

# 404NotFound

Premi: better than Prezi.



## Specifica Tecnica

<b>Versione</b>	1.0
<b>Redazione</b>	Vegro Federico Cossu Mattia Camborata Marco Manuto Monica Rettore Andrea Gobbo Ismaele De Lazzari Enrico
<b>Verifica</b>	Manuto Monica Rettore Andrea
<b>Responsabile</b>	Gobbo Ismaele
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Stato</b>	Formale
<b>Ultima modifica</b>	XXX
<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	Autore vers 1.0	12-01-2015	Scrittura versione finale ecc.
0.1	Autore vers 0.1	19-12-2014	Stesura scheletro ecc.

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	Glossario . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Definizione del Prodotto</b>	<b>5</b>
2.1	Metodo e formalismo di specifica . . . . .	5
2.2	Presentazione dell'architettura generale del sistema . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Descrizione dei singoli componenti</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Diagrammi delle attività</b>	<b>5</b>
4.1	Attività principali . . . . .	6
4.2	Lista presentazioni . . . . .	6
4.3	Login . . . . .	8
4.4	Registrazione . . . . .	9
4.5	Cambio password . . . . .	10
4.6	Visualizzatore . . . . .	11
4.7	Esegui presentazione proprietario . . . . .	12
4.8	Esegui presentazione non proprietario . . . . .	14
4.9	Creazione presentazione . . . . .	15
4.10	Modifica titolo e descrizione presentazione . . . . .	16
4.11	Pubblicazione presentazione . . . . .	17
4.12	Elimina presentazione . . . . .	18
4.13	Esportazione presentazione . . . . .	19
4.14	Rendi portable . . . . .	20
4.15	Modifica presentazione . . . . .	21
4.16	Frame editor . . . . .	22
4.17	Modifica frame . . . . .	24
4.18	Infografica editor . . . . .	25
4.19	Modifica infografica . . . . .	26
4.20	Editor percorsi . . . . .	27
4.21	Modifica percorso . . . . .	28
4.22	Aggiungi frame . . . . .	29
4.23	Rimuovi frame da percorso . . . . .	30
<b>5</b>	<b>Stime di fattibilità e di bisogno di risorse</b>	<b>30</b>
<b>6</b>	<b>Tracciamento della relazione componenti - requisiti</b>	<b>30</b>
<b>7</b>	<b>Descrizione delle tecnologie e dei design pattern utilizzati</b>	<b>30</b>
<b>8</b>	<b>Mockup Interfaccia [FACOLTATIVO]</b>	<b>30</b>

## Elenco delle tabelle

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

## Elenco delle figure

1	Premi . . . . .	6
2	Lista presentazioni . . . . .	7
3	Login utente . . . . .	8
4	Registrazione utente . . . . .	9
5	Cambio password . . . . .	10
6	Visualizzatore . . . . .	11
7	Esegui presentazione proprietario . . . . .	12
8	Esegui presentazione non proprietario . . . . .	14
9	Creazione presentazione . . . . .	15
10	Modifica titolo e descrizione della presentazione . . . . .	16
11	Pubblicazione presentazione . . . . .	17
12	Elimina presentazione . . . . .	18
13	Esportazione presentazione . . . . .	19
14	Rendi portable . . . . .	20
15	Modifica presentazione . . . . .	21
16	Frame editor . . . . .	23
17	Modifica frame . . . . .	24
18	Infographic editor . . . . .	25
19	Modifica infografica . . . . .	26
20	Editor percorsi . . . . .	27
21	Modifica percorso . . . . .	28
22	Aggiungi frame . . . . .	29
23	Rimuovi frame dal percorso . . . . .	30

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Questo documento definisce la progettazione ad alto livello di Premi. Viene prima descritta la struttura generale del sistema e successivamente vengono analizzate le varie componenti software in relazione alle loro attività principali. Segue poi la descrizione delle tecnologie e dei Design Pattern<sub>G</sub> utilizzati, e un mockup<sub>G</sub> dell'interfaccia grafica lato utente.

## 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 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 in un documento esterno denominato Glossario.pdf. Tale documento accompagna e completa il presente e consiste in un listato ordinato di termini e acronimi con le rispettive definizioni e spiegazioni.

**Mockup** è un modello in scala o a dimensione reale di un progetto o un dispositivo, il cui scopo è quello di promuovere, descrivere o valutare il prodotto finale. Se un Mockup possiede almeno una parte delle funzionalità del prodotto finale e consente il loro collaudo allora viene definito *prototipo*.

**Design Pattern**, nell'ambito dell'ingegneria del software, è un concetto che può essere definito come "una soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente". Ogni pattern descrive un problema riscontrabile più volte nell'ambiente di sviluppo di un progetto, e suggerisce le linee di base per risolvere questo problema in modo tale che la soluzione possa essere sempre adattabile al contesto specifico del progetto.

## 2 Definizione del Prodotto

### 2.1 Metodo e formalismo di specifica

Verrà qui esposta l'architettura di Premi ad alto livello seguendo un approccio top-down<sub>G</sub>: verranno prima descritti i package<sub>G</sub> e le loro dipendenze e successivamente le singole classi contenute al loro interno. I diagrammi delle classi e dei package<sub>G</sub> seguono il formalismo UML<sub>G</sub>2.0 e la struttura dei package segue una prassi (best practice<sub>G</sub>) di AngularJS<sub>G</sub> che propone una suddivisione dei componenti per funzionalità dell'applicazione in alternativa alla classica suddivisione Model-View-Controller<sub>G</sub>, più difficile da mantenere per applicazioni di medie o grandi dimensioni. Per ulteriori approfondimenti consultare la guida al sito [scotch.io](http://scotch.io) oppure il tutorial di [urigo:angular-meteor](http://urigo.angular-meteor.com). Si illustreranno poi i Design Pattern utilizzati nella fase di progettazione ad alto livello e si descriveranno le interazioni dell'utente con l'applicazione attraverso i diagrammi di attività<sub>G</sub>.

### 2.2 Presentazione dell'architettura generale del sistema

Identificazione dei componenti

(diagrammi dei componenti e delle classi ordinati per MVC) - architetturali di alto livello

## 3 Descrizione dei singoli componenti

Tipo, obiettivo e funzione del componente

Relazioni d'uso di altre componenti

Interfacce con le relazioni di uso da altre componenti

## 4 Diagrammi delle attività

Vengono illustrati ora i diagrammi di attività. Viene illustrato il diagramma principale ad alto livello e i diversi sotto-diagrammi specifici.

## 4.1 Attività principali

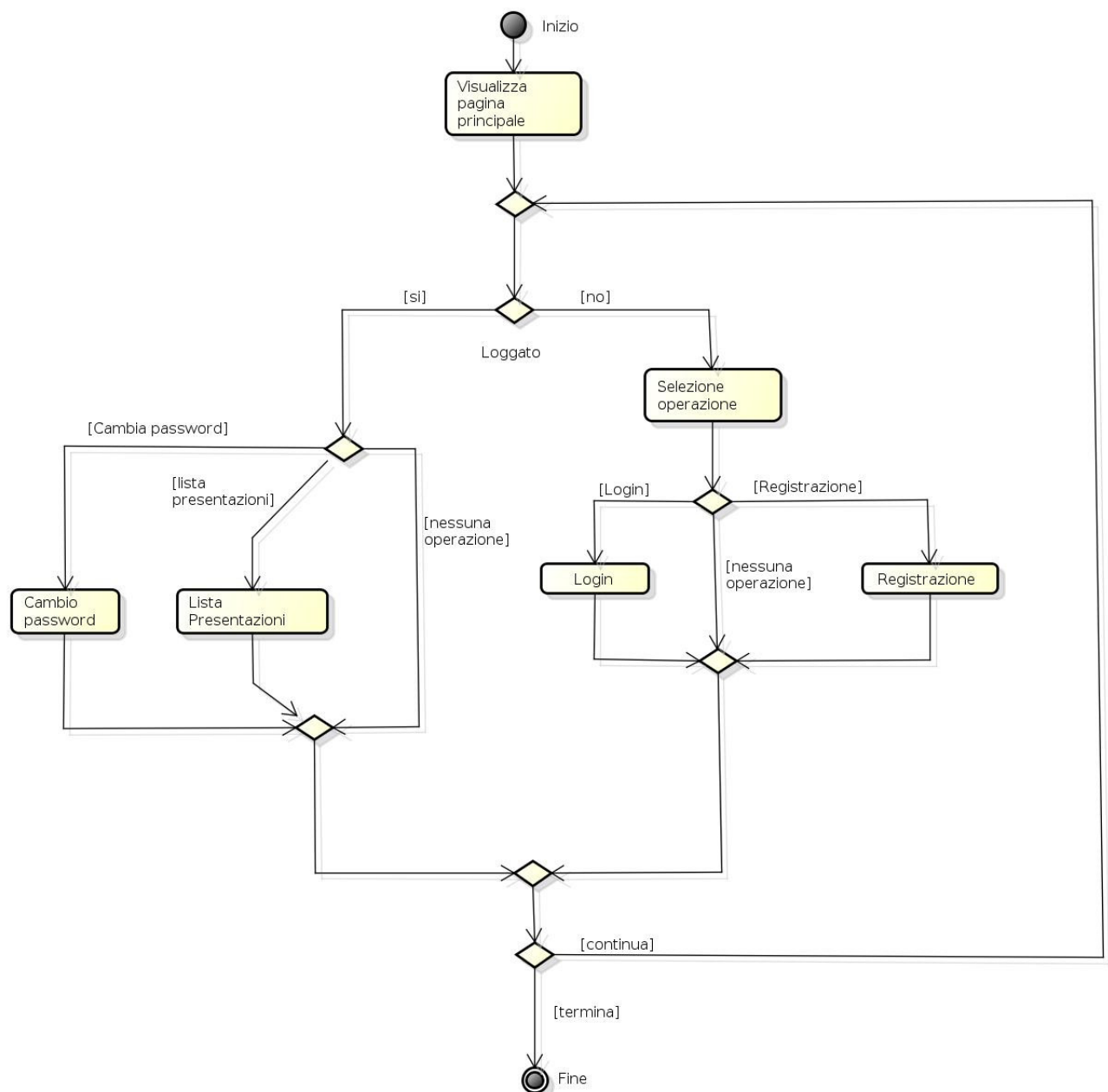


Figura 1: Premi

L'utente nel momento in cui accede nel programma ha la possibilità di effettuare la login o di registrarsi nel sistema. L'utente loggato può invece effettuare il logout, andare nella lista presentazioni ed effettuare il cambio password.

## 4.2 Lista presentazioni

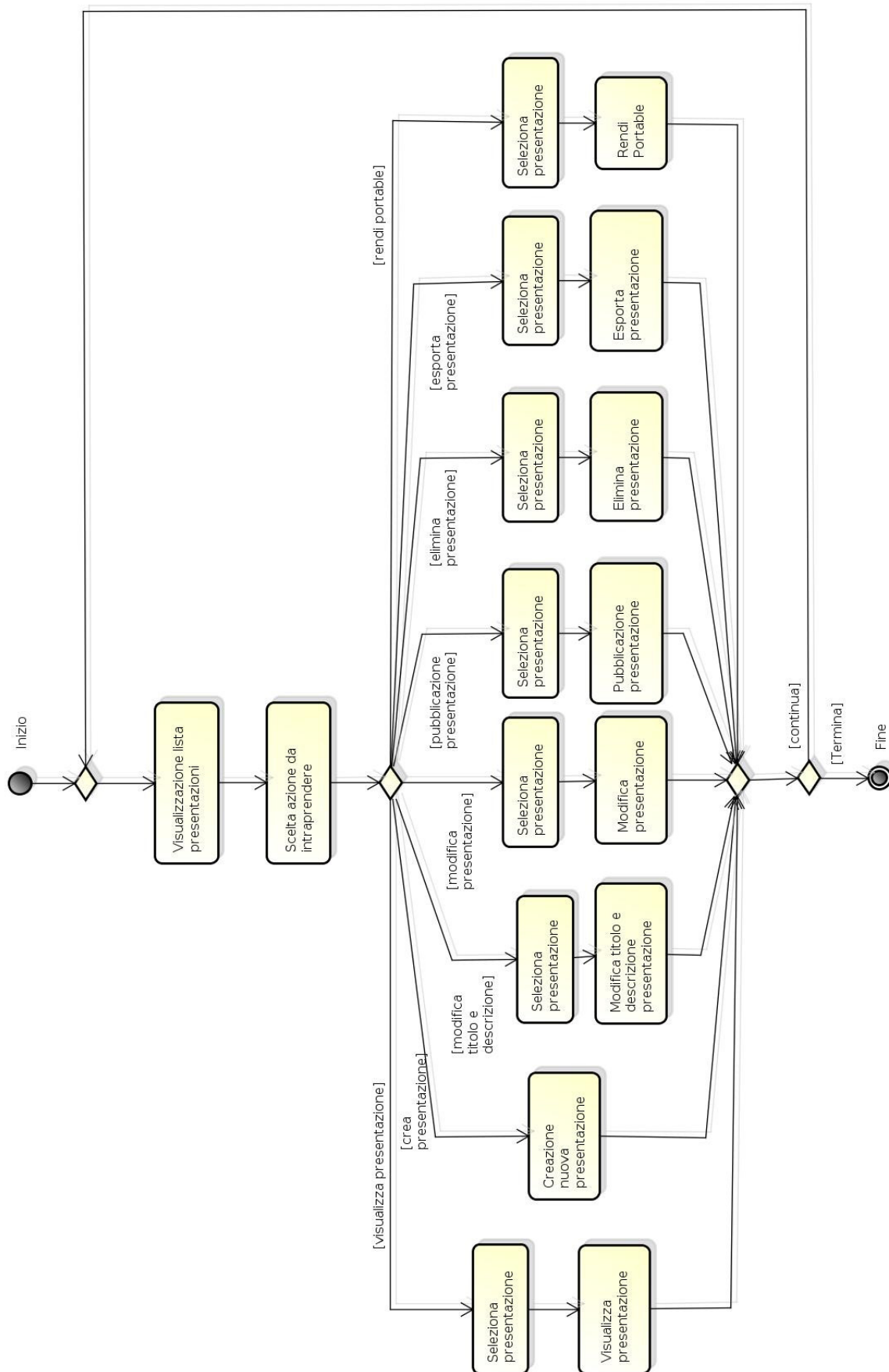


Figura 2: Lista presentazioni



Le scelte che ha l'utente una volta entrato nella lista presentazioni sono: Visualizza presentazione, creazione nuova presentazione, modifica titolo e descrizione presentazione, modifica presentazione, pubblicazione presentazione, elimina presentazione, esporta presentazione, rendi portable.

### 4.3 Login

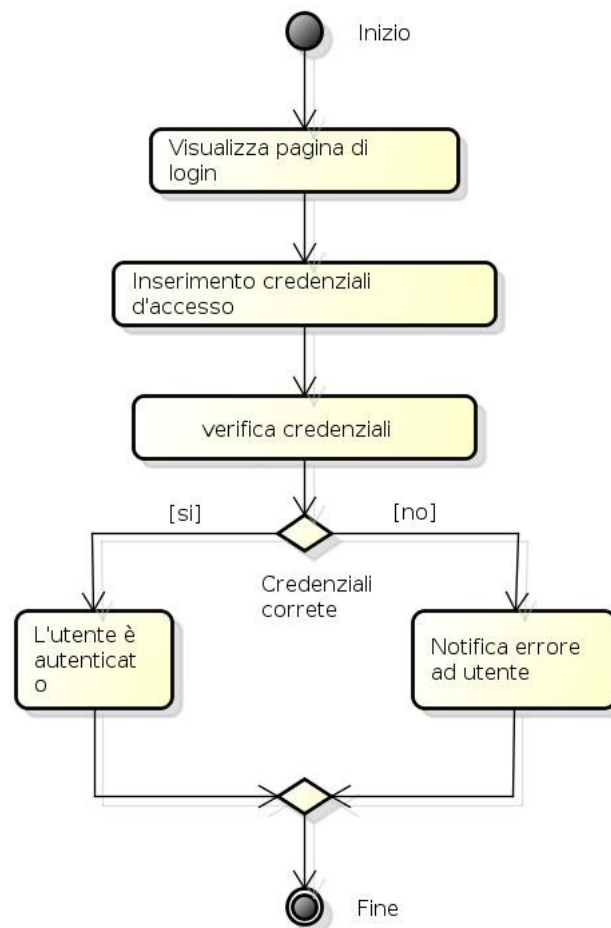


Figura 3: Login utente

L'utente quando accede nella pagina di login inserisce le credenziali che corrispondono a email e password. Se sono corrette viene autenticato altrimenti viene restituito un messaggio d'errore.

## 4.4 Registrazione

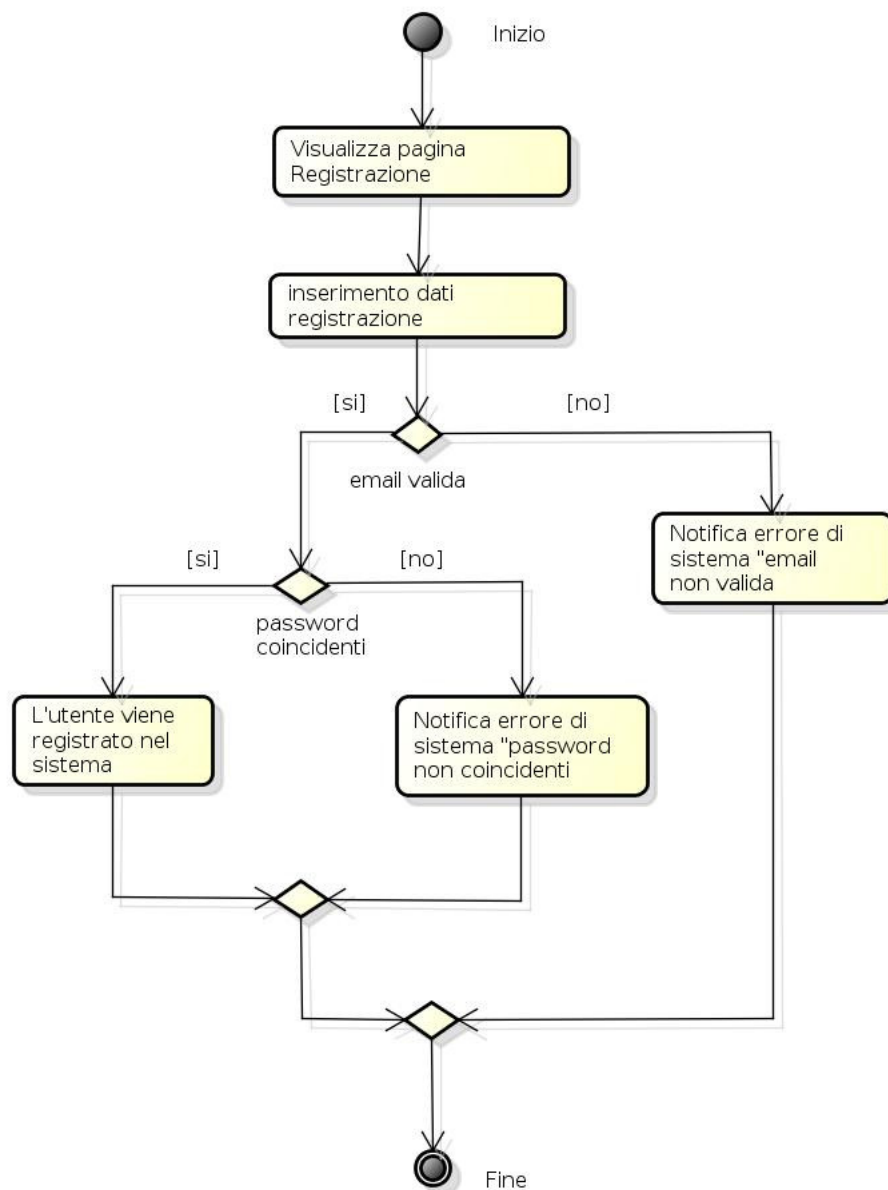


Figura 4: Registrazione utente

L'utente quando accede nella parte di registrazione inserisce l'email e la password. Se l'email non ha un formato valido o se è già presente nel sistema viene restituito un errore altrimenti viene verificato che le password inserite coincidano. In caso affermativo l'utente viene registrato nel sistema, altrimenti viene restituito un messaggio d'errore.

## 4.5 Cambio password

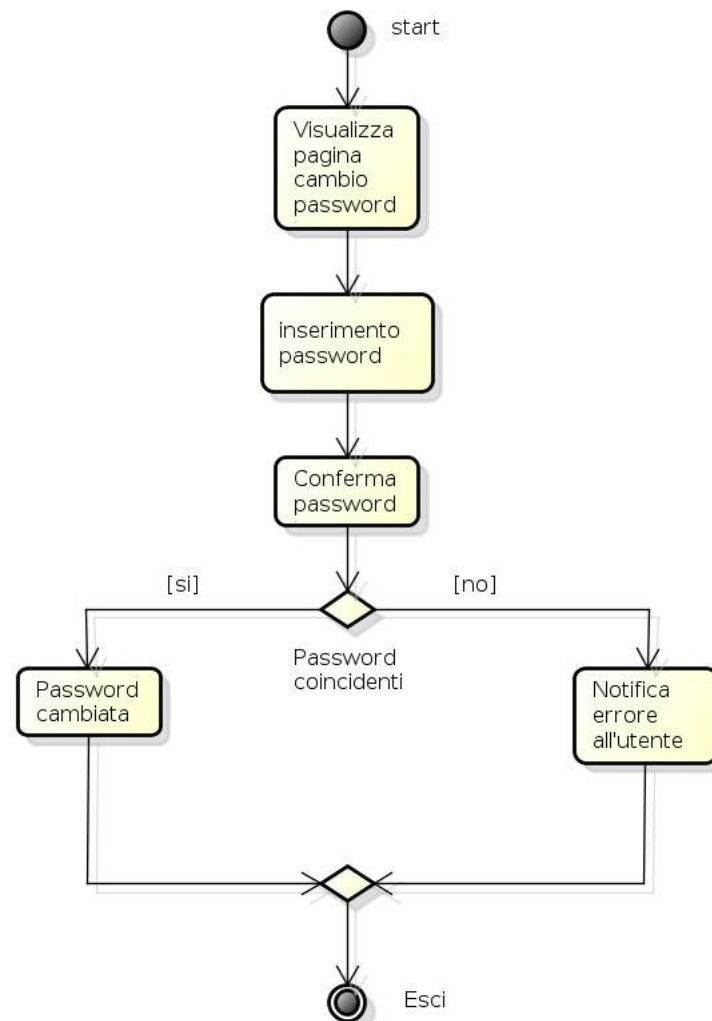


Figura 5: Cambio password

Per effettuare il cambio password l'utente inserisce la nuova password e la conferma della nuova. Se sono coincidenti viene effettuato il cambio password altrimenti viene notificato un errore all'utente.

## 4.6 Visualizzatore

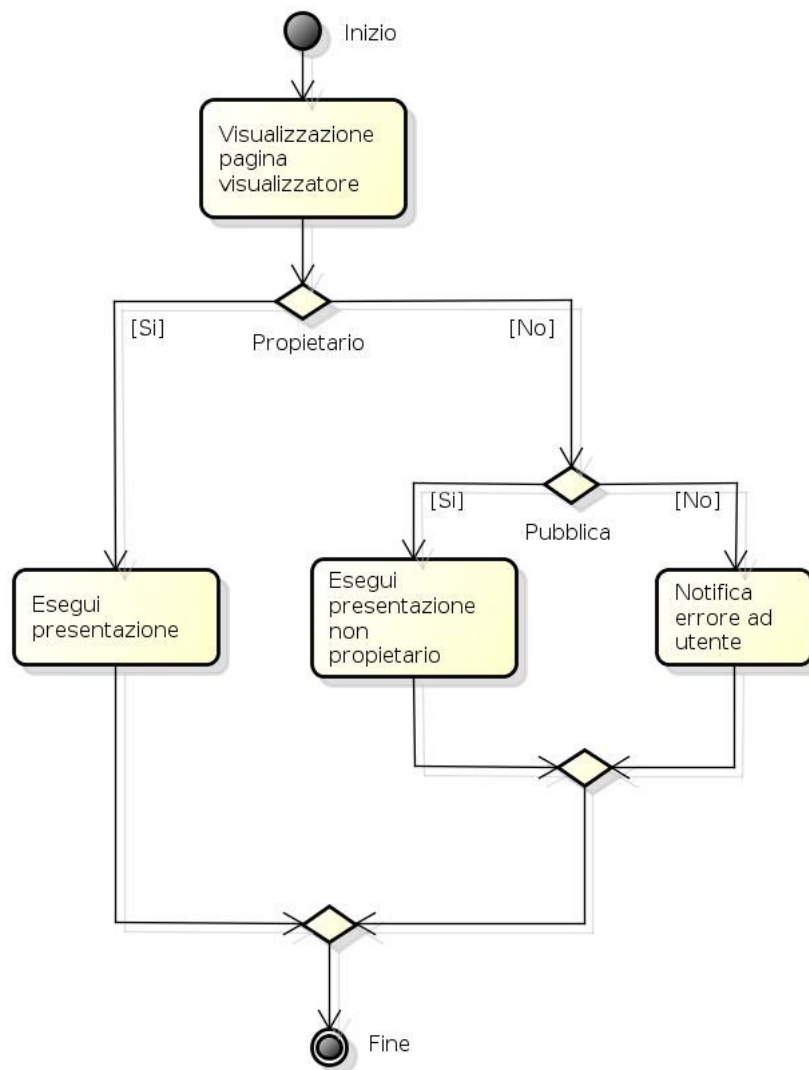


Figura 6: Visualizzatore

Se l'utente che visualizza la presentazione è l'utente proprietario viene eseguita la presentazione in modalità proprietario altrimenti viene controllato se la presentazione è pubblica. In caso affermativo viene eseguita la presentazione in modalità non proprietario altrimenti viene notificato un errore, in quanto se la presentazione non è pubblica non può essere visualizzata. L'utente non proprietario per accedere ad una presentazione deve ottenere il link generato dall'utente proprietario nel momento in cui la rende pubblica. L'utente proprietario può rendere privata una presentazione in ogni momento perciò il controllo se è pubblica, deve essere effettuato per controllare se il link è ancora valido.



- torna a checkpoint: permette di tornare al frame iniziale o di tornare al checkpoint se si è entrati in un percorso di specializzazione;
- checkpoint: se il frame corrente è un checkpoint l'utente con questa scelta entra nel percorso di specializzazione.

Il segnale Frame attuale inviato permette agli utenti non proprietari di visualizzare il frame corrente scelto dal proprietario. L'utente ha la possibilità di uscire quando lo desidera.

## 4.8 Esegui presentazione non proprietario

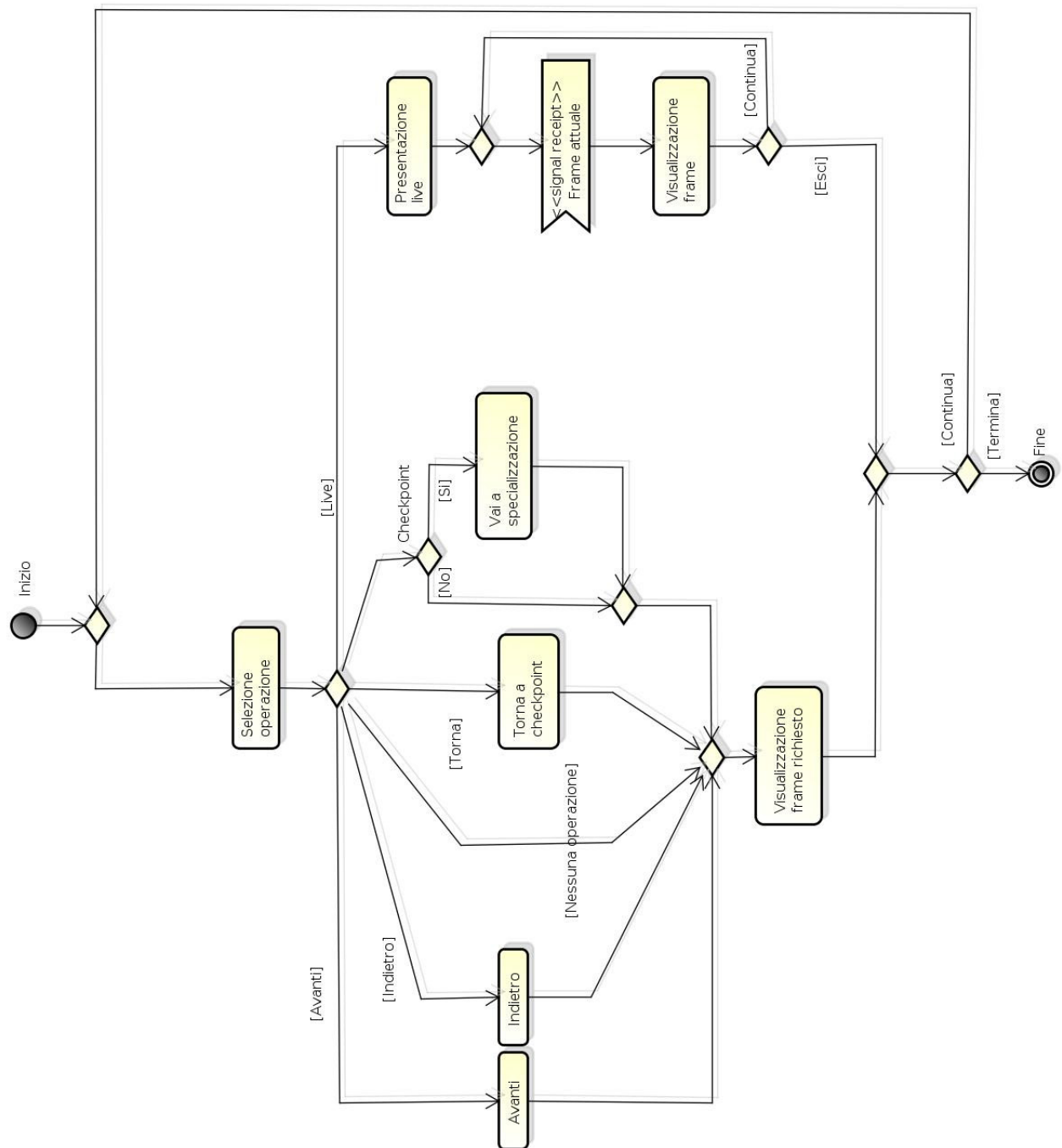


Figura 8: Esegui presentazione non proprietario

Se la modalità di visualizzazione presentazione è in modalità proprietario si hanno le seguenti scelte:

- avanti: per andare avanti di una frame;
- indietro: per tornare indietro di un frame;

- torna a checkpoint: permette di tornare al frame iniziale o di tornare al checkpoint se si è entrati in un percorso di specializzazione;
- checkpoint: se il frame corrente è un checkpoint l'utente con questa scelta entra nel percorso di specializzazione;
- presentazione live: con questa scelta l'utente visualizza il frame corrente che l'utente proprietario ha scelto di visualizzare.

L'utente ha la possibilità di uscire quando lo desidera.

## 4.9 Creazione presentazione

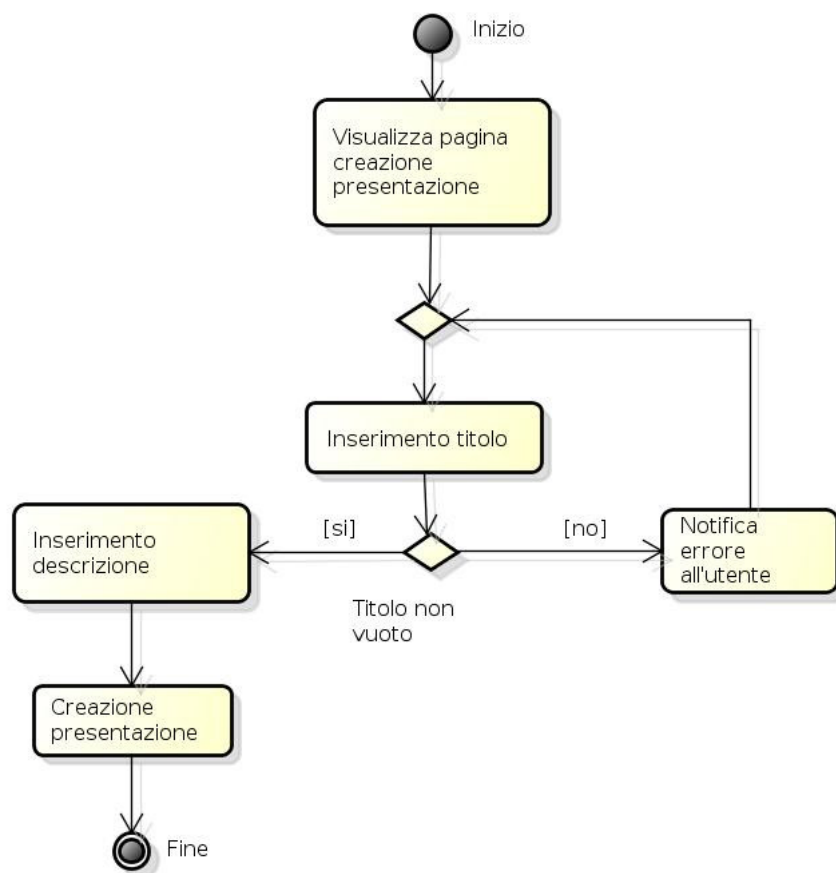


Figura 9: Creazione presentazione

L'utente può creare una nuova presentazione inserendo titolo e descrizione. Se non inserisce il titolo viene visualizzata una notifica di errore altrimenti la presentazione viene inserita nel sistema.



## 4.10 Modifica titolo e descrizione presentazione

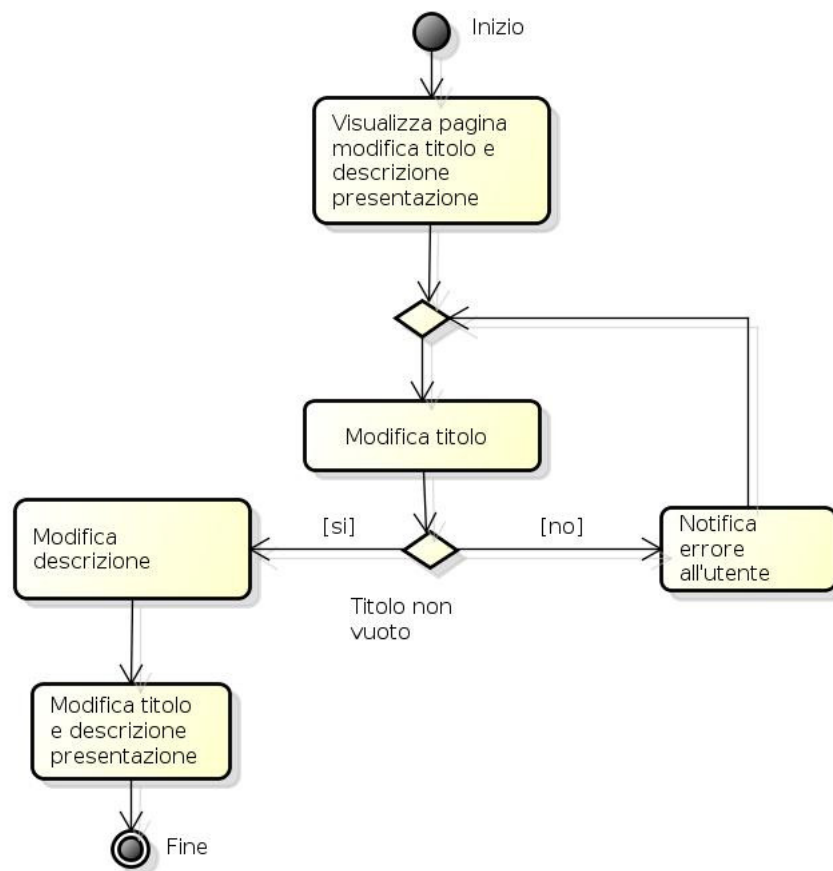


Figura 10: Modifica titolo e descrizione della presentazione

L'utente può modificare sia il titolo che la descrizione. Se il titolo non è vuoto le modifiche vengono salvate altrimenti viene restituita una notifica di errore.

## 4.11 Pubblicazione presentazione

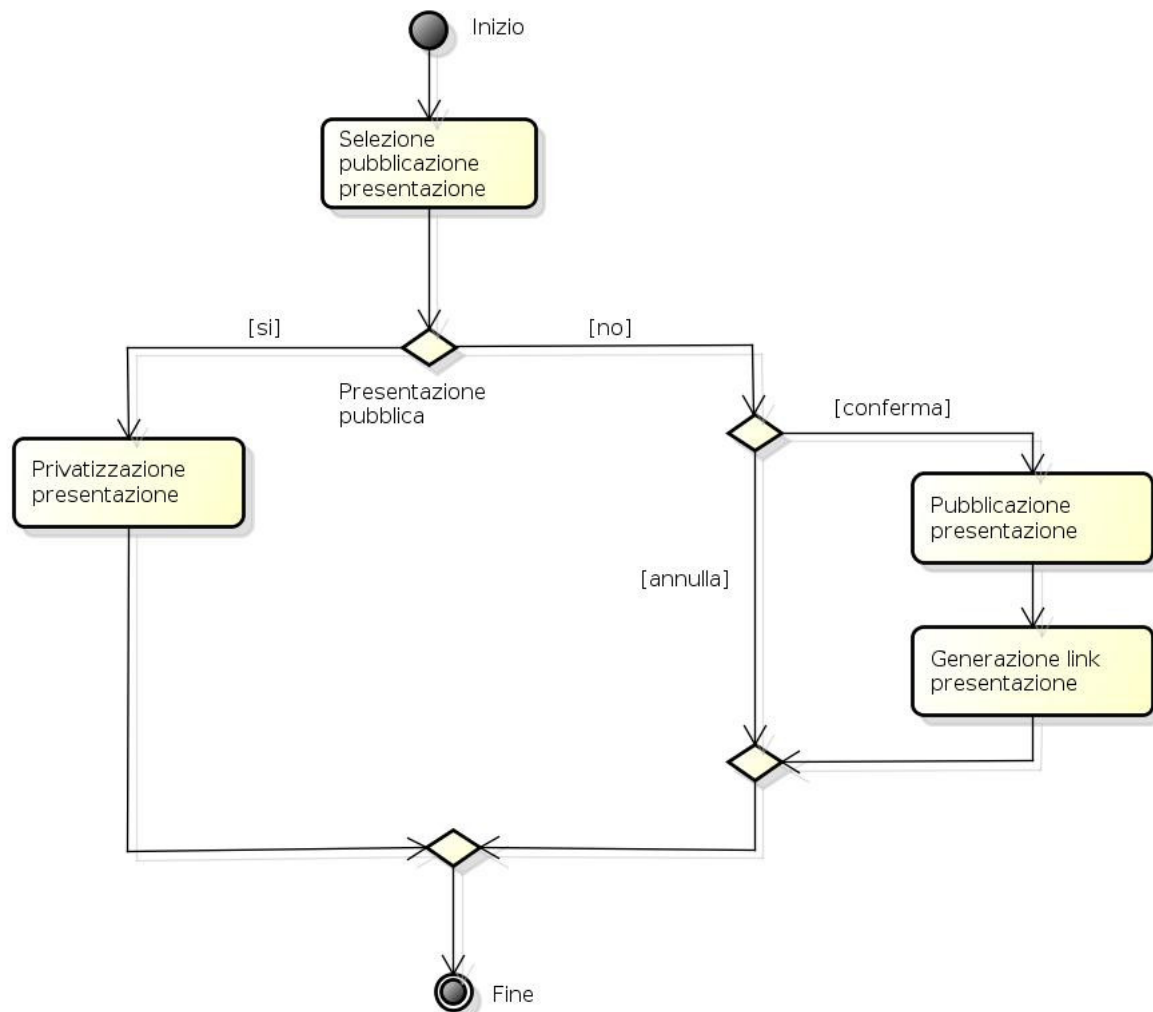


Figura 11: Pubblicazione presentazione

Se la presentazione è già pubblica rende privata la stessa, altrimenti se conferma la pubblicazione la rende visibile al pubblico e viene generato un link da inviare a chi voglia visualizzarla.

## 4.12 Elimina presentazione

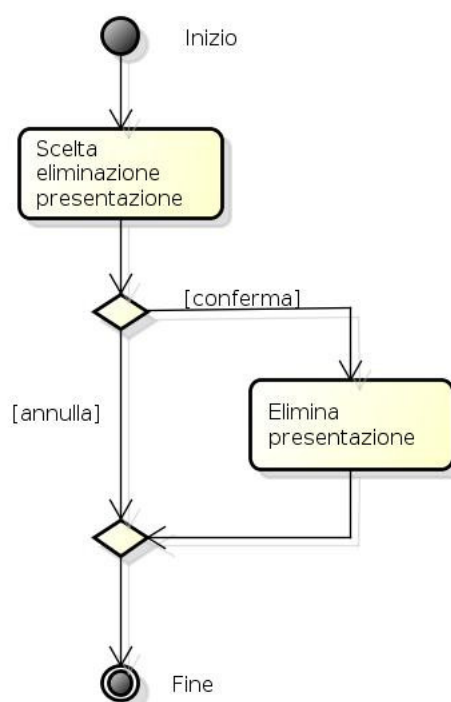


Figura 12: Elimina presentazione

L'utente deve confermare l'eliminazione altrimenti l'operazione viene annullata.

### 4.13 Esportazione presentazione

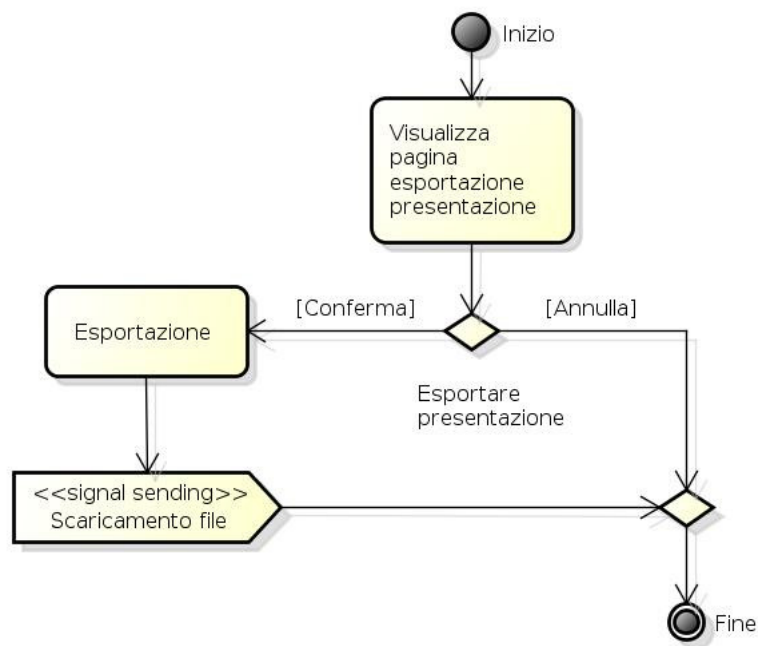


Figura 13: Esportazione presentazione

L'utente può esportare la presentazione in modo da ottenere un poster. Se l'operazione è confermata vengono esportati i dati e si procede allo scaricamento del file. Altrimenti viene annullata.

## 4.14 Rendi portable

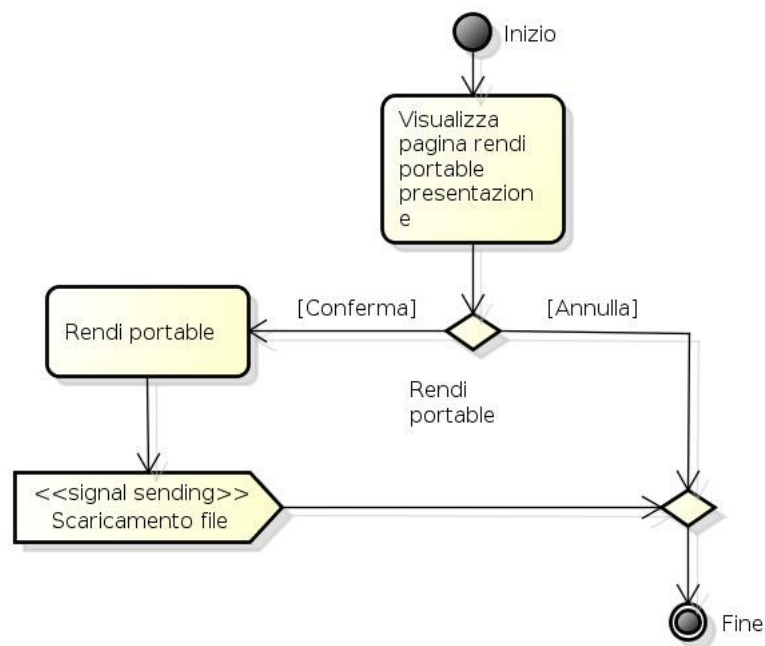


Figura 14: Rendi portable

L'utente può rendere portabile la presentazione in modo da vederla offline. Se l'operazione è confermata la presentazione viene resa portabile e si procede allo scaricamento dei file. Altrimenti viene annullata.

## 4.15 Modifica presentazione

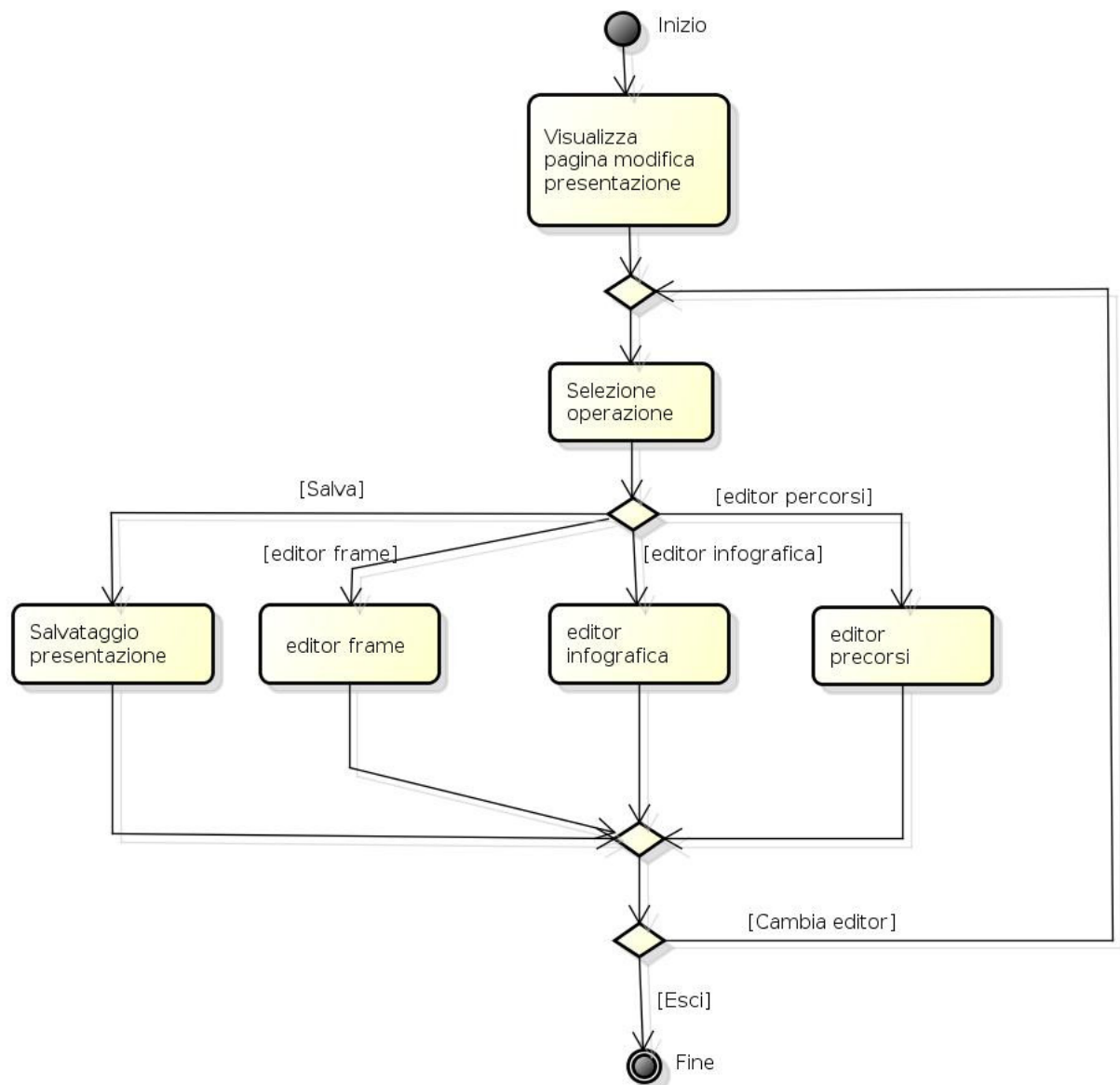


Figura 15: Modifica presentazione

L'utente può scegliere di: salvare la presentazione, andare nel frame editor, andare nell'infografica editor o nell'editor percorsi. L'utente può in ogni momento cambiare editor.

## 4.16 Frame editor

L'utente procede alla creazione del frame oppure può selezionarne uno. Una volta selezionato viene visualizzato nell'editor e a questo punto può scegliere se eliminarlo o modificarlo.

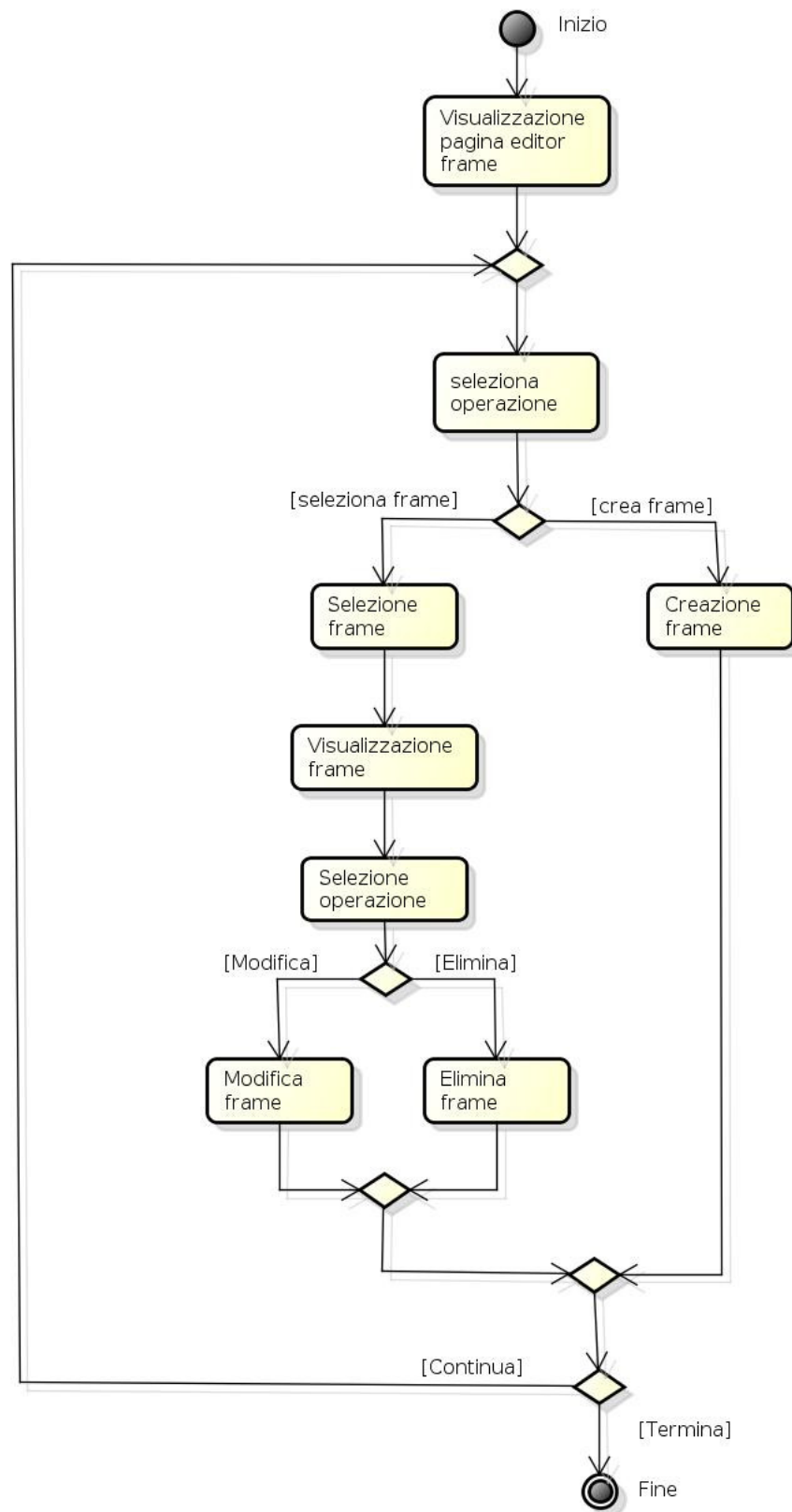


Figura 16: Frame editor



## 4.17 Modifica frame

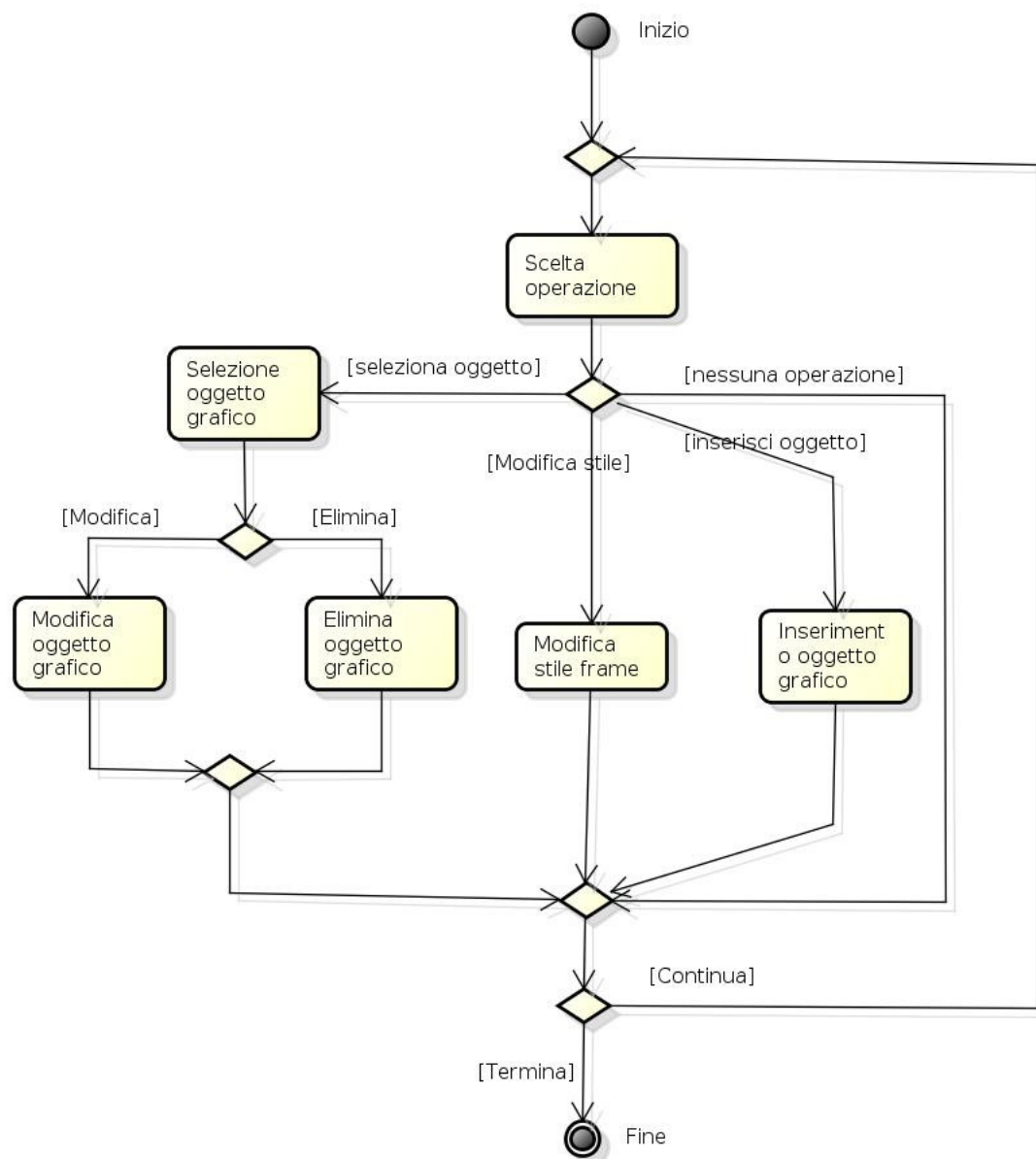


Figura 17: Modifica frame

L'utente può effettuare le seguenti operazioni:

- Selezione oggetto grafico: una volta selezionato l'oggetto può essere eliminato o modificato;
- Modificare lo stile del frame;
- Inserire un oggetto grafico nel frame;
- Non effettuare nessuna operazione.

## 4.18 Infografica editor

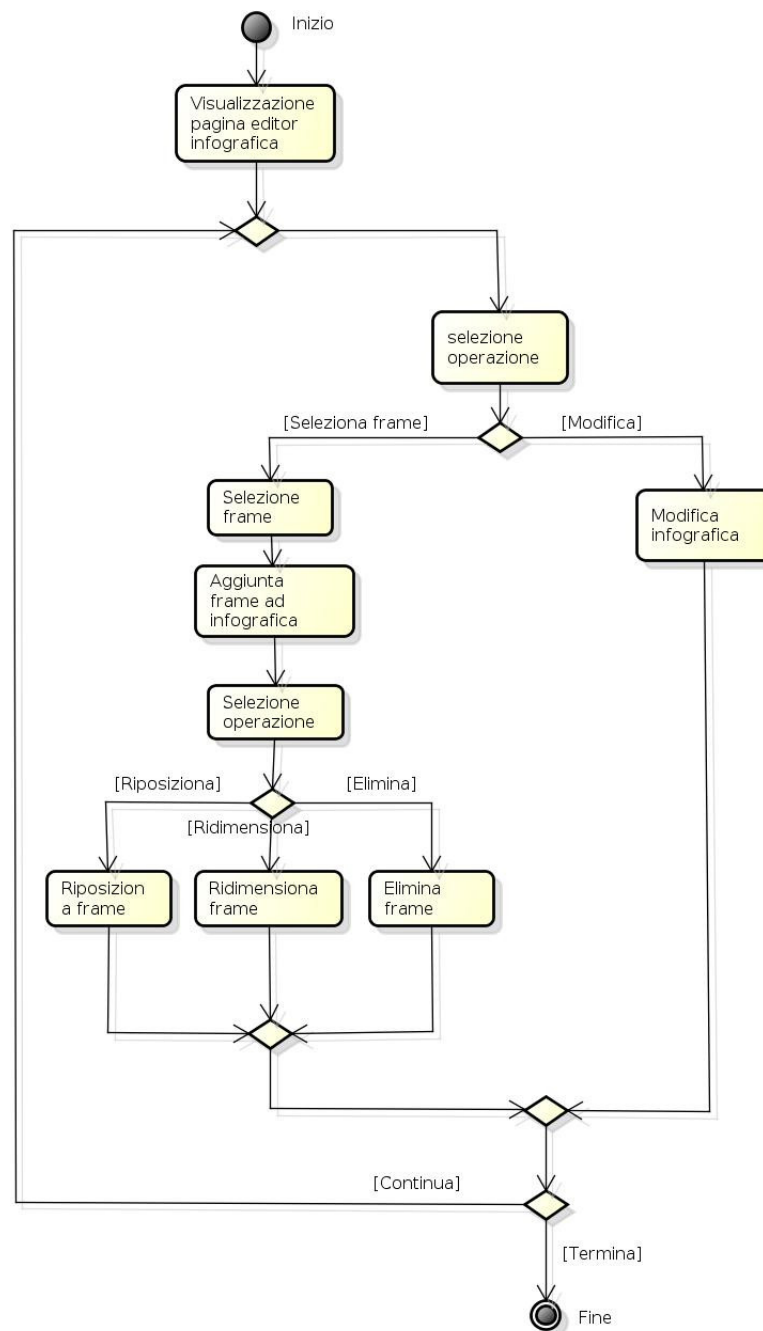


Figura 18: Infographic editor

L'utente può scegliere di:

- modificare l'infografica
- selezionare un frame e successivamente aggiungerlo all'infografica, eliminarlo dall'infografica o cambiargli la posizione e la grandezza e altezza.

## 4.19 Modifica infografica

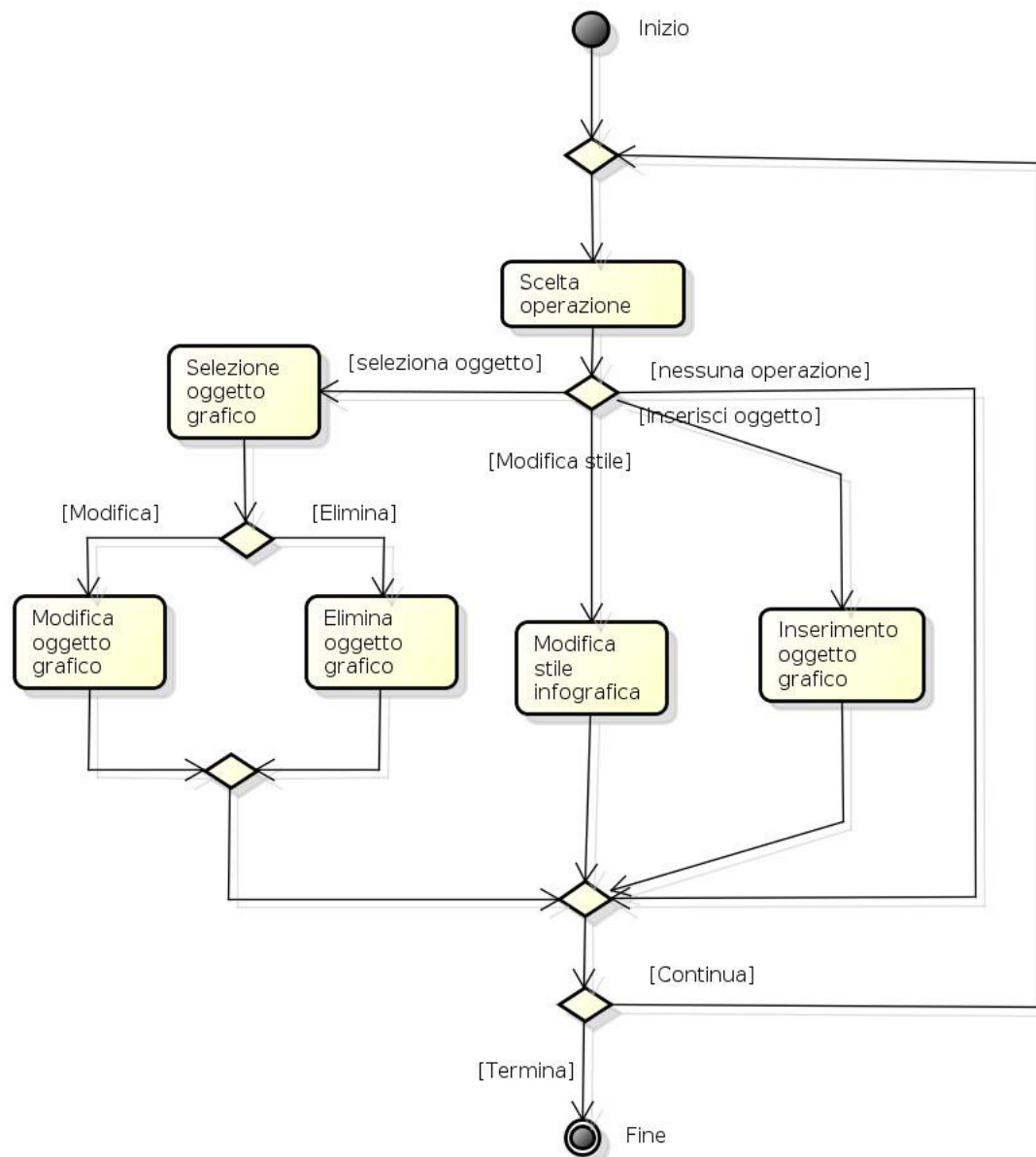


Figura 19: Modifica infografica

L'utente può effettuare le seguenti operazioni:

- Selezione oggetto grafico: una volta selezionato l'oggetto può essere eliminato o modificato;
- Modificare lo stile dell'infografica;
- Inserire un oggetto grafico nell'infografica;
- Non effettuare nessuna operazione.

## 4.20 Editor percorsi

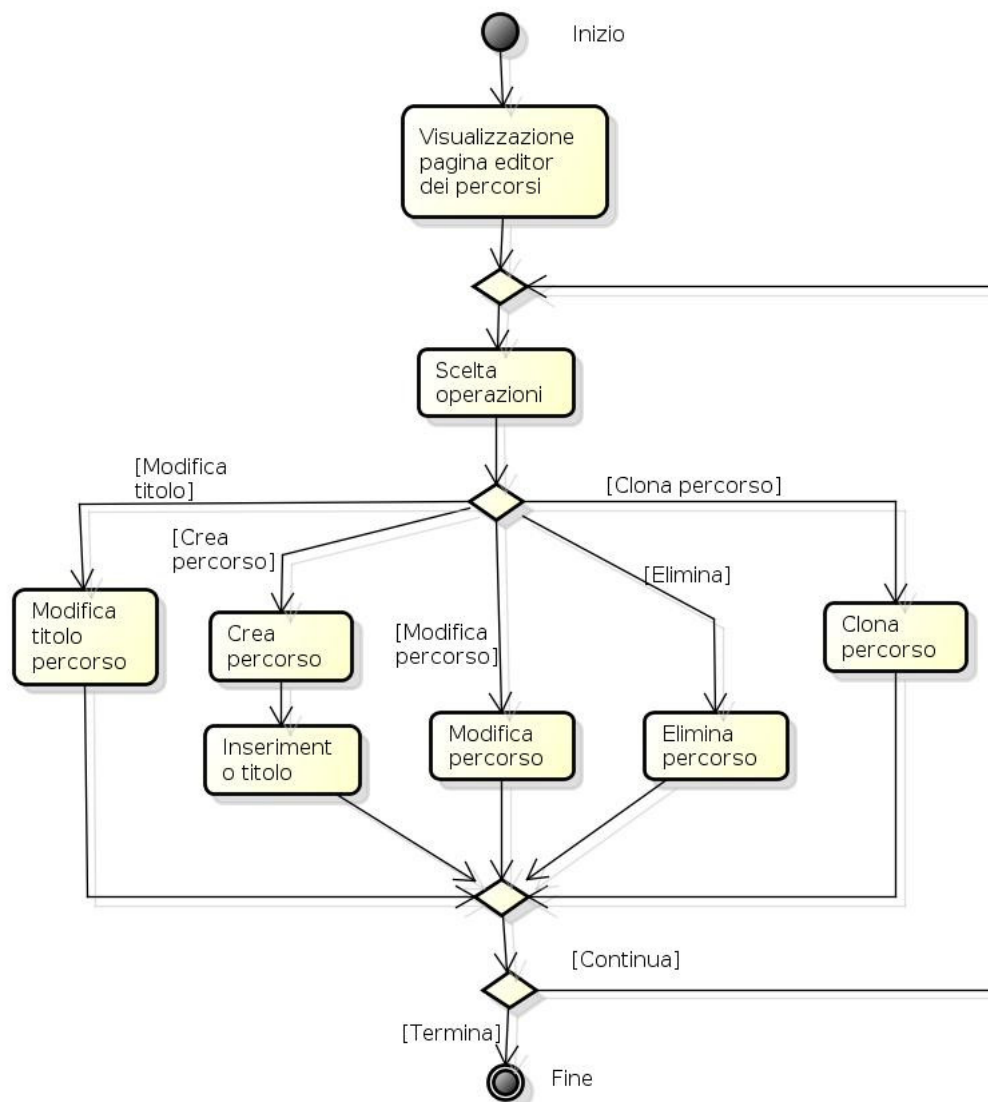


Figura 20: Editor percorsi

Le operazioni che può fare l'utente sono:

- Modificare il titolo del percorso selezionato;
- Creare un nuovo percorso inserendo il titolo;
- Modificare il percorso selezionato;
- Eliminare il percorso selezionato;
- Clonare il percorso selezionato.

## 4.21 Modifica percorso

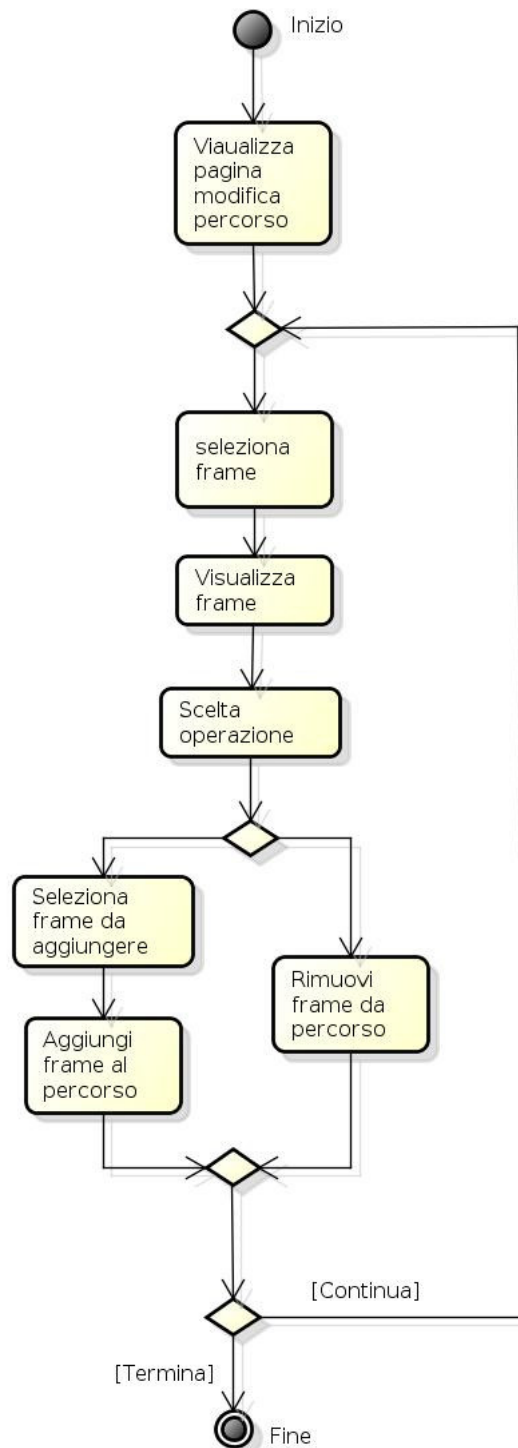


Figura 21: Modifica percorso

Per modificare il percorso l'utente seleziona un frame e questo viene visualizzato nell'editor. Dopodiché ha la possibilità di rimuovere il frame dal percorso o di selezionarne uno da aggiungerlo al percorso.

## 4.22 Aggiungi frame

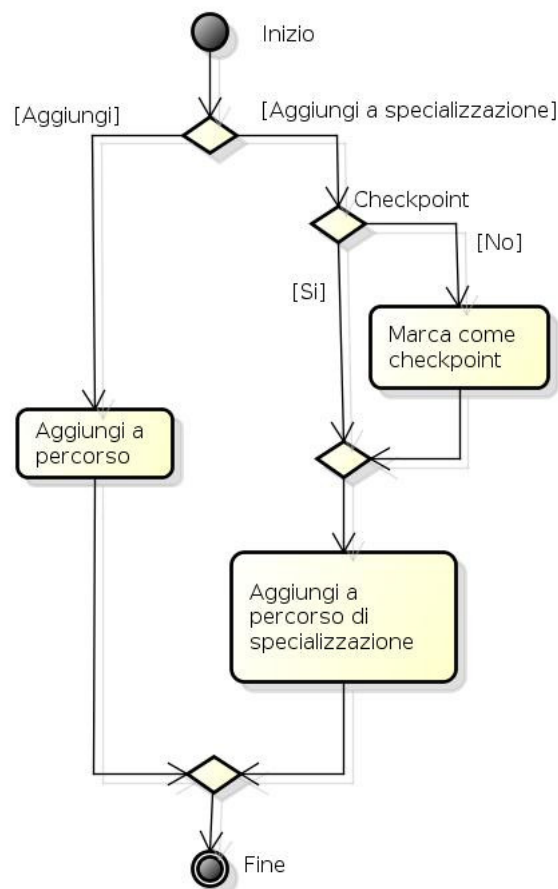


Figura 22: Aggiungi frame

Per aggiungere un frame al percorso si hanno due possibilità:

- Aggiungere il frame in coda al frame visualizzato nell'editor;
- Marcare il frame corrente visualizzato come checkpoint, se non già marcato, e aggiungerlo al percorso di specializzazione.

### 4.23 Rimuovi frame da percorso

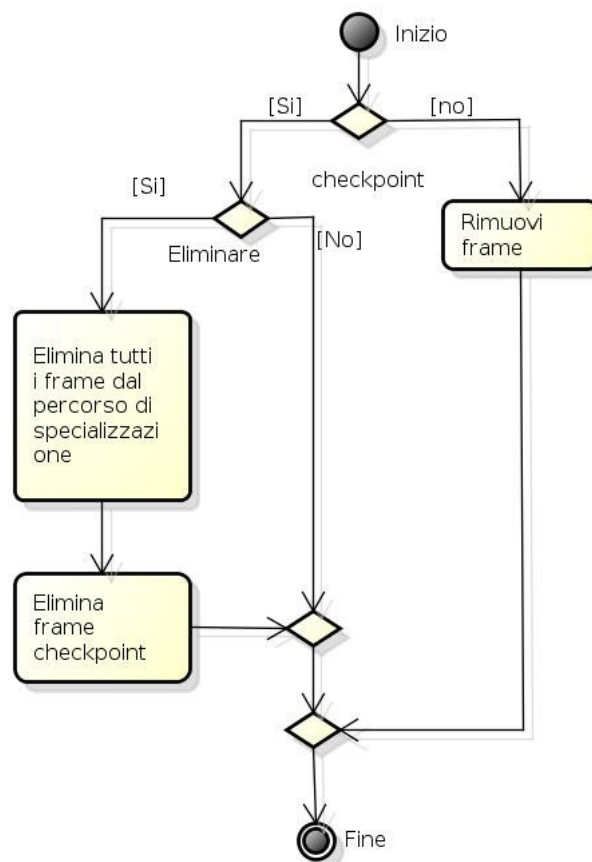


Figura 23: Rimuovi frame dal percorso

Quando l'utente rimuove un frame viene controllato se è un checkpoint. In caso negativo si rimuove il frame dal percorso, viceversa se c'è la conferma dell'utente si eliminano prima tutti i frame del percorso di specializzazione e successivamente si elimina il frame dal percorso.

## 5 Stime di fattibilità e di bisogno di risorse

## 6 Tracciamento della relazione componenti - requisiti

## 7 Descrizione delle tecnologie e dei design pattern utilizzati

## 8 Mockup Interfaccia [FACOLTATIVO]