale	4
2.2	Modalità di lavoro	4
2.3	Divisione del lavoro	4
3	Progettazione	5
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
4	Sviluppo	6
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
5	Test	7
5.1	Color contrast	7
6	Accessibilità	8
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
7	SEO e prestazioni	9

8	Strumenti utilizzati	10
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
9	Guida all'installazione del progetto	12

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'obiettivo 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'obiettivo 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 sono 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 coinvolto (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/

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