

Progetto di Programmazione

Social Network

Descrizione del progetto

In questo progetto dovrete programmare un social network minimalista. Il vostro programma dovrà permettere le funzionalità seguenti:

Sign up. All'avvio del programma, l'utente può creare un nuovo account. Gli verrà chiesto un nome di utente e una password.

Log in. L'utente può anche scegliere di fare il log in, inserendo un nome di utente e una password.

Delete account. Un utente può decidere di cancellare il suo account e tutti i dati associati.

Se il log in è effettuato con successo (l'utente esiste e la password è corretta), allora potrà fare le seguenti operazioni:

- Visualizzare i nomi di tutti gli utenti.
- Cercare se esiste un utente.
- Decidere di seguire un utente (se l'utente esiste, la richiesta viene accettata automaticamente senza che debba accettare la richiesta).
- Fare un post (solo testo).
- Vedere tutti i post di un utente.
- Vedere l'ultimo post di ogni utente seguito.
- Fare il log out.

Poiché l'uso di risorse energetiche e di memoria potrebbe diventare un problema ecologico serio se milioni o miliardi di utenti si registrano, si decide di ricordare solo gli ultimi dieci post di ogni utente.

All'avvio del programma, il social network verrà inizializzato con cinque account, ognuno dei quali contenente già dieci post.

Siete liberi di scegliere come visualizzare il social network, e di aggiungere funzionalità se volete.

Vi è fortemente raccomandato di pensare bene a come strutturare il vostro programma prima di iniziare a codificare. In particolare, le strutture di dati (struct, lista...) utilizzate per i diversi oggetti da rappresentare dovranno essere scelte in base alle funzionalità da implementare.

Istruzioni per la consegna

Questo progetto verrà svolto a gruppi di 2 persone. Ogni gruppo dovrà consegnare un'unica cartella compressa "Nome1-Nome2.zip" contenente:

- Il codice (in linguaggio C) del programma;
- Il file eseguibile del programma;
- Un rapporto di massimo 5 pagine in cui (i) si spiega l'approccio alla soluzione, (ii) si motiva la scelta delle strutture dati, (iii) si presenta un esempio di esecuzione.

Il progetto dovrà essere consegnato per il **3 Giugno** all'indirizzo `bastien.maubert@gmail.com`. È consigliato usare una piattaforma di file sharing visto che molti clienti mail bloccano i messaggi che contengono dei file eseguibili.