

Contents

1	Analisi	2
1.1	Descrizione	2
2	Utenti e scenari d'uso	3
2.1	Personas	3
2.2	Scenarios	3
A	Guida Utente	4
A.1	Creazione del database	4
A.2	Avvio dell'applicazione	4
A.3	Credenziali demo per accesso	4

Chapter 1

Analisi

1.1 Descrizione

UniEvents è una web application per la creazione, la gestione e la scoperta di eventi universitari (workshop, conferenze, seminari e attività sociali). Fornisce agli organizzatori strumenti per impostare eventi con metadati (titolo, descrizione, data/ora, luogo, immagine, capienza) e ai partecipanti un'interfaccia per cercare, filtrare e iscriversi agli eventi.

Requisiti Funzionali

- *Gestione Eventi:* Creazione e modifica di eventi con campi obbligatori (titolo, descrizione, data, ora, luogo, categoria, capienza partecipanti e una immagine).
- *Stati dell'Evento:* Possibilità di salvare gli eventi come bozze (Draft), inviarli in revisione (Waiting) o pubblicarli.
- *Anteprima Dinamica:* Visualizzazione di un'anteprima della card dell'evento durante la fase di creazione, con aggiornamento istantaneo di testi e categorie.
- *Sistema di Iscrizione:* Registrazione degli utenti agli eventi con controllo automatico della disponibilità dei posti.
- *Ricerca Avanzata e Filtri:* Filtraggio degli eventi per categoria e per ricerca testuale.
- *Dashboard Storico:* Visualizzazione separata degli eventi passati e di quelli annullati per monitorare l'attività pregressa dell'utente.

Requisiti Non Funzionali

- *Accessibilità:* i componenti interattivi (modali, form) devono rispettare le linee guida ARIA e la gestione del focus.
- *Usabilità:* interfaccia semplice e reattiva; anteprime immediate per feedback all'utente.
- *Portabilità e responsive design:* funzionamento corretto su dispositivi mobile e desktop.

Chapter 2

Utenti e scenari d'uso

2.1 Personas

- **Martina (Studentessa, 21 anni)**: cerca workshop e seminari tramite smartphone. Vuole trovare eventi rapidamente e iscriversi con pochi passaggi.
- **Prof. Rossi (Organizzatore)**: pubblica conferenze e controlla le iscrizioni da desktop; usa bozze per preparare contenuti prima della pubblicazione.
- **Lucia (Admin)**: gestisce categorie, rimuove contenuti inappropriati e controlla statistiche di utilizzo.

2.2 Scenarios

1. **Creare e pubblicare un evento (Organizzatore)**: l'organizzatore apre la modale di creazione, compila i campi, trascina un'immagine nella dropzone, verifica l'anteprima e pubblica. L'evento appare nella homepage degli utenti che possono iscriversi.
2. **Iscriversi a un evento (Studente)**: lo studente filtra gli eventi in base alle sue necessità e clicca "Iscriviti"; riceve conferma e il contatore partecipanti si aggiorna.
3. **Moderazione (Admin)**: l'admin approva eventi in attesa di essere resi pubblici, oppure decide di rimuoverli perché non conformi alle linee guida della community.

Appendix A

Guida Utente

A.1 Creazione del database

Per creare il database MySQL a partire dagli script SQL forniti, assicurarsi di avere MySQL installato e in esecuzione.

```
> mysql < resources/database.sql  
> mysql < resources/demo.sql
```

A.2 Avvio dell'applicazione

Il progetto è basato su PHP. Per impostare le credenziali per la connessione al database modificare il file `app/bootstrap.css` (o il file di configurazione equivalente) e inserire host, nome database, utente e password.

Per avviare l'applicazione usare il server integrato di PHP:

```
> php -S localhost:8080 -t public
```

L'applicazione sarà accessibile all'indirizzo `http://localhost:8080/`. Effettuare il login o la registrazione per iniziare a utilizzare il sistema.

A.3 Credenziali demo per accesso

Segue una tabella con gli account presenti nello script di popolazione `resources/demo.sql`.

Email	Ruolo	Password
mario.rossi@example.com	USER	pas123
luisa.bianchi@example.com	USER	pas123
giulia.verdi@example.com	HOST	pas123
pao.lo.neri@example.com	HOST	pas123
admin@web25.com	ADMIN	pas123

Nota: Le password nello script `resources/demo.sql` sono memorizzate come hash.