

Introduzione alla programmazione Web – appello di luglio '22

- 1) Un gioco sulla web richiede all'utente di registrarsi e successivamente di autenticarsi. L'autenticazione è richiesta se l'ultimo accesso è avvenuto più di T secondi fa, dove T è un parametro della WebApp.
- 2) Il gestore (autenticato con admin, pw nimda) può accedere ad una pagina di controllo nella quale può vedere la lista degli utenti attivi (ovvero attualmente collegati), e per ciascuno di essi quale è il suo punteggio attuale. La pagina di monitoraggio si aggiorna automaticamente (senza ricaricarsi) ogni DeltaT secondi, dove DeltaT è un parametro della WebApp).
- 3) Ogni sessione di gioco consiste nell'associare a tre bandiere di stati le rispettive capitali. Le tre bandiere sono scelte a caso da un pool dato.
- 4) Dopo l'autenticazione l'utente (non admin) vede la pagina di inizio che dice: "il tuo punteggio è " ed il punteggio (inizialmente zero: si resetta ogni volta che l'utente si riautentica) e mostra il bottone "Gioca".
- 5) Premendo il bottone viene presentata la pagina di gioco, che mostra la lista numerata di tutte le capitali del pool, ed una form con tre bandiere scelte a caso e disposte in verticale, ed a fianco di ogni bandiera un text field vuoto. In fondo alla form vi è un bottone "Submit".
- 6) L'utente deve inserire nei text field il numero che indica la capitale corrispondente alla bandiera (il numero è scelto dalla lista in alto). Il text field è vincolato ad accettare solo numeri. Il bottone di submit esegue la sottomissione solo se tutti i campi sono stati compilati. Tali controlli sono eseguiti lato client, e riverificati lato server.
- 7) A questo punto il sistema controlla le risposte: se sono tutte giuste incrementa di tre punti, se almeno una è sbagliata decrementa di un punto. In entrambi i casi ritorna alla pagina di inizio.
- 8) Tutte le pagine (eccetto quelle di autenticazione/registrazione) mostrano un uguale header contenente il nome dell'utente.
- 9) Tentativi di accesso alle pagine iniziale e di gioco da parte di utenti non autenticati rimandano alla pagina di autenticazione.
- 10) Tentativi di accesso alla pagina di controllo da parte di utenti diversi da admin generano un errore 401.

Le immagini delle bandiere si trovano su latemar.science.unitn.it/esameWeb/bandiere.zip

	Algeria	Algiers
	Armenia	Yerevan
	Chad	N'Djamena
	Czech Republic	Prague
	Djibouti	Djibouti
	Gabon	Libreville
	Indonesia	Jakarta
	Lithuania	Vilnius
	Malta	La Valletta
	Ukraine	Kiev