

# SEVEN CLICKERS

You Wish We Click

[7clickersgroup@gmail.com](mailto:7clickersgroup@gmail.com)

## Manuale utente

<b>Versione</b>	0.0.1
<b>Stato</b>	-
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Approvazione<sub>g</sub></b>	-
<b>Redazione</b>	Gabriele Mantoan
<b>Verifica<sub>g</sub></b>	-
<b>Distribuzione</b>	<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

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
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
<b>2</b>	<b>Panoramica del sito</b>	<b>4</b>
2.1	Funzionalità . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Interfaccia utente</b>	<b>5</b>
3.1	Puntatore centrale . . . . .	5
3.2	Item sidebar . . . . .	6
3.2.1	Personalizzazione . . . . .	7
3.3	Carrello . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Navigazione</b>	<b>9</b>

## Elenco delle figure

1	Showroom subito dopo l'apertura . . . . .	4
1	Utilizzo puntatore . . . . .	5
1	Dettagli scheda del prodotto . . . . .	6
2	Modifica colore di un oggetto . . . . .	7
2	Showroom subito dopo l'apertura . . . . .	8
2	Showroom subito dopo l'apertura . . . . .	9

## 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 ShopChain.

## 1.2 Glossario

I termini utilizzati in questo documento potrebbero generare dubbi riguardo al loro significato, richiedendo pertanto una definizione al fine di evitare ambiguità. Tali termini vengono contrassegnati da una G maiuscola finale a pedice della parola. Alla fine del documento stesso è possibile reperire tale Glossario con i termini di interesse.

## 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 perché 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.

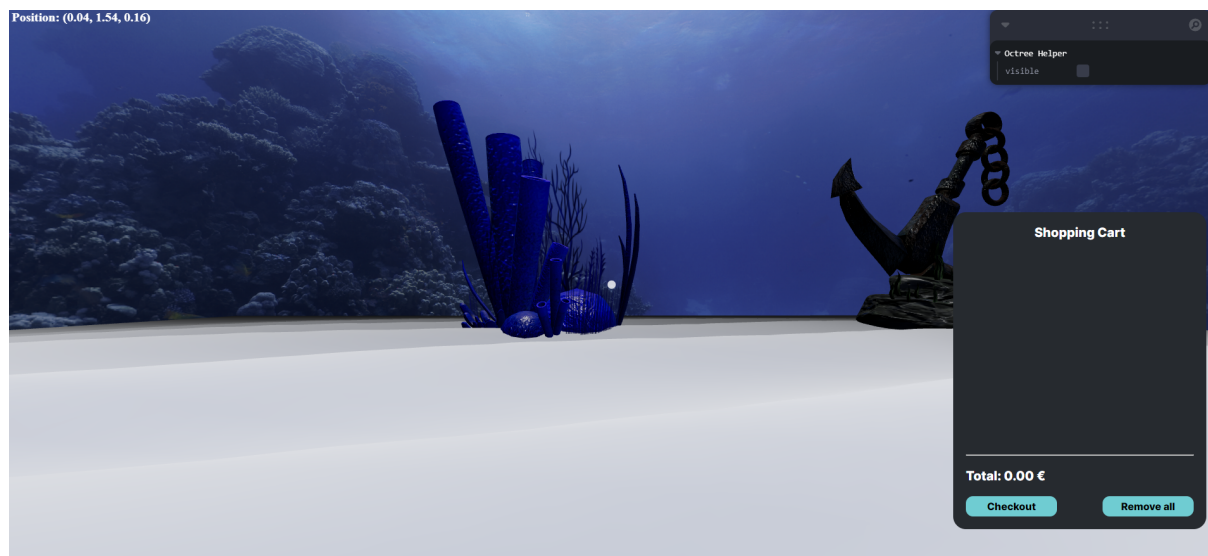
## 1.5 Browser supportati

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



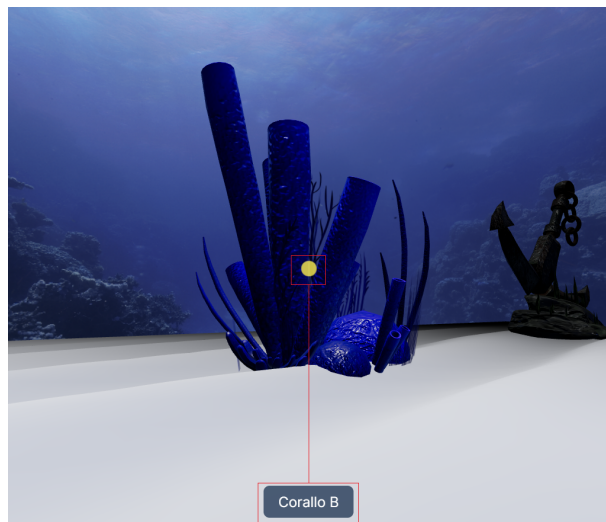
**Figura 1:** Showroom subito dopo l'apertura

L'utente che accede al sito si ritrova immediatamente, o dopo qualche secondo di schermata di caricamento, immerso nell'ambiente 3D, dove potrà compiere tutte le azioni e funzionalità offerte dal sito.

### 2.1 Funzionalità

Le funzionalità di 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;
- riposizionamento.



**Figura 1:** Utilizzo puntatore

## 3 Interfaccia utente

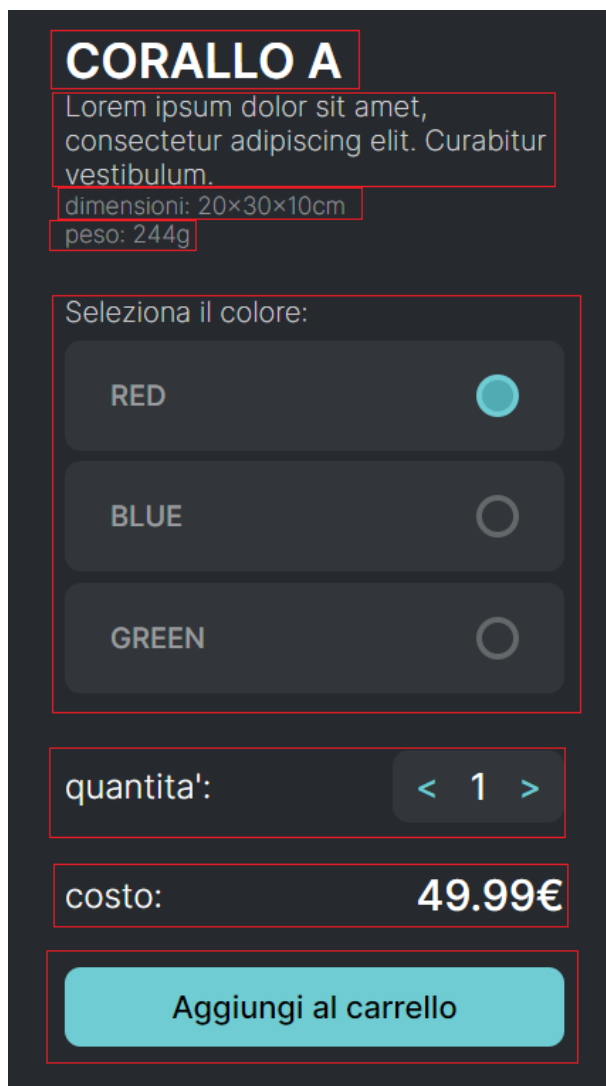
Oltre all'ambiente 3D l'utente ha a disposizione diversi strumenti per interagire col sistema e monitorare le sue attività sul sito:

### 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 cambierà colore per notificare più chiaramente che si tratta di un oggetto con cui è possibile interagire.

### 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 1:** 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 un menù a tendina con cui l'utente può effettuare la sua personalizzazione. Ogni oggetto è modificabile in almeno una caratteristica tra:

- Colore;
- Taglia;
- Texture.

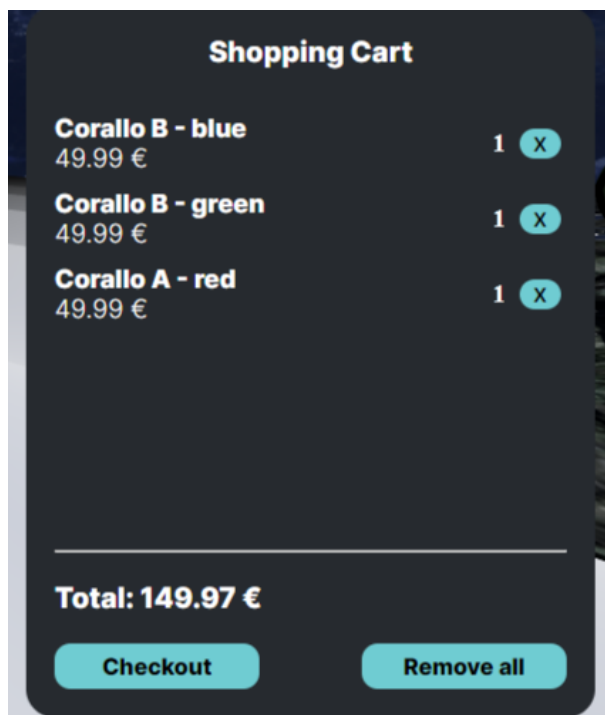
Una volta effettuata la modifica questa sarà applicata anche nell'ambiente 3D e sarà quindi possibile osservare l'oggetto nelle sue varie configurazioni prima di effettuare l'acquisto.



**Figura 2:** Modifica colore di un oggetto



### 3.3 Carrello



**Figura 2:** Showroom subito dopo l'apertura

Una volta acquistato un oggetto, quest'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:

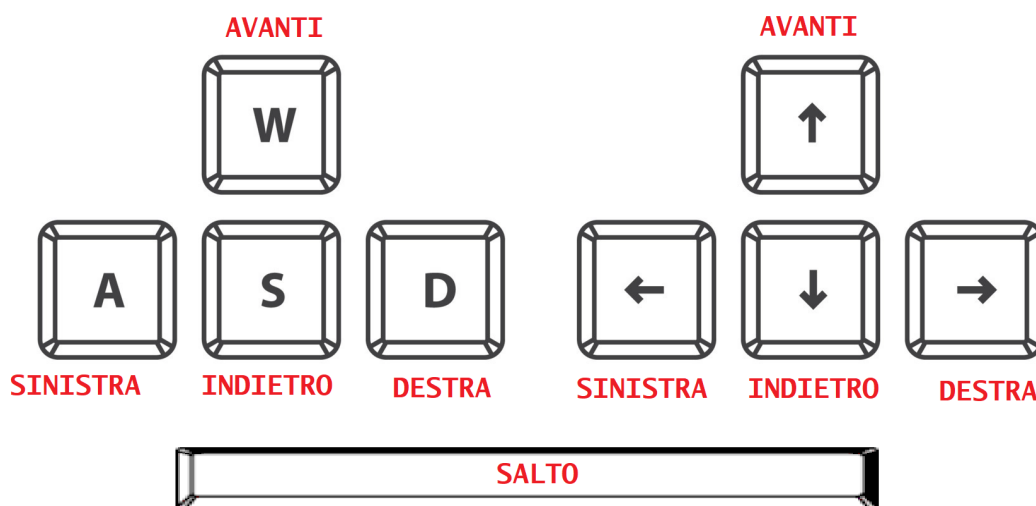
- Pulsante Checkout
- Pulsante Svuota carrello
- Prezzo totale

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.

## 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;
- Teletrasporto (stanze o oggetti, dipende cosa implementeremo);
- Collisioni con gli oggetti. Se l'utente prova a muoversi dentro ad 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



**Figura 2:** Showroom subito dopo l'apertura

Da capire se ci saranno: TORCIA STANZE