

# MANUALE UTENTE

## ➔ Descrizione funzionamento dell'applicazione

L'applicazione EmotionalMaps ha **due principali funzionalità**:

- **Importare eventi** in maniera efficiente in una struttura dati da noi appositamente creata. Gli eventi rappresentano:

- Lo stato di registrazione di un utente al sistema
- Lo stato di attività di un utente
- La data di condivisione dello stato emozionale
- L'identificativo univoco dell'utente
- Il punto di interesse in cui è stato condiviso un evento
- Lo stato emozionale condiviso

Per importare i file devi creare un file “*comandi.txt*” e in esso devi scrivere il comando:

```
“import(${path_to_file}) “
```

dove *path\_to\_file* è il percorso del file con i dati.

I dati devono avere il seguente formato di esempio:

```
“IN/OUT LOGIN/LOGUT 10042019 bc78x 45.465,9.191 A/F/T/S/N“
```

- **Creare una mappa emozionale**, in pochi millisecondi anche per un milione di dati, prendendo in esame un range di eventi. Una mappa emozionale è una rappresentazione percentuale degli stati d'animo (arrabbiato, felice, triste, sorpreso, neutro) che un utente condivide in uno dei punti di interesse dell'applicazione. I punti di interesse sono:

- Arco della pace → POI2
- Navigli → POI3
- Duomo → POI1

Per creare una mappa devi creare un file “*comandi.txt*” e in esso devi scrivere il comando:

```
“create_map(dataInizio, dataFine) “
```

Dove *dataInizio* è il primo evento da considerare e *data fine* è l'ultimo.

- ➔ Se vuoi **testare l'applicazione** nel file zip fornito è allegato un file “*dati.txt*” con centomila dati creati da una nostra applicazione in maniera random. Ti basterà scrivere nel tuo file “*comandi.txt*” “import(\${percorso\_a\_dati.txt}) “

## ➔ Descrizione esecuzione dell'applicazione

### ◆ Per eseguire l'applicazione:

- estrai il contenuto del file zip
- apri il terminale o prompt dei comandi e:
  1. posizionati nella directory dove hai estratto i file dell'applicazione
  2. posizionati nella directory **LaboratorioA**
  3. posizionati nella directory **bin**
- Digita il comando `"java Soluzione.EmotionalMaps.java"`

A questo punto l'applicazione sarà in esecuzione e avrai due opzioni disponibili:

1. Digitando **0** e **ENTER** l'applicazione terminerà la sua esecuzione
2. Inserendo il **percorso completo** del file `"comandi.txt"` e digitando **ENTER** l'applicazione leggerà il contenuto del tuo file e, se non sono presenti errori, importerà tutti i tuoi file nella propria struttura dati. L'operazione può essere svolta più volte finché non svolgi il punto 1 o non digit `ctrl + c` sul terminale.

### ◆ Considerazioni utili

- I. Nel caso il tuo file `"comandi.txt"` richieda di importare eventi o creare mappe con **errori di battitura** (ovvero con un formato diverso da quello concordato dal documento), allora l'applicazione riconoscerà l'errore e gli eventi non saranno importati.
- II. Nel caso il tuo file `"comandi.txt"` specifichi un **percorso non esistente** il sistema ti segnalerà l'errore e tu potrai reinserire un nuovo percorso.
- III. È necessario, per evitare errori in fase di importazione dei dati, che **ogni evento sia posto su una riga diversa** del file `"dati.txt"`, in quanto l'applicazione è in grado di leggere solo una riga alla volta. Se ciò non avviene ti ritroverai nel caso I. per le due righe o più righe in cui è diviso l'evento.
- IV. Quando richiedi la creazione di una mappa, devi inserire un **anno di partenza e un anno di confine che abbiano almeno un evento già nel sistema**. Se questa condizione non si verifica il sistema ti avviserà con un errore e non creerà la mappa. Gli anni compresi tra quello di partenza e quello di confine possono non avere nessun evento
- V. Nel file zip da noi fornito è stato **allegato un file dati.txt con centomila eventi** generati casualmente. Se vuoi testare l'efficienza dell'applicazione ti basterà indicare all'applicazione (nel file `comandi.txt`) di importarlo.