PROGETTO CARTEMANIA

Io all’interno del gruppo ho realizzato le pagine di login, ciò quelle iniziali del progetto. Per login s’intende il momento in cui l’utente vuole accedere alla sua area riservata. Essa serve al sistema per riconoscere un utente e presentare, in base ai servizi, aree personalizzate. La prima di queste pagine è la schermata di accesso principale al gioco. L’utente ha la possibilità di scegliere cosa fare attraverso alcuni semplici bottoni. Se possiede già un account all’interno del gioco dovrà semplicemente inserire email e password per poi premere il pulsante “accedi”. Delle credenziali ne viene controllata l’esistenza attraverso delle specifiche funzioni . Se l’utente le ha inserite correttamente potrà iniziare a giocare. In caso contrario apparirà un errore nel quale si dice all’utente che le credenziali inserite non sono corrette o che nessuna email esiste nel database. Potrà quindi può decidere di provare il gioco attraverso il pulsante “gioca come ospite” ma ha delle limitazioni su di esso che saranno spiegate successivamente.   
Con l’ultimo pulsante l’utente ha la possibilità di creare un proprio account attraverso la pagina di registrazione.  
Una volta premuto il pulsante accedi l’utente verrà reindirizzato alla successiva pagina, quella in cui potrà scegliere se giocare o gestire i propri mazzi. In quest’ultima egli potrà scegliere se visualizzare i suoi mazzi privati tramite il pulsante “I miei mazzi” oppure può entrare all’interno del gioco attraverso il pulsante “giocare”.

La creazione del progetto è stata in parte complicata, soprattutto nel collegamento delle funzioni. Il progetto è stato però molto utile al livello di lavoro in team per imparare a suddividersi i compiti e cercare di rispettare determinati obiettivi.

Cose da correggere nel ppt: nella prima slide bisogna far uscire i due alert. Prima l’alert dell’accesso non avvenuto perché l’utente non è mai stato registrato e poi quello delle credenziali errate. Sistemare con le frecce la seconda slide su “i miei mazzi” e “gioca” per far capire di cosa si parla in quel momento.

Within the group, I created the login pages, the initial ones of the project. By login we mean the moment in which the user wants to access his reserved area. It is used by the system to recognize a user and present customized areas according to the services. The first of these pages is the main login screen for the game. The user has the possibility to choose what to do through a few simple buttons. If you already have an account within the game, you simply need to enter your email and password and then press the "log in" button. The existence of the credentials is checked through specific functions. If the user has entered them correctly, he can start playing. Otherwise, an error will appear in which the user is told that the credentials entered are incorrect or that no email exists in the database. He can then decide to try the game through the "play as guest" button but he has limitations on it which will be explained later.

With the last button, the user has the ability to create their own account through the registration page.

Once the login button is pressed, the user will be redirected to the next page, where they can choose whether to play or manage their decks. In the latter, he can choose whether to view his private decks via the "My decks" button or he can enter the game via the "play" button.

The creation of the project was partly complicated, especially in the connection of the functions. However, the project was very useful at the level of teamwork to learn how to divide up tasks and try to respect certain objectives.