



7clickersgroup@gmail.com

Manuale utente

Versione	0.0.1
Stato	-
Uso	Esterno
Approvazione_g	-
Redazione	Gabriele Mantoan
Verifica_g	-
Distribuzione	<i>Seven Clickers</i> Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo

Descrizione

Documento di rendicontazione del *Manuale utente*

Registro delle modifiche

Vers.	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
0.0.1	05-05-23	Gabriele Mantoan	-	Redazione documento

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Scopo del documento	3
1.2	Glossario	3
1.3	Cos'è Showroom 3D	3
1.4	Autenticazione	3
1.5	Browser supportati	3
2	Panoramica del sito	4
2.1	Funzionalità	5
3	Interfaccia utente	5
3.1	Puntatore centrale	5
3.1.1	Oggetti non interagibili	5
3.2	Item sidebar	6
3.2.1	Personalizzazione	7
3.3	Carrello	8
3.4	Illuminazione	9
4	Navigazione	9
4.1	Stanze	10

Elenco delle figure

1	Schermata di caricamento	4
2	Showroom subito dopo l'apertura	4
3	Utilizzo puntatore	5
4	Dettagli scheda del prodotto	6
5	Modifica colore di un oggetto	7
6	Carrello	8
7	Torcia accesa	9
8	comandi direzionali	10

Elenco delle tabelle

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Lo scopo del seguente documento è quello di illustrare le funzionalità fornite dall'applicazione e le istruzioni per l'utilizzo della stessa. L'utente sarà quindi a conoscenza dei requisiti minimi necessari per il corretto funzionamento di Showroom 3D.

1.2 Glossario

In questo documento sono state segnate con il pedice "g" tutte le parole che, secondo noi, necessitano di una spiegazione ulteriore per evitare eventuali ambiguità o incomprensioni. La spiegazione di questi termini la si puo' trovare nel documento di Glossario.

1.3 Cos'è Showroom 3D

Showroom 3D è un sito web che offre un'esperienza di shopping unica per gli appassionati di acquari. Grazie alla tecnologia 3D, gli utenti possono visualizzare e personalizzare in modo interattivo gli articoli per acquari come piante, rocce e decorazioni. Il sito offre una vasta gamma di prodotti di alta qualità e permette agli utenti di scegliere tra diverse opzioni di personalizzazione per soddisfare le loro esigenze. Inoltre, gli utenti possono acquistare direttamente gli articoli selezionati sul sito e riceverli comodamente a casa propria. Showroom 3D rappresenta la soluzione ideale per chi desidera rendere il proprio acquario unico e personalizzato.

1.4 Autenticazione

Non è presente nessuna funzione di autenticazione, quindi ogni parte e funzionalità del sito sono accessibili da chiunque senza dover effettuare un login. Questo perchè il progetto didattico non aveva come interesse l'unica sezione in cui sarebbe stato necessario utilizzare una pagina di autenticazione, ovvero la parte di checkout del carrello e acquisto.

1.5 Browser supportati

Di seguito viene fornito un breve elenco delle versioni minime di tutti i browser sui quali il funzionamento del nostro prodotto è garantito:

- Mozilla Firefox, versione 109;
- Google Chrome, versione 110;
- Microsoft Edge, versione 110;
- Safari, versione 16;
- Opera, versione 95.

Per rendere effettivo il funzionamento su tali browser, deve essere abilitato JavaScript.

2 Panoramica del sito

Il sito subito dopo esser stato aperto presenta una schermata di caricamento con una barra di progresso che permette di monitorare il caricamento delle risorse durante l'attesa.

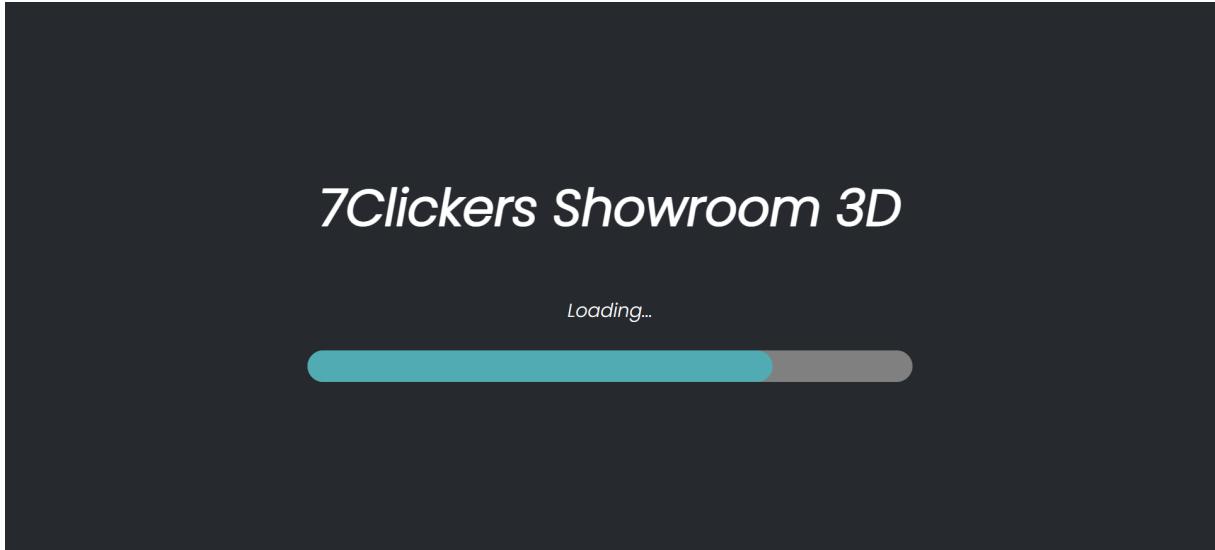


Figura 1: Schermata di caricamento

L'utente dopo il completamento del caricamento si ritrova immediatamente immerso nell'ambiente 3D, dove potrà compiere tutte le azioni e funzionalità offerte dal sito.



Figura 2: Showroom subito dopo l'apertura

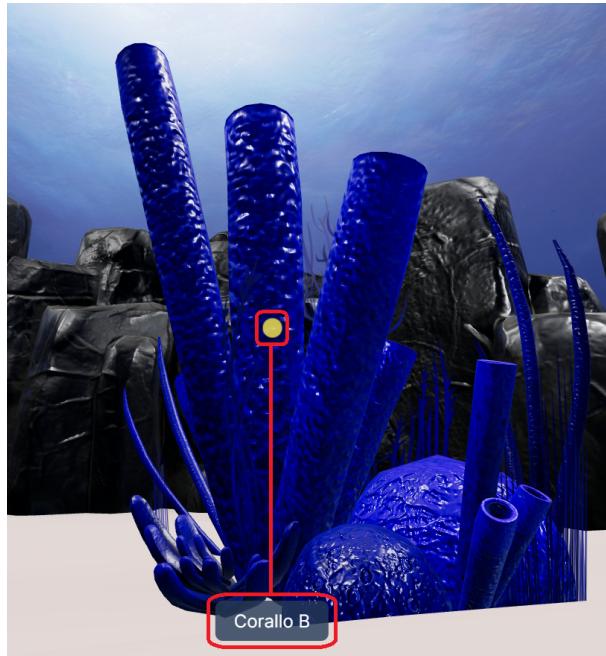


Figura 3: Utilizzo puntatore

2.1 Funzionalità

Le funzionalità si cui può disporre l'utente sono le seguenti:

- navigazione in ambiente 3D immersivo;
- visione di articoli acquistabili;
- modifica delle caratteristiche di quest'ultimi;
- gestione degli acquisti tramite il carrello;

3 Interfaccia utente

Oltre all'ambiente 3D l'utente ha a disposizione diversi strumenti per interagire col sistema e monitorare le sue attività sul sito:

3.1 Puntatore centrale

Al centro della schermata è sempre presente un pallino rotondo che indica la direzione in cui sta puntando la "telecamera" dell'utente. Quando questo pallino incrocia un elemento acquistabile nell'ambientazione comparirà a schermo il nome dell'elemento puntato e il pallino si ingrandirà leggermente e cambierà colore per notificare più chiaramente che si tratta di un oggetto con cui è possibile interagire.

3.1.1 Oggetti non interagibili

All'interno dello showroom non tutti gli oggetti sono in vendita ed interagibili, sono anche presenti delle decorazioni che hanno il solo scopo di arricchire l'ambientazione e renderla più realistica. Al fine di differenziare queste due tipologie di oggetti il puntatore centrale si trasformerà in una croce rossa quando punta verso un'oggetto di decorazione non interagibile, inoltre, al posto del nome dell'oggetto, in basso comparirà la scritta "coming soon". IMMAGINE PUNTATORE A X

3.2 Item sidebar

Clickando il tasto sinistro del mouse quando la telecamera è puntata su un'oggetto è possibile aprirne la scheda che si presenta in questo modo:

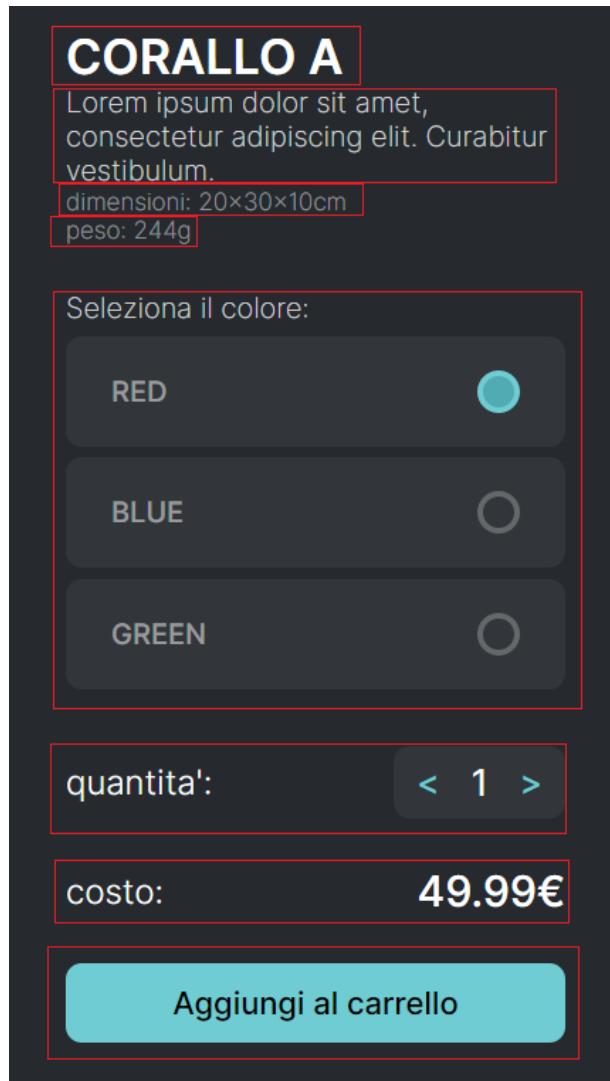


Figura 4: Dettagli scheda del prodotto

Come si nota dall'immagine la scheda riporta molte informazioni riguardo all'oggetto, ovvero:

- Nome;
- Descrizione;
- Dimensioni;
- Peso;
- Colore;
- Quantità: selezionando una delle due frecce di questa riga è possibile aumentare o diminuire la quantità dell'oggetto da inserire nel carrello;

- Costo;
- Pulsante "Aggiungi al carrello": premendo questo pulsante verranno inseriti nel carrello un numero di oggetti che dipende dalla quantità selezionata e con le caratteristiche scelte.

Per chiudere la scheda dell'oggetto e tornare alla normale navigazione della stanza basta premere col mouse al di fuori di essa.

3.2.1 Personalizzazione

All'interno della sidebar è possibile trovare alcuni campi modificabili, identificati da una serie di pulsanti con cui l'utente può effettuare la sua personalizzazione. Deselezionando il pulsante di modifica di una caratteristica è possibile riportare quella caratteristica alla sua versione standard. Ogni oggetto è modificabile in almeno una caratteristica tra:

- Colore;
- Taglia;
- Texture.

Una volta effettuata la modifica questa sarà applicata anche nell'ambiente 3D e sarà quindi possibile osservare l'oggetto nelle sue varie configurazioni prima di effettuare l'acquisto una queste.

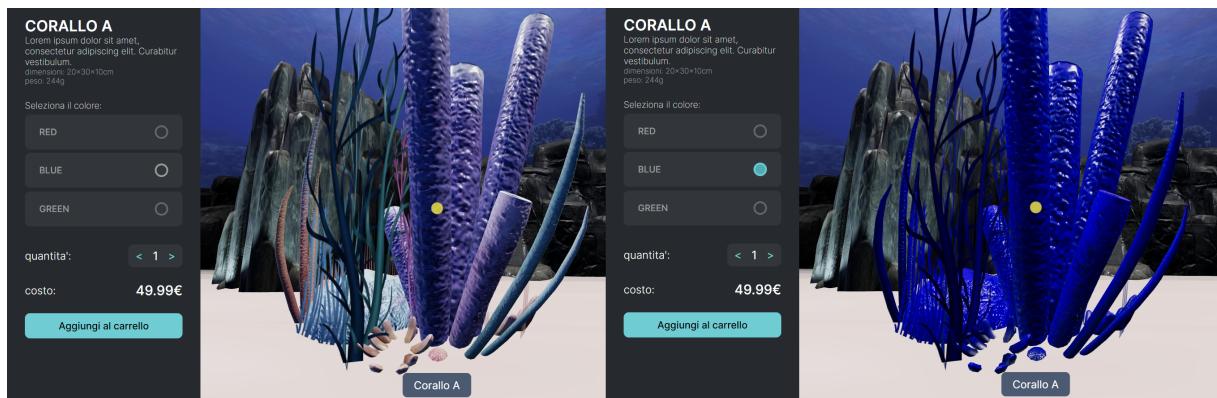


Figura 5: Modifica colore di un oggetto

3.3 Carrello

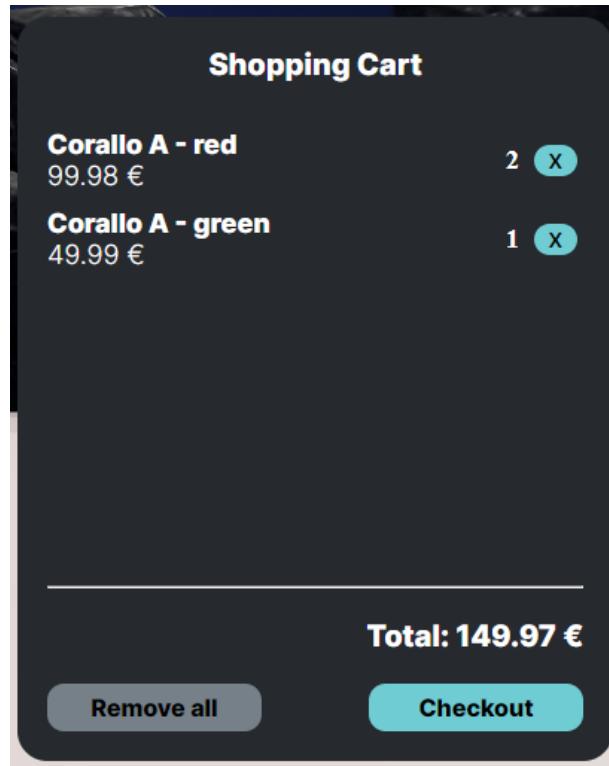


Figura 6: Carrello

Una volta acquistato un oggetto, quell'ultimo verrà inserito nel carrello (in basso a destra nello schermo), riportandone il nome, le caratteristiche personalizzate e il prezzo unitario. Il carrello si presenta quindi come un elenco inizialmente vuoto, che si aggiorna in tempo reale e riporta gli oggetti scelti dal cliente. In fondo al carrello si trovano:

- Pulsante Checkout;
- Pulsante Svuota carrello;
- Prezzo totale.

Il carrello è fittizio, cioè non permette di effettuare veramente degli acquisti, infatti non è prevista nessuna funzione di pagamento ed inoltre non è persistente, cioè non salva nessun dato e tra una sessione e l'altra viene completamente svuotato.

3.4 Illuminazione

All'interno dello showroom è presente una luce ambientale che illumina in modo uniforme tutto l'ambiente, ma al fine di offrire una visione più dinamica dell'ambientazione e degli oggetti in vendita sono state inserite le seguenti caratteristiche:

- una "nebbia" ovvero una progressiva diminuzione della luminosità mano a mano che ci si allontana da un punto.
- una "torcia" che proietta una luce direzionale (conica) davanti all'utente. Questa funzionalità si può attivare e disattivare premendo il pulsante F.

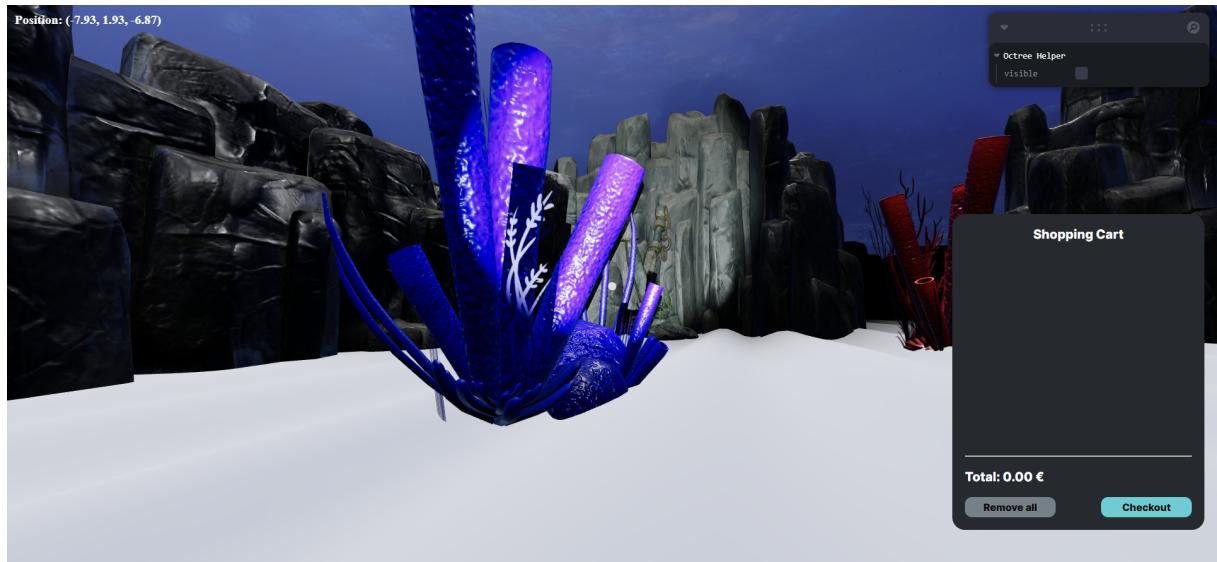


Figura 7: Torcia accesa

4 Navigazione

All'interno dello showroom sono previsti varie possibilità e limiti per muoversi:

- Movimento orizzontale coi tasti ↑ (avanti) ← (sinistra) → (destra) ↓ (indietro) oppure rispettivamente coi tasti w a s d;
- Salto (breve movimento in alto per poi ricadere a terra) premendo la barra spaziatrice. L'altezza del salto viene limitato se si prova a salire troppo in alto, per evitare di superare i limiti della mappa;
- Collisioni con gli oggetti. Se l'utente prova a collidere con un oggetto il movimento viene interrotto;
- Collisioni con il limite della mappa. La zona in cui si muove l'utente è delimitata con vari ostacoli che fanno parte dell'ambientazione, se l'utente prova a muoversi al loro interno il movimento viene interrotto.
- Nel caso in cui l'utente dovesse riuscire ad oltrepassare i limiti della stanza verrà teletrasportato al punto predefinito dal quale è iniziata la navigazione.

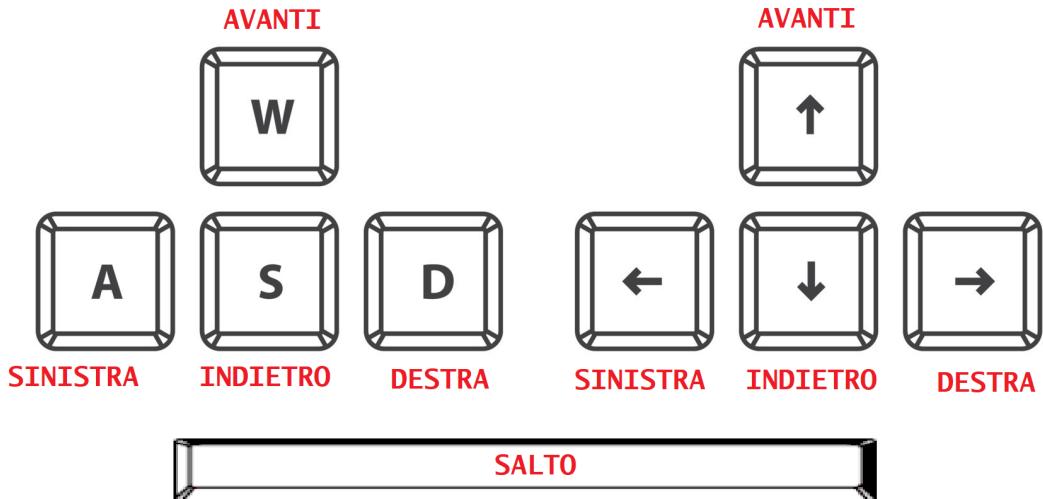


Figura 8: comandi direzionali

4.1 Stanze

Lo showroom è suddiviso in due stanze, contenenti due tipologie di articoli diversi:

- Tema coralli
- Tema pirati

In ognuna delle due stanze vengono venduti articoli inerenti al tema.

Le stanze sono interconnesse tra loro ed è possibile arrivare ad ogni stanza semplicemente camminando nell'ambientazione, senza quindi l'utilizzo di diversi tipi di navigazione o di cambi di pagina web. Questo è il collegamento tra la stanza coralli e la stanza pirati IMMAGINE TUNNEL (SONO QUESTI I TEMI DELLE DUE STANZE?)