

# 404NotFound

Premi: better than Prezi.



## Manuale utente

<b>Versione</b>	1.0
<b>Redazione</b>	Rettore Andrea Camborata Marco Vegro Federico
<b>Verifica</b>	De Lazzari Enrico Rettore Andrea
<b>Responsabile</b>	Cossu Mattia
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Stato</b>	Formale
<b>Ultima modifica</b>	17 agosto 2015
<b>Lista di distribuzione</b>	404NotFound prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin Zucchetti S.p.a.

## Registro delle modifiche

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0	Rettore Andrea	17-08-2015	Approvazione del documento
0.8	Camborata Marco	16-08-2015	Verifica finale del documento
0.7	Camborata Marco	13-08-2015	Aggiornamento e correzione immagini sezione 3.5
0.6	Vegro Federico	09-08-2015	Correzione sezione 3.2
0.5	Vegro Federico	02-08-2015	Verifica documento
0.4	Rettore Andrea	01-08-2015	Stesura istruzioni per l'uso
0.3	Camborata Marco	28-07-2015	Stesura descrizione generale
0.2	Vegro Federico	24-07-2015	Stesura Introduzione
0.1	Vegro Federico	22-07-2015	Stesura scheletro

Tabella 1: Storico versioni del documento.

# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	4
1.2	Utente finale del prodotto . . . . .	4
1.3	Scopo del prodotto . . . . .	4
1.4	Come leggere il manuale . . . . .	4
1.5	Come segnalare problemi e malfunzionamenti . . . . .	4
1.6	Glossario . . . . .	4
1.7	Riferimenti . . . . .	5
1.7.1	Informativi . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Descrizione generale</b>	<b>6</b>
2.1	Accesso all'applicazione . . . . .	6
2.2	Interfaccia grafica e layout . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Istruzioni per l'uso</b>	<b>6</b>
3.1	Requisiti di sistema . . . . .	6
3.2	Primo accesso . . . . .	6
3.3	Pannello di controllo dell'utente . . . . .	7
3.4	Creare una nuova presentazione . . . . .	8
3.5	Editor <sub>G</sub> . . . . .	8
3.6	Frame <sub>G</sub> editor <sub>G</sub> . . . . .	9
3.6.1	Aggiunta frame <sub>G</sub> . . . . .	11
3.6.2	Aggiunta elemento forma . . . . .	12
3.6.3	Aggiunta testo . . . . .	13
3.6.4	Modifica degli elementi . . . . .	13
3.7	Infographic editor <sub>G</sub> . . . . .	16
3.8	Trails editor <sub>G</sub> . . . . .	16
3.8.1	Creazione percorso presentativo . . . . .	17
3.9	Avvio di una presentazione . . . . .	19
3.10	Errori e loro cause . . . . .	20
3.11	Appendice . . . . .	22
3.11.1	Glossario . . . . .	22

## Elenco delle tabelle

1	Storico versioni del documento. . . . .	1
---	-----------------------------------------	---

## Elenco delle figure

1	Form di registrazione. . . . .	7
2	Autenticazione al sistema. . . . .	8
3	Pannello di controllo utente. . . . .	9
4	Creazione nuova presentazione. . . . .	9
5	Lista presentazioni. . . . .	10
6	Frame editor. . . . .	10
7	Aggiunta nuovo frame. . . . .	11
8	Selezione oggetto forma. . . . .	12
9	Inserimento testo. . . . .	13
10	Modifica testo. . . . .	14
11	Modifica forma. . . . .	15
12	Infographic editor <sub>G</sub> . . . . .	16
13	Modalità Trails editor <sub>G</sub> . . . . .	17
14	Modalità Trails editor <sub>G</sub> . . . . .	17
15	Modalità Trails editor <sub>G</sub> . . . . .	18
16	Modalità Trails editor <sub>G</sub> . . . . .	18
17	Modalità Trails editor <sub>G</sub> . . . . .	19
18	Modalità Trails editor <sub>G</sub> . . . . .	19
19	Errori in fase di registrazione. . . . .	20
20	Errori in fase di registrazione. . . . .	21
21	Errore cambio password. . . . .	21

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Lo scopo del presente documento è quello di fornire all'utente finale una guida che spiegherà passo passo il funzionamento del prodotto Premi, illustrandone tutte le funzionalità.

## 1.2 Utente finale del prodotto

Il prodotto è rivolto a tutti gli utenti che utilizzano un browser<sub>G</sub> visuale e non è stata posta particolare attenzione alle categorie di utenti che fanno uso dello screenreader<sub>G</sub>. In particolare il software verrà utilizzato da chiunque abbia la necessità di creare una presentazione, e cerchi uno strumento alternativo al noto e diffuso PowerPoint<sub>G</sub>.

## 1.3 Scopo del prodotto

Lo scopo del progetto è la realizzazione di un software di presentazione di slide non basato sul modello di PowerPoint<sub>G</sub>, sviluppato in tecnologia HTML5<sub>G</sub> e che funzioni sia su desktop che su dispositivo mobile. Il software dovrà permettere la creazione da parte dell'autore e la successiva presentazione del lavoro, fornendo effetti grafici di supporto allo storytelling e alla creazione di mappe mentali.

## 1.4 Come leggere il manuale

Il presente manuale è stato redatto allo scopo di guidare l'utente passo passo nell'utilizzo dell'applicazione *Premi*, pertanto la sua struttura è lineare e suddivisa per argomenti. Ogni azione che l'utente vuole effettuare è illustrata in questa guida. L'utilizzo di molte immagini illustrative rende più intuitiva la spiegazione.

## 1.5 Come segnalare problemi e malfunzionamenti

In caso venissero riscontrati malfunzionamenti o comportamenti anomali dell'applicazione *Premi*, comunicarli tramite messaggio email all'indirizzo [404notfound.unipd@gmail.com](mailto:404notfound.unipd@gmail.com) con la seguente forma:

- **OGGETTO:** segnalazione\_bug
- **TESTO:** descrizione dettagliata dell'anomalia riscontrata, riportando eventuali codici di errore visualizzati
- **ALLEGATO:** se disponibile, screenshot dimostrante l'anomalia riscontrata. Saranno considerati solo file immagine con estensione .png<sub>G</sub> o .jpg/.jpeg<sub>G</sub>.

## 1.6 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità relativa al linguaggio e ai termini utilizzati nei documenti formali tutti i termini e gli acronimi presenti nel seguente documento che necessitano di definizione saranno seguiti da una "G" in pedice e saranno riportati

nella sezione apposita dell'appendice del presente documento. Tale sezione consiste in un listato ordinato di termini e acronimi con le rispettive definizioni e spiegazioni.

## 1.7 Riferimenti

### 1.7.1 Informativi

- **W3C:** <http://www.w3c.it/it/1/ufficio-italiano-w3c.html>;
- **Wikipedia:** <http://it.wikipedia.org/>;
- **Wordreference:** <http://www.wordreference.com/>.

## 2 Descrizione generale

### 2.1 Accesso all'applicazione

Per accedere all'applicazione sarà sufficiente collegarsi al sito <http://premi.meteor.com/>.

La schermata iniziale sarà quella descritta nella sezione 3.2 *Primo accesso*.

### 2.2 Interfaccia grafica e layout

L'interfaccia grafica dell'applicazione *Premi* è basata sull'utilizzo dell'ormai consolidato standard *Material design<sub>G</sub>* introdotto da Google e adottato da un numero sempre più crescente di applicazioni e siti.

La scelta di tale standard fa sì che l'ambiente dell'applicazione, seppur utilizzata per la prima volta, risulti a suo modo familiare all'occhio dell'utente.

## 3 Istruzioni per l'uso

### 3.1 Requisiti di sistema

Essendo un applicativo web, i requisiti necessari al funzionamento di *Premi* si limitano ai seguenti:

- Browser<sub>G</sub> Google Chrome dalla versione 40 in poi; non si assicura il corretto funzionamento dell'applicativo con altri browser;
- Connessione ad Internet;
- Javascript<sub>G</sub> abilitato sul proprio browser<sub>G</sub>.

### 3.2 Primo accesso

Al primo accesso il sistema richiede l'autenticazione dell'utente qualora fosse già registrato al sistema, altrimenti fornisce la possibilità di creare un nuovo account.

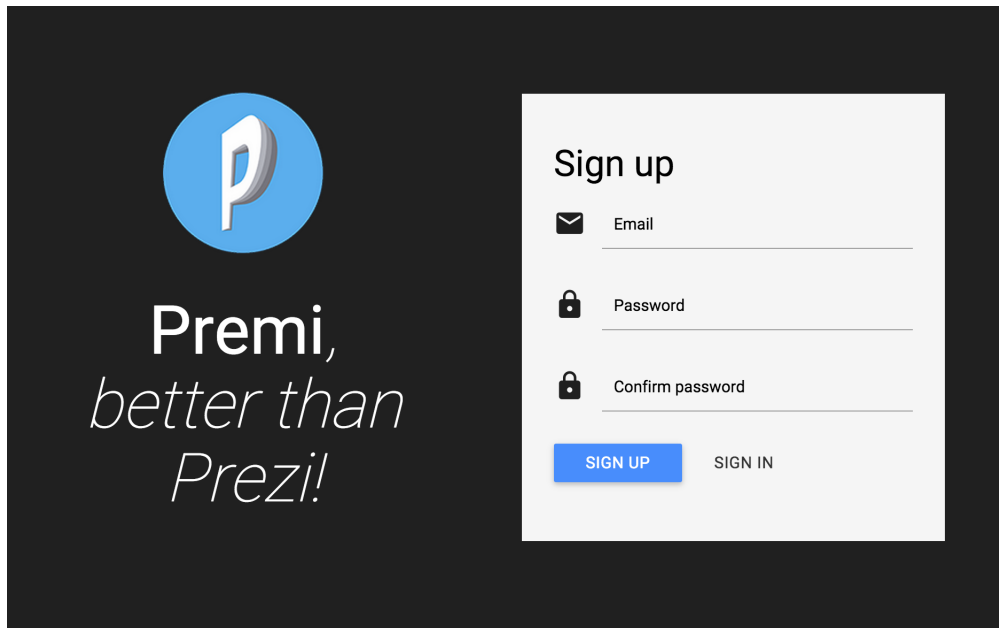
Per la creazione di un nuovo account i dati da inserire sono soggetti ad alcuni vincoli:

- Indirizzo email: deve essere un indirizzo valido;
- Password: composta da almeno 1 carattere;
- Conferma password: deve coincidere con il campo password precedente.

Per confermare la registrazione premere sul tasto "SIGN UP".

**Nota:** si potrebbero ricevere degli avvisi che notificano l'errato inserimento dei dati richiesti.

Una volta completata la registrazione è necessario autenticarsi al sistema:



Premi,  
*better than  
Prezi!*

**Sign up**

Email

Password

Confirm password




**SIGN UP** SIGN IN

Figura 1: Form di registrazione.

### 3.3 Pannello di controllo dell'utente

Una volta autenticati al sistema si accede al proprio pannello di controllo, all'interno del quale saranno visibili tutte le presentazioni finora create.

Comandi:

-  Permette la modifica dei dati dell'account;
-  Consente all'utente di disconnettersi dal sistema;
-  Permette la creazione di una nuova presentazione.



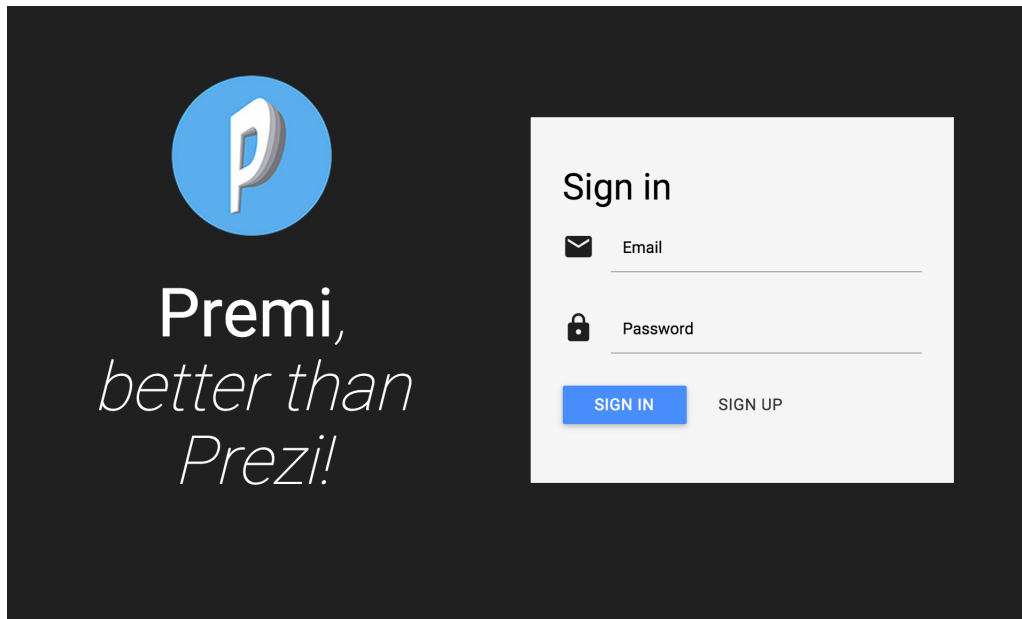


Figura 2: Autenticazione al sistema.

### 3.4 Creare una nuova presentazione

Per creare una nuova presentazione sarà sufficiente inserire il titolo e una descrizione, come visualizzato nella figura 4. Una volta creata la presentazione questa verrà automaticamente aggiunta all'elenco delle presentazioni personali.

Ogni presentazione ha a disposizione quattro azioni:



Avvia la presentazione;



Modifica la presentazione. Apre la modalità editor<sub>G</sub>;



Elimina la presentazione. Segue richiesta di conferma.

[Edit title and description](#) Modifica il titolo e la descrizione di una presentazione.

### 3.5 Editor<sub>G</sub>

L'editor<sub>G</sub> di una presentazione sarà utilizzabile in tre modalità:



**Frame<sub>G</sub> editor<sub>G</sub>**, che permette di aggiungere o modificare un frame<sub>G</sub> selezionato, aggiungendo al suo interno testo, immagini o forme;



**Infographic editor<sub>G</sub>**, che permette la modifica dell'infografica<sub>G</sub> derivata dalla presentazione creata;



**Trails editor<sub>G</sub>**, che permette di gestire i cammini presentativi presenti all'interno della presentazione.

In ognuna di queste modalità saranno presenti i comandi di salvataggio  e di uscita

dall'editor<sub>G</sub> .

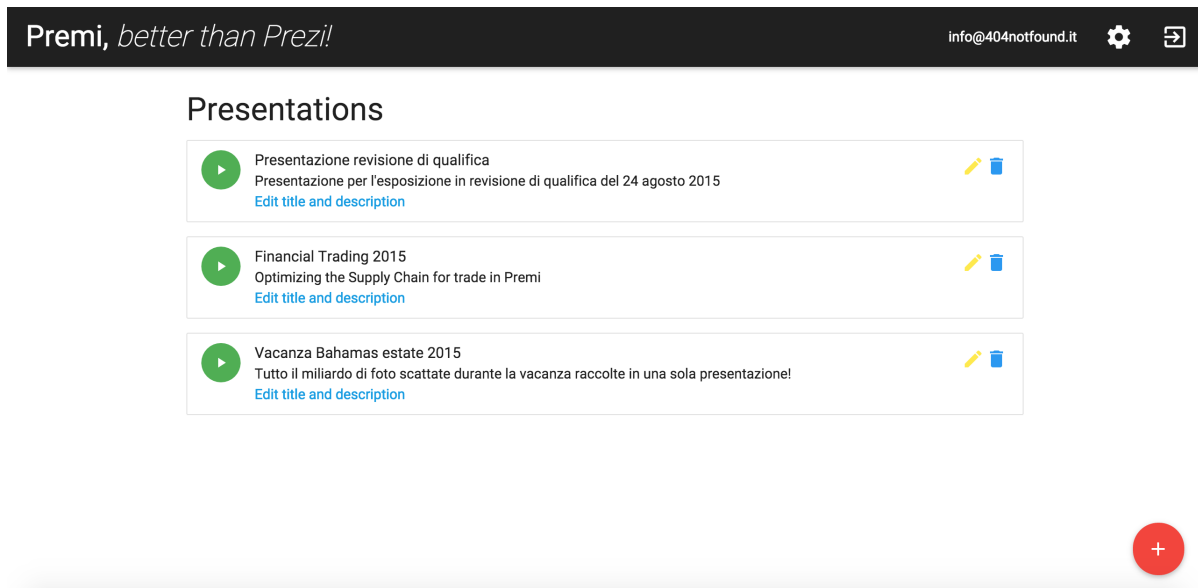



Figura 3: Pannello di controllo utente.

The screenshot shows a form titled "New" for creating a new presentation. It has two main input fields: "Title" and "Description". The "Title" field has a blue pencil icon and contains the text "Nuova presentazione". The "Description" field has a blue pencil icon and contains the text "Descrizione della nuova presentazione di prova.". At the bottom of the form, there are two buttons: a blue "SAVE" button and a grey "DISCARD" button.

Figura 4: Creazione nuova presentazione.

### 3.6 $\text{Frame}_G$ editor $_G$

In questa modalità sarà possibile gestire tutto ciò che è contenuto all'interno di un  $\text{frame}_G$ : dall'aggiunta di forme, immagini o testo alla loro modifica.

Per aggiungere un oggetto (testo, immagine o forma) sarà sufficiente premere sul comando 

Successivamente si aprirà un menù laterale i cui comandi saranno i seguenti:

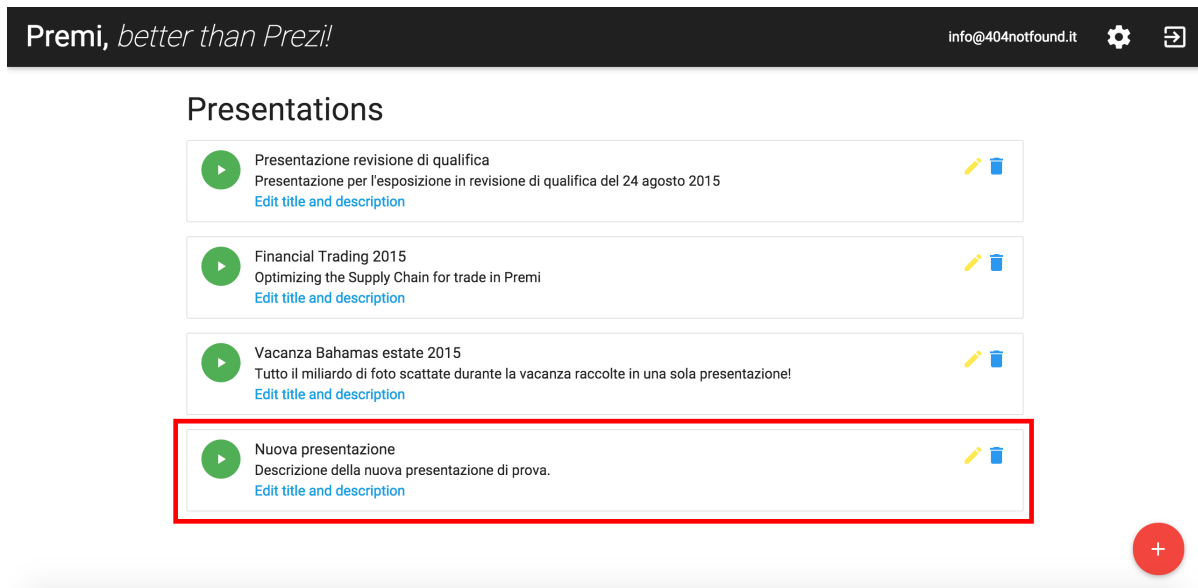






Figura 5: Lista presentazioni.

-  Aggiunta di un nuovo frame<sub>G</sub>.
-  Inserimento immagine all'interno del frame<sub>G</sub> corrente. Si aprirà una finestra per la selezione dell'immagine dal sistema operativo.
-  Aggiunta di una forma.
-  Permette l'inserimento di un'area di testo.

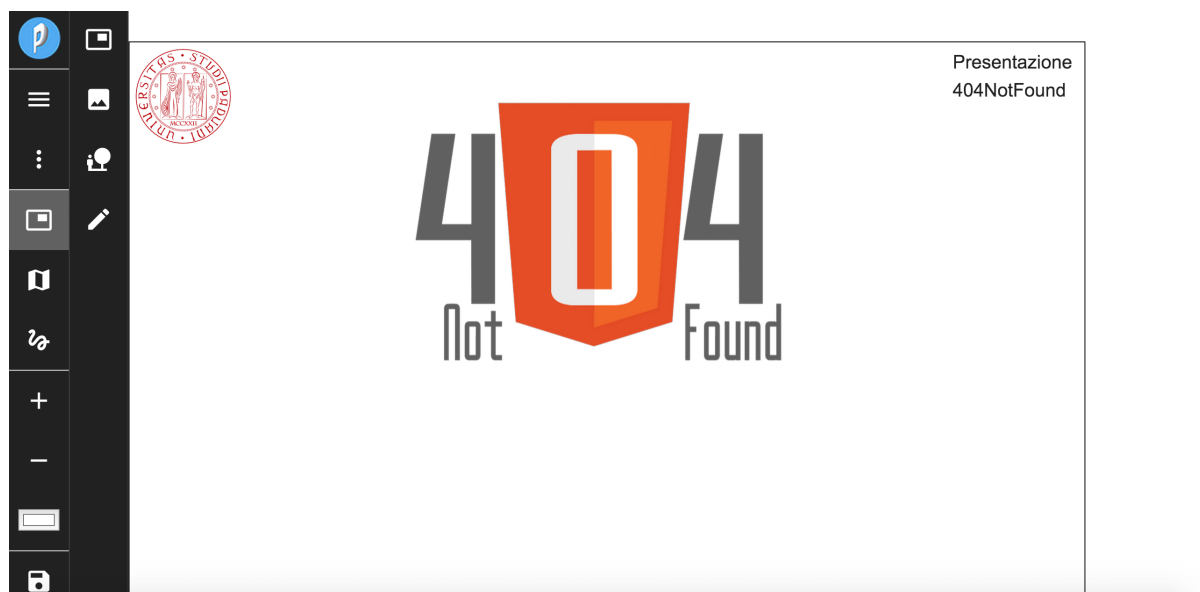


Figura 6: Frame editor.

### 3.6.1 Aggiunta $\text{frame}_G$



Per l'aggiunta di un nuovo  $\text{frame}_G$  sarà sufficiente premere il comando  visibile nel menu disponibile premendo sul tasto . Un nuovo  $\text{frame}_G$  vuoto verrà creato ed aggiunto alla lista di  $\text{frame}_G$ .




Figura 7: Aggiunta nuovo frame.

### 3.6.2 Aggiunta elemento forma

Per aggiungere un oggetto di tipo forma sarà sufficiente premere sul comando



visibile nel menu disponibile premendo sul tasto . Si aprirà un menù sulla parte inferiore dello schermo per permettere la selezione della forma desiderata.

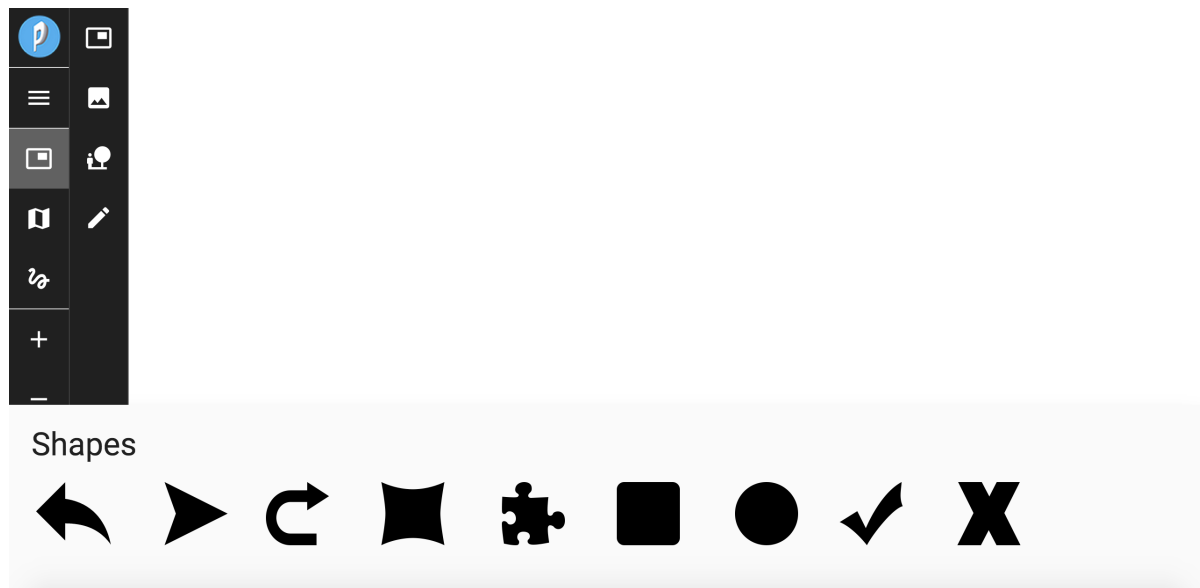




Figura 8: Selezione oggetto forma.

Una volta scelta la forma desiderata, questa verrà aggiunta al  $\text{frame}_G$  corrente.

### 3.6.3 Aggiunta testo

Per aggiungere un'area di testo basterà premere sul comando  visibile nel menu disponibile premendo sul tasto . Verrà inserita nel frame<sub>G</sub> corrente un'area di testo, nella quale sarà possibile inserire il proprio testo.

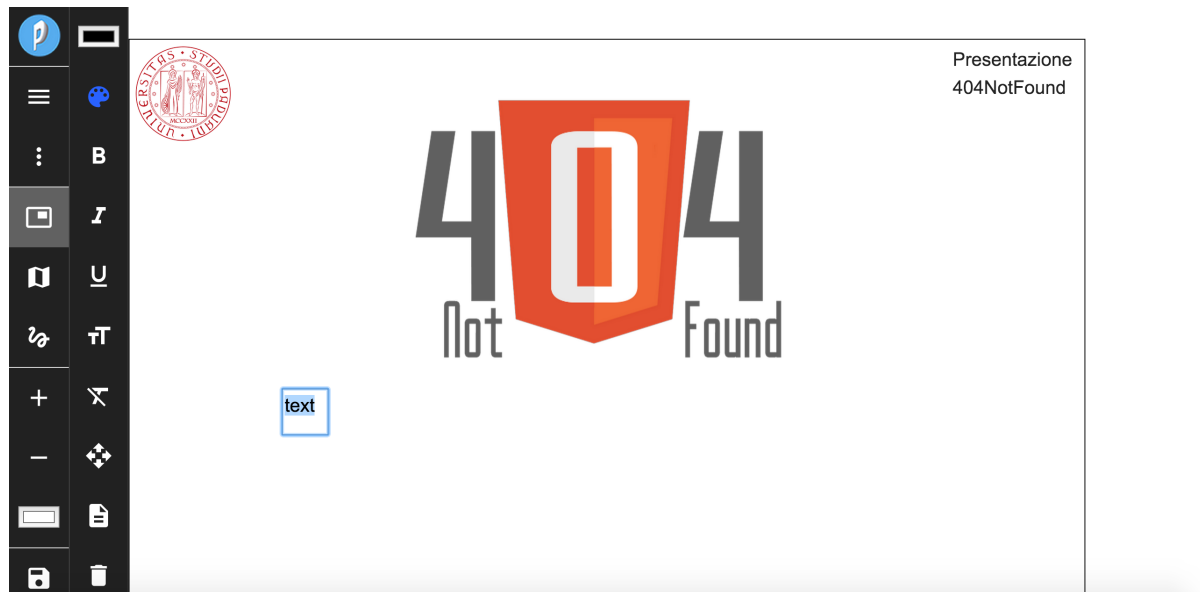


Figura 9: Inserimento testo.










### 3.6.4 Modifica degli elementi

Per gli oggetti di tipo forma e testo, sarà disponibile un menù che permette la modifica dell'oggetto selezionato.

Per accedere a questo menù sarà sufficiente selezionare l'oggetto con un click.

Questo menù varia a seconda del tipo di oggetto selezionato.

Per un oggetto di tipo testo è possibile modificarne la formattazione:

-  cambia il colore del testo;
-  formatta il testo in grassetto;
-  formatta il testo in corsivo;
-  formatta il testo in corsivo;
-  cambia la dimensione del testo;
-  cancella la formattazione del testo;
-  permette di spostare il testo;
-  salva il testo;
-  elimina il testo;

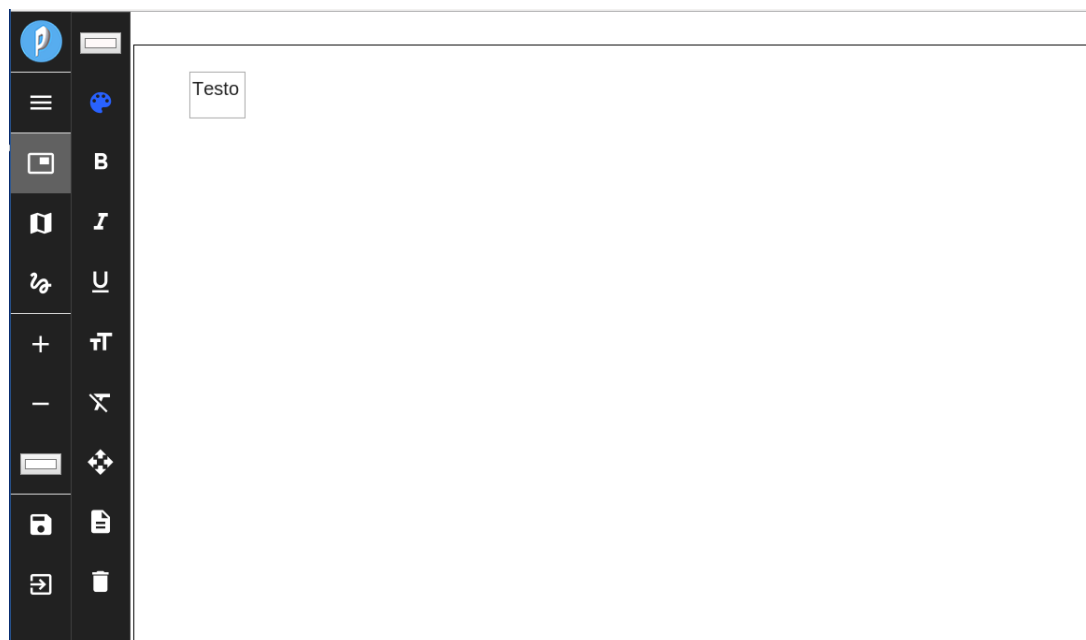


Figura 10: Modifica testo.

Per un oggetto di tipo forma è possibile modificare il suo colore o il tipo della forma.

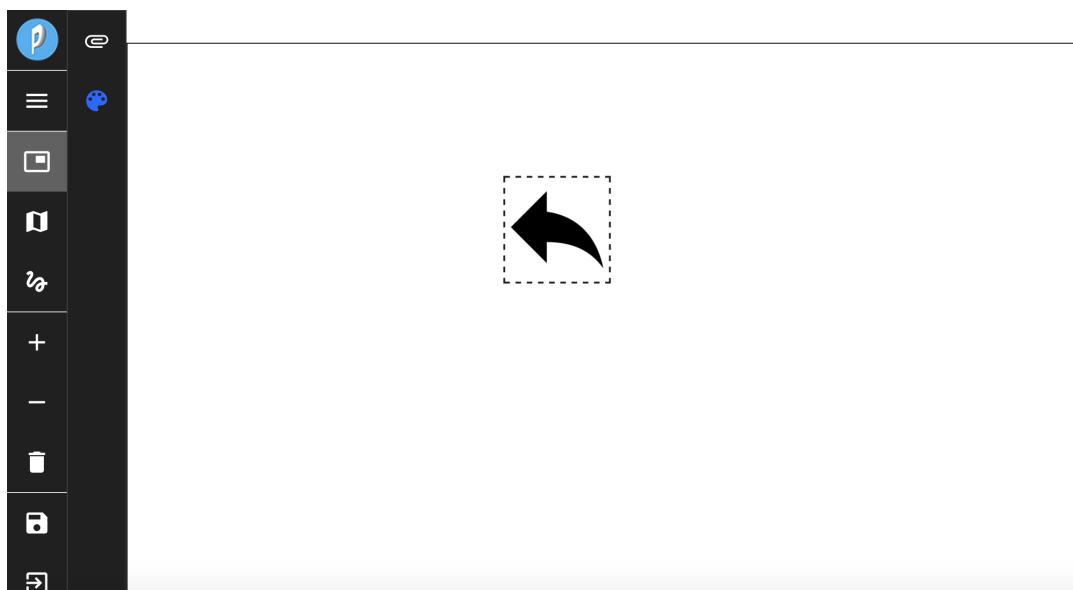


Figura 11: Modifica forma.






### 3.7 Infographic editor<sub>G</sub>

Questa modalità permette di modificare l'infografica<sub>G</sub> risultante dalla presentazione finora creata.






Figura 12: Infographic editor<sub>G</sub>.

Anche in questa modalità è possibile aggiungere un oggetto (testo, immagine o forma) all'infografica<sub>G</sub> tramite il comando . La lista dei frame<sub>G</sub> già presenti all'interno dell'infografica<sub>G</sub> è visualizzabile premendo il pulsante . Mentre per visualizzare i frame<sub>G</sub> che non sono ancora stati aggiunti all'infografica<sub>G</sub> sarà sufficiente premere sul pulsante . Una volta aggiunti i frames<sub>G</sub> sarà possibile spostarli all'interno dell'infografica<sub>G</sub> semplicemente trascinandoli col mouse.

### 3.8 Trails editor<sub>G</sub>

Con la modalità *Trails editor<sub>G</sub>* è possibile gestire i cammini presentativi, ovvero, per una stessa presentazione, è possibile impostare diversi modi in cui scorrere i frames<sub>G</sub>. Sarà possibile selezionare uno dei cammini prima dell'avvio della presentazione.

Per creare un nuovo cammino premere sul comando . Verrà chiesto di inserire un titolo per il nuovo cammino. Premere quindi su . Il nuovo cammino appena creato verrà aggiunto alla lista dei cammini presenti.

Per modificare la struttura di un cammino selezionare l'icona  corrispondente al cammino che si vuole modificare.

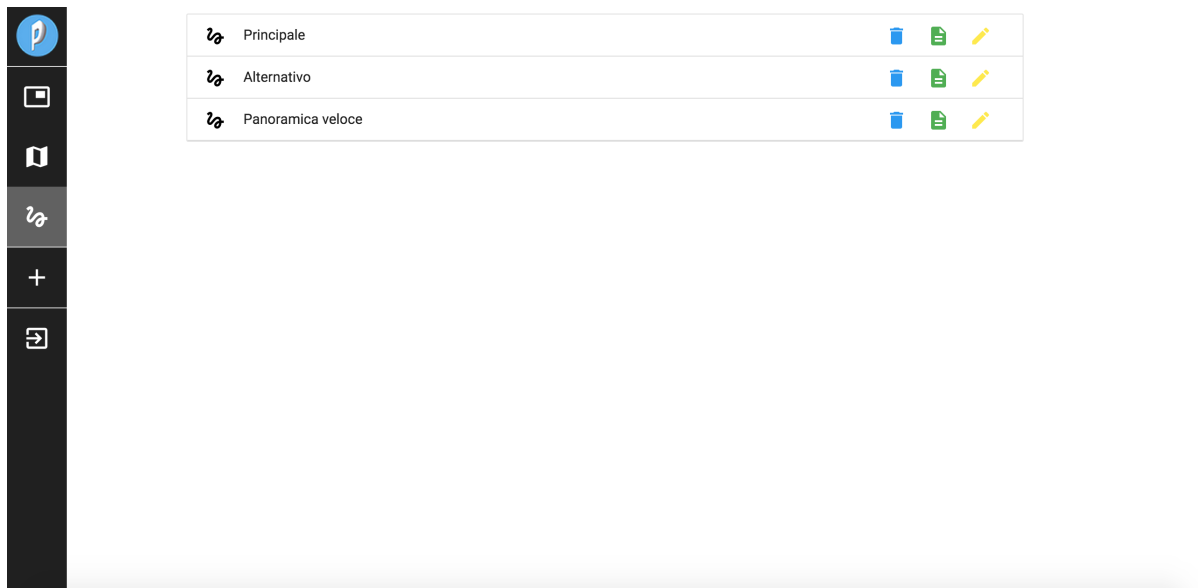



Figura 13: Modalità Trails editor<sub>G</sub>.

### 3.8.1 Creazione percorso presentativo

Una volta selezionato il percorso da modificare sarà possibile aggiungere i vari frames<sub>G</sub> e gestirne l'ordine di visualizzazione.




Figura 14: Modalità Trails editor<sub>G</sub>.

Per aggiungere un frame<sub>G</sub> al percorso si deve prima selezionare dalla lista dei frames<sub>G</sub>, visualizzabile premendo sul pulsante  e successivamente premendo sul

pulsante  corrispondente alla direzione in cui si vuole inserire il frame<sub>G</sub>.



Figura 15: Modalità Trails editor<sub>G</sub>.

Una volta inserito il frame<sub>G</sub> sarà possibile ripetere la procedura per inserire un ulteriore frame<sub>G</sub> oppure marcare quello corrente come checkpoint<sub>G</sub>, ovvero impostarlo come nodo di partenza di un percorso alternativo, premendo sul pulsante .

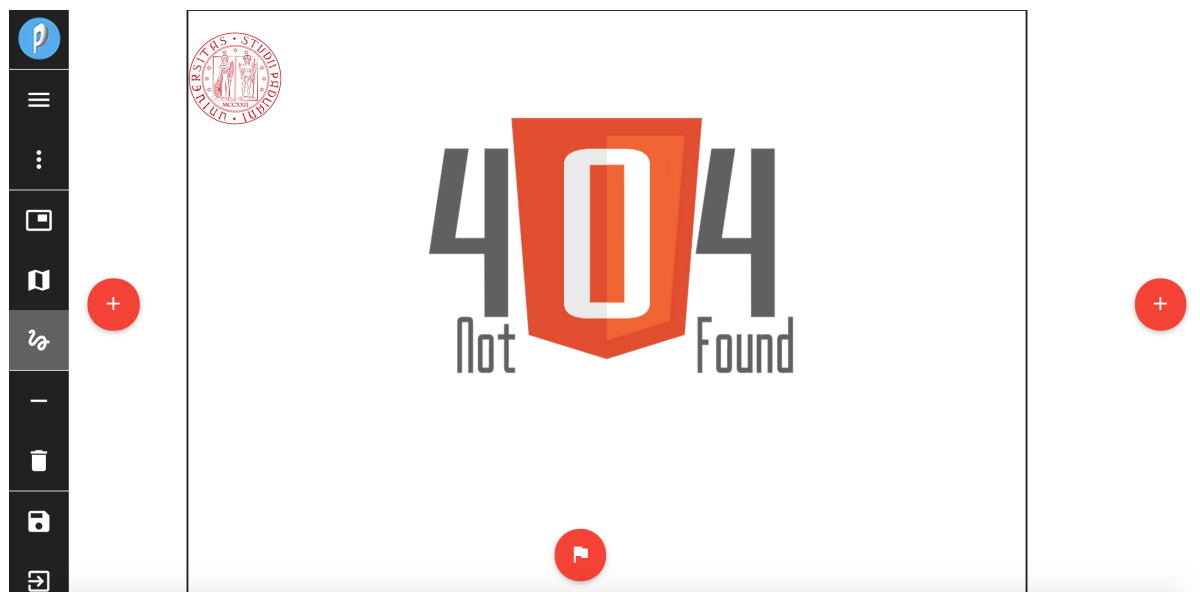



Figura 16: Modalità Trails editor<sub>G</sub>.

### 3.9 Avvio di una presentazione

Per avviare una presentazione premere sul comando  della presentazione che si vuole avviare.

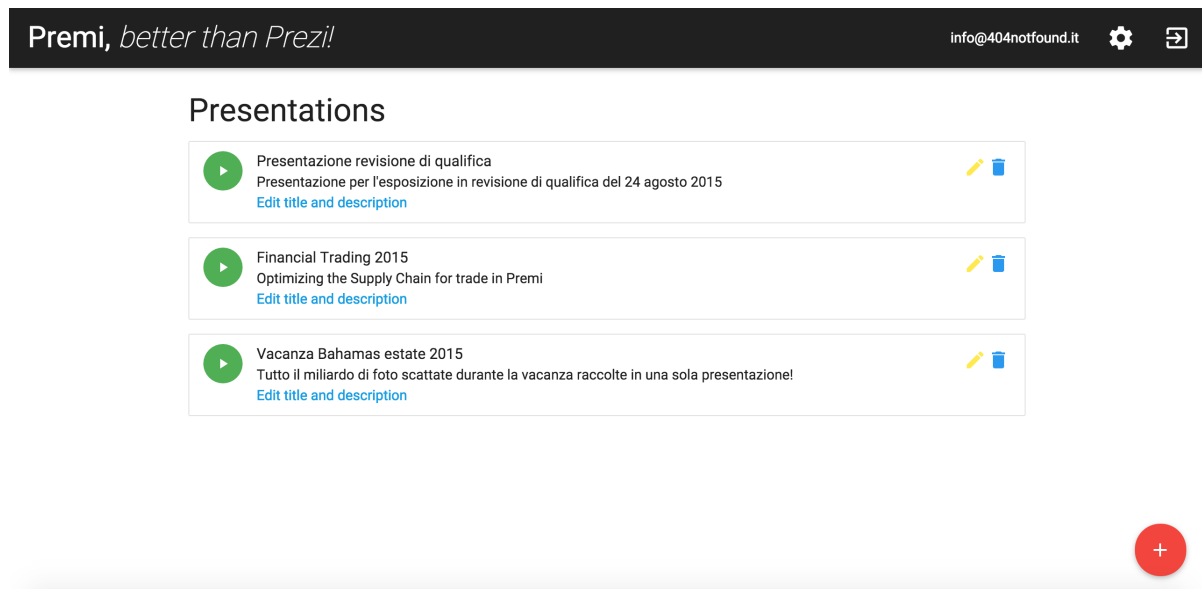


Figura 17: Modalità Trails editor<sub>G</sub>.

Verrà in seguito richiesto di selezionare uno dei trails creati da utilizzare per riprodurre la presentazione corrente. Selezionarlo, analogamente alla presentazione, con il







comando .  
Si aprirà quindi il visualizzatore:



Figura 18: Modalità Trails editor<sub>G</sub>.

Dove i comandi sono:

-  Permette di tornare al checkpoint<sub>G</sub> precedente nel caso in cui ci si trovi in un percorso di approfondimento.
-  Frame<sub>G</sub> precedente.
-  Frame<sub>G</sub> successivo.
-  Permette di spostarsi in un percorso di approfondimento ove presente.
-  Uscita dal visualizzatore.

### 3.10 Errori e loro cause

Durante l'utilizzo dell'applicazione c'è la possibilità di imbattersi in alcuni errori, dovuti ad un uso scorretto dell'applicativo oppure ad alcune anomalie. Per quanto riguarda errori non previsti o malfunzionamenti dell'applicazione fare riferimento alla sezione 1.5 *Come segnalare problemi e malfunzionamenti* del documento corrente.

Gli errori più comuni si possono riscontrare in sede di autenticazione, registrazione o cambio password e sono dovuti ad un inserimento non corretto dei dati richiesti.

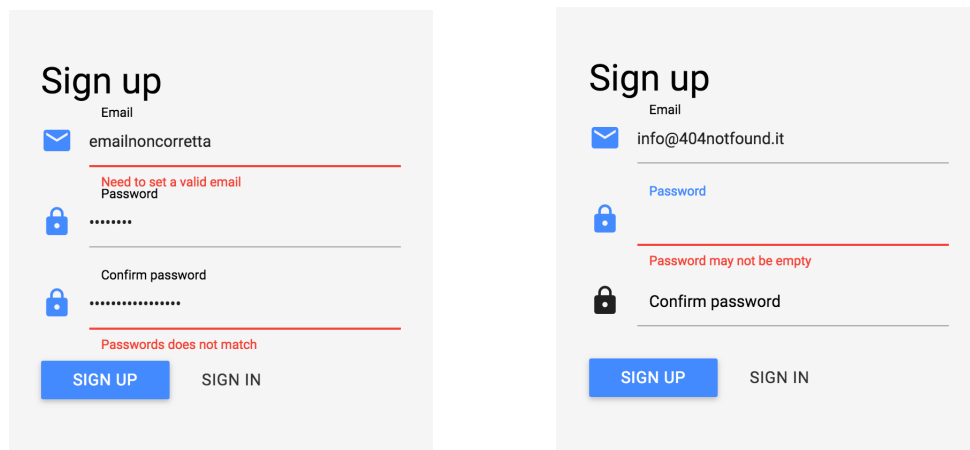


Figura 19: Errori in fase di registrazione.

Tali errori possono essere evitati rispettando alcuni vincoli sui campi richiesti:

- **Email:** l'indirizzo email deve essere in un formato corretto, cioè *nome@dominio.estensione* (Es. info@404notfound.it);
- **Password:** il campo password non deve essere vuoto;
- **Confirm password:** il campo di conferma password deve corrispondere alla password precedentemente inserita.

Anche in fase di autenticazione si possono riscontrare errori simili.

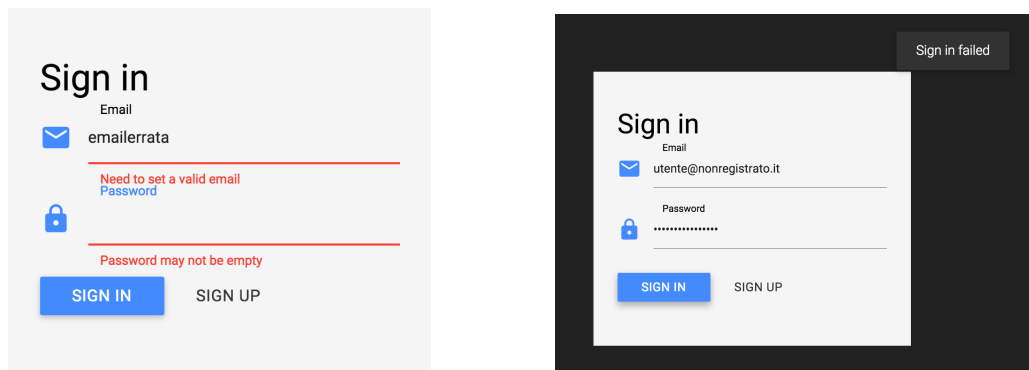


Figura 20: Errori in fase di registrazione.

Vincoli necessari sui campi per l'autenticazione:

- **Email:** l'indirizzo email deve essere in un formato corretto, cioè *nome@dominio.estensione* (Es. *info@404notfound.it*);
- **Password:** il campo password non deve essere vuoto;
- **Dati inseriti:** i dati inseriti devono corrispondere a quelli utilizzati in fase di registrazione.

Durante il cambio della password i vincoli sul campo password sono gli stessi visti in precedenza, mentre è possibile riscontrare un nuovo errore: *Error changing password*.

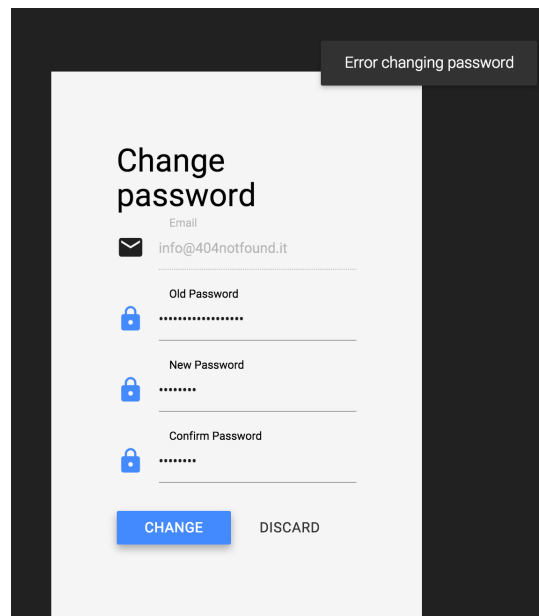


Figura 21: Errore cambio password.

Tale errore si presenta quando sul campo *Old Password* viene inserita una password non corrispondente a quella corrente.

## 3.11 Appendice

### 3.11.1 Glossario

# B

---

**Browser:** Programma che fornisce uno strumento per navigare in Internet e interagire con il World Wide Web.

# C

---

**Checkpoint:** Il Checkpoint corrisponde ad un punto della presentazione in cui c'è la possibilità di entrare nel cammino di specializzazione o di continuare sequenzialmente con il frame successivo.

# E

---

**Editor:** Editor in informatica è un programma per la visualizzazione e la modifica di testo o immagini.

# F

---

**Frame:** Nel contesto della presentazione, il frame è un oggetto contenitore in grado di contenere oggetti grafici, come immagini, testo e shape. Inoltre ogni frame può rappresentare un nodo del cammino presentativo.

# H

---

**HTML5:** HTML5 è un linguaggio di markup per la strutturazione delle pagine web, e da Ottobre 2014 pubblicato come W3C Recommendation.

# I

---

**Infografica:** L'infografica è l'informazione proiettata in forma più grafica e visuale che testuale. Le immagini utilizzate, elaborate tramite computer su palette grafiche elettroniche, possono essere 2D o 3D, animate o fisse.

## J

---

**Javascript:** E' un linguaggio di programmazione interpretato sviluppato da Netscape orientato agli oggetti e agli eventi.

**JPEG - JPG:** JPEG (acronimo di Joint Photographic Experts Group) è un comitato ISO/CCITT che ha definito il primo standard internazionale di compressione dell'immagine digitale a tono continuo, sia a livelli di grigio che a colori. JPEG indica quindi anche il diffusissimo formato di compressione a perdita di informazioni ed è un formato aperto e ad implementazione gratuita.

## M

---

**Material design:** Sono delle linee guida date da Google per la creazione di interfacce web.

## P

---

**PNG:** In informatica, il Portable Network Graphics (abbreviato PNG) è un formato di file per memorizzare immagini.

**Power Point:** Microsoft Office PowerPoint è il programma di presentazione prodotto da Microsoft, fa parte della suite di software di produttività personale Microsoft Office, è tutelato da copyright e distribuito con licenza commerciale ed è disponibile per i sistemi operativi Windows e Macintosh. E' utilizzato principalmente per proiettare e quindi comunicare su schermo, progetti, idee, e contenuti potendo incorporare testo, immagini, grafici, filmati, audio e potendo presentare tutto questo con animazioni di alto livello.

## S

---



**Screen reader:**

Uno screen reader (letteralmente lettore dello schermo) è un'applicazione software che identifica ed interpreta il testo mostrato sullo schermo di un computer, presentandolo tramite sintesi vocale o attraverso un display braille.