

# 404NotFound

Premi: better than Prezi.



## Manuale installazione

<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>	04 settembre 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	Scopo del prodotto . . . . .	4
1.3	Come leggere il manuale . . . . .	4
1.4	Assistenza tecnica . . . . .	4
1.5	Glossario . . . . .	4
1.6	Riferimenti . . . . .	4
1.6.1	Informativi . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Istruzioni per l'uso</b>	<b>6</b>
2.1	Requisiti di sistema . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Files necessari</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Installazione</b>	<b>6</b>
4.1	Linux . . . . .	6
4.1.1	Installazione curl . . . . .	6
4.1.2	Installazione MeteorJS . . . . .	7
4.1.3	Avvio applicazione . . . . .	7
4.2	Mac OS . . . . .	8
4.2.1	Installazione curl . . . . .	8
4.2.2	Installazione MeteorJS . . . . .	8
4.2.3	Avvio applicazione . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Consigli</b>	<b>8</b>
5.1	Appendice . . . . .	9
5.1.1	Glossario . . . . .	9

## Elenco delle tabelle

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

## Elenco delle figure

1	File <i>curl</i> su ambiente linux. . . . .	6
2	Avvio applicazione. . . . .	8

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Lo scopo del presente documento è quello di fornire tutte le istruzioni necessarie per una corretta installazione del server ospitante il progetto *Premi* e il suo corretto avvio.

## 1.2 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.

## 1.3 Come leggere il manuale

Il presente manuale è suddiviso in base al sistema operativo che andrà ad ospitare il server, pertanto per una corretta lettura del manuale sarà sufficiente seguire solamente la sezione relativa al proprio sistema operativo.

## 1.4 Assistenza tecnica

In caso di problemi durante l'installazione dell'applicazione, è possibile richiedere assistenza tecnica inviando un messaggio email all'indirizzo [404notfound.unipd@gmail.com](mailto:404notfound.unipd@gmail.com) con la seguente forma:

- **OGGETTO:** richiesta\_assistenza
- **TESTO:** descrizione dettagliata del problema riscontrato in fase di installazione
- **ALLEGATO:** se disponibile, screenshot del problema riscontrato. Saranno considerati solo file immagine con estensione .png<sub>G</sub> o .jpg/.jpeg<sub>G</sub>.

Un nostro tecnico provvederà a fornire una risposta nel più breve tempo possibile.

## 1.5 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.

## 1.6 Riferimenti

### 1.6.1 Informativi

- **W3C:** <http://www.w3c.it/it/1/ufficio-italiano-w3c.html>;



- **Wikipedia:** <http://it.wikipedia.org/>;
- **Wordreference:** <http://www.wordreference.com/>.

## 2 Istruzioni per l'uso

### 2.1 Requisiti di sistema

Il server ospitante l'applicazione dovrà soddisfare alcuni requisiti di seguito elencati:

- Sistema operativo Linux o Mac OS;
- 

## 3 Files necessari

Per procedere all'installazione dell'applicazione *Premi* sono necessari alcuni file contenenti il codice sorgente. Tali file sono reperibili all'interno del repository pubblico all'indirizzo <http://404notfoundunipd.github.io/premi/>, dove si troveranno tutte le istruzioni necessarie per scaricare i file dell'applicazione.

## 4 Installazione

### 4.1 Linux

#### 4.1.1 Installazione curl

Curl è uno strumento per riga di comando e libreria per il trasferimento di dati con sintassi URL.

Per eseguire l'installazione è necessario scaricare il pacchetto d'installazione dal sito <http://curl.haxx.se/download.html>; una volta scaricato il pacchetto, estrarne i file in una cartella come nell'immagine seguente:

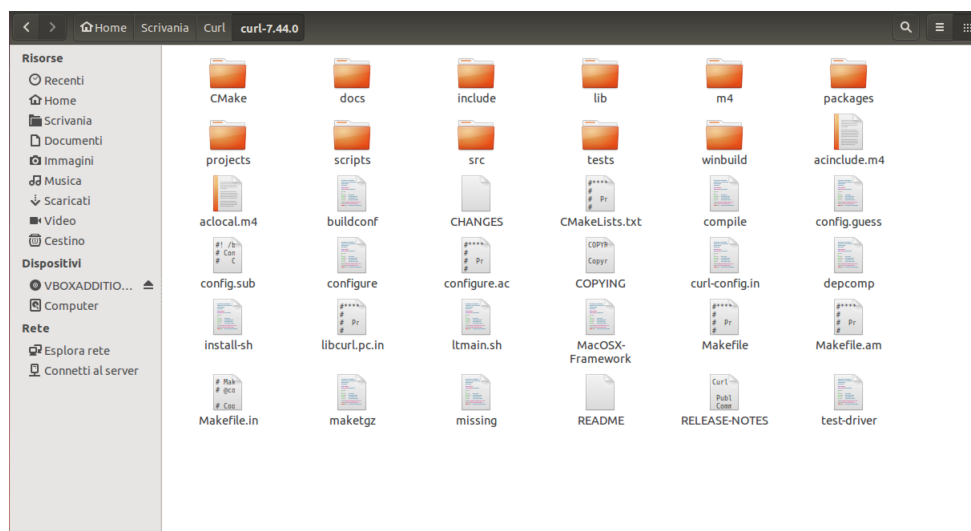


Figura 1: File *curl* su ambiente linux.

Supponiamo ora di avere estratto i file all'interno della cartella `/home/notfound404/Desktop/Curl/curl-7.44.0/`.

Aprire quindi il terminale e spostarsi all'interno di questa cartella tramite il comando:

```
1 $ cd /home/notfound404/Desktop/Curl/curl-7.44.0/
```

eseguire quindi in sequenza i comandi:

```
1 $ ./configure
$ make
3 $ make test (optional)
$ sudo make install
```

Se la procedura è andata a buon fine *curl* sarà stato installato correttamente.

#### 4.1.2 Installazione MeteorJS

*MeteorJS* è una piattaforma completamente open source per lo sviluppo di applicazioni web o mobile in JavaScript.

Per eseguire la sua installazione sarà sufficiente aprire il terminale ed eseguire il comando:

```
$ curl https://install.meteor.com/ | sh
```

Una volta terminata l'installazione, MeteorJs sarà pronto per essere utilizzato.

#### 4.1.3 Avvio applicazione

Dopo aver scaricato l'archivio contenente i files necessari, come spiegato nella sezione *3 Files necessari*, è necessario scompattarlo estraendone i files in una cartella, che per comodità supponiamo essere `/home/notfound404/Desktop/Premi/`.

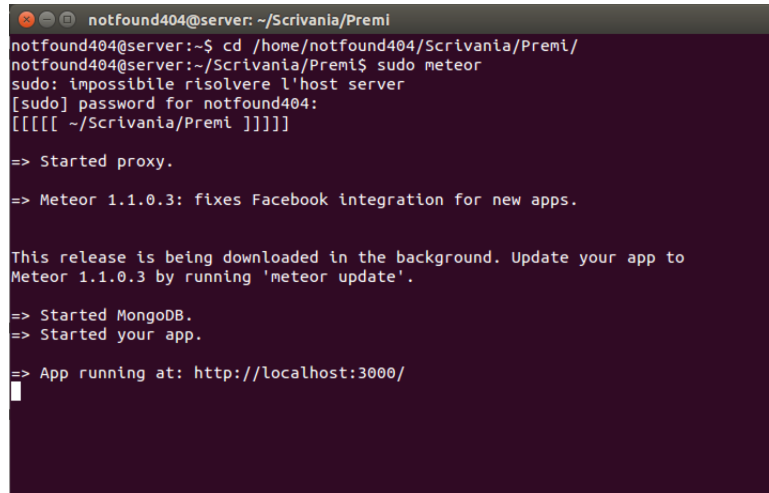
Per avviare l'applicazione aprire il terminale, spostarsi all'interno della cartella con il comando

```
1 $ cd /home/notfound404/Desktop/Premi/
```

e avviare MeteorJs con il comando

```
1 $ sudo meteor
```





```
notfound404@server: ~/Scrivania/Premi
notfound404@server:~$ cd /home/notfound404/Scrivania/Premi/
notfound404@server:~/Scrivania/Premi$ sudo meteor
sudo: impossibile risolvere l'host server
[sudo] password for notfound404:
[[[[[ ~/Scrivania/Premi ]]]]]

=> Started proxy.

=> Meteor 1.1.0.3: fixes Facebook integration for new apps.

This release is being downloaded in the background. Update your app to
Meteor 1.1.0.3 by running 'meteor update'.

=> Started MongoDB.
=> Started your app.

=> App running at: http://localhost:3000/
```

Figura 2: Avvio applicazione.

Nel caso vengano riscontrati errori verificare i seguenti punti:

- connettività ad internet; potrebbe essere necessario il download di alcuni pacchetti mancanti in seguito al primo avvio dell'applicazione;
- controllare che all'interno della cartella *Premi*, contenente i files dell'applicazione, sia presente anche la cartella *.meteor*, sarà necessario abilitare la visualizzazione dei files nascosti;
- verificare di disporre i privilegi di amministratore.

Nel caso in cui nessuna delle soluzioni sopra indicate porti ad una soluzione del problema, contattare gli sviluppatori attraverso le modalità indicate nella sezione *1.5 Assistenza tecnica* del documento corrente.

Se invece l'applicazione è stata avviata correttamente verrà visualizzato sul terminale il messaggio

```
1 $ => App running at: http://localhost:3000/
```

Sarà quindi sufficiente aprire il browser Google Chrome ed inserire nella barra degli indirizzi `http://localhost:3000/` oppure `http://127.0.0.1:3000/`.

## 4.2 Mac OS

### 4.2.1 Installazione curl

### 4.2.2 Installazione MeteorJS

### 4.2.3 Avvio applicazione

## 5 Consigli

## 5.1 Appendice

### 5.1.1 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.