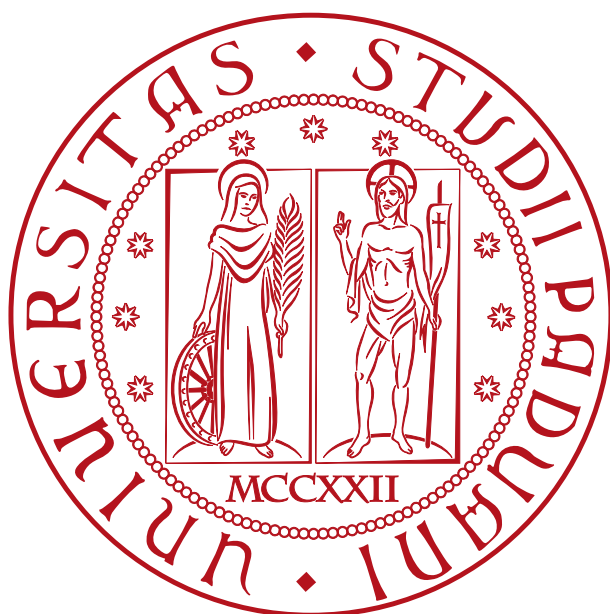


Università degli Studi di Padova

DIPARTIMENTO DI MATEMATICA "TULLIO LEVI-CIVITA"

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA



WebApp per attività laboratoriali di OpenDay

Tesi di laurea

20 Settembre 2024

Relatore

Prof.ssa Prof.ssa Ombretta Gaggi

Laureando

Orlando Virgilio Maria Ferazzani

Matricola 2058653

Sommario

Il seguente elaborato descrive l'attività di tirocinio, della durata complessiva di xxx ore, interno svolta presso l'Università di Padova. Questa attività è stata portata avanti sotto la guida della Prof.ssa Ombretta Gaggi. Il Prof. Claudio Palazzi ha ricoperto il ruolo di tutor accademico.

L'*Università degli Studi di Padova* durante i suoi OpenDay, utilizza WebApp _G interattive per avvicinare i ragazzi delle scuole superiori al corso di laurea in Informatica. Queste consentono di far conoscere le basi della programmazione attraverso giochi che stimolano la logica e la creatività. Tuttavia, queste applicazioni sono spesso molto tediose da utilizzare dato il breve tempo a disposizione per le attività e non sempre riescono a coinvolgere gli studenti, soprattutto chi di programmazione non ha mai visto nulla.

Durante il mio tirocinio, ho quindi lavorato allo sviluppo di una WebApp interattiva che permette all'utente di lavorare a dei noti problemi di informatica, come ad esempio il problema dei Lettori e Scrittori, o ancora quello dei Filosofi a cena, utilizzando dei blocchi creati ad hoc, e utilizzando librerie di Drag and Drop _G per posizionare suddetti blocchi nella parte giusta del codice. A fine esercizio, l'applicazione validerà la risposta fornendo anche info su dove si è sbagliato e come correggere l'errore. In questo modo, l'utente potrà apprendere le basi della programmazione in modo divertente e stimolante. Saranno disponibili durante tutto l'utilizzo, sezioni di teoria dove approfondire il problema in analisi.

In questo documento, espongo il lavoro che ho svolto con la seguente suddivisione:

-Nel primo capitolo descrivo il contesto all'interno del quale ho svolto il mio tirocinio, fornendo una panoramica degli strumenti e dei processi adottati.

- Nel secondo capitolo espongo lo

scopo dello stage, i prodotti attesi, il Way of Working _G e gli obiettivi personali.

- Nel terzo capitolo descrivo nel dettaglio le attività svolte e metodi di approccio a

problemi. Alla fine presento brevemente il prodotto finale.

- Nel Glossario sono riportati i termini tecnici e le abbreviazioni utilizzate nel

Oltre alla struttura appena descritta, ho adottato le seguenti convenzioni tipografiche:

- gli acronimi, le abbreviazioni e i termini di uso non comune menzionati, vengono definiti nel Glossario, situato alla fine del presente documento;
- per la prima occorrenza dei termini riportati nel glossario viene utilizzata la seguente nomenclatura: parola_G;
- i termini in lingua straniera o facenti parte del gergo tecnico sono evidenziati con il carattere *corsivo*;
- dove non diversamente specificato, l'uso del "noi" si riferisce a me e ai miei tutor aziendali.

Non c'è limite al peggio, negli algoritmi come nella vita.

--- Paolo Baldan

Ringraziamenti

Innanzitutto, vorrei esprimere la mia più profonda gratitudine al Prof.ssa Prof.ssa Ombretta Gaggi, relatore della mia tesi, per il supporto fornitomi durante la stesura e per la pazienza di rispondere ad ogni mio pensiero inquieto.

Desidero ringraziare con affetto i miei genitori, per il sostegno durante tutti gli anni di studio. Mamma, alla fine, tutti i capelli bianchi che ti ho fatto venire, hanno dato i loro frutti.

Un grazie, dal profondo del cuore, a Sofia, per i momenti condivisi assieme. Con te affianco, posso raggiungere qualsiasi vetta.

Padova, Luglio 2025

Orlando Virgilio Maria Ferazzani

Contents

Il contesto	2
Scopo del tirocinio	4
titolo	4
Svolgimento del progetto	6
Retrospettiva finale	8
Glossario	10
Bibliography	12

Elenco delle Figure

Elenco delle Tabelle

Il contesto

Scopo del tirocinio

bruh

titolo

Svolgimento del progetto

bruh.

Retrospettiva finale

Glossario

Drag and Drop: Lett. trascina e rilascia. Tecnica utilizzata in alcune applicazioni web dove l'utente deve prendere con il mouse (o il dito se da mobile) un componente del sito stesso e spostarlo in un'altra area predefinita. iii

Way of Working: Modalità di lavoro. In questo caso, si riferisce alla modalità di lavoro adottata da un team di sviluppo software. iii

WebApp: Applicazione Web iii

Bibliography