



Manuale Utente

Jawa Druids

Versione	1.0.0
Data approvazione	
Responsabile	Emma Roveroni
Redattori	Emma Roveroni Margherita Mitillo
Verificatori	Igli Mezini Andrea Cecchin Emma Roveroni
Stato	Approvato
Lista distribuzione	Jawa Druids Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Sync Lab
Uso	Esterno

Sommario

Il documento contiene il manuale destinato all'utente



Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Modifica	Verificatore
v0.1.2	2021-04-23	Emma Roveroni	<i>Programmatore</i>	<i>Stesura § 4</i>	Margherita Mitillo
v0.1.1	2021-04-22	Emma Roveroni	<i>Programmatore</i>	<i>Stesura § 2.1</i>	Margherita Mitillo
v0.1.0	2021-04-21	-	-	<i>Revisione complessiva del documento</i>	Emma Roveroni
v0.0.4	2021-04-20	Margherita Mitillo	<i>Programmatore</i>	<i>Stesura § 2.2</i>	Emma Roveroni
v0.0.3	2021-04-10	Emma Roveroni	<i>Programmatore</i>	<i>Inizio stesura § 4</i>	Margherita Mitillo
v0.0.2	2021-04-08	Emma Roveroni	<i>Programmatore</i>	<i>Stesura § 3</i>	Margherita Mitillo
v0.0.1	2021-03-31	Margherita Mitillo	<i>Programmatore</i>	<i>Inizio stesura documento</i>	Emma Roveroni



Indice

1	Introduzione	4
1.1	Scopo del documento	4
1.2	Scopo del prodotto	4
1.3	Glossario	4
2	Requisiti di sistema ed installazione	5
2.1	Requisiti	5
2.1.1	Requisiti di sistema	5
2.1.2	Browser supportati	5
2.2	Installazione	5
2.2.1	Download repo	6
2.2.2	Installazione dipendenze	6
2.2.3	Inizializzazione modulo Acquisition	6
2.2.4	Inizializzazione modulo Prediction	6
2.2.5	Inizializzazione modulo Web-App	7
3	Utilizzo di GDP - Gathering Detection Platform	8
3.1	Pagina iniziale	8
3.2	Barra di navigazione	8
3.3	Contenuto centrale	9
3.3.1	Pagina Iniziale - Home	9
3.3.1.1	Heatmap	9
3.3.1.2	Elenco delle città	9
3.3.1.3	Calendario e slider	9
3.3.1.4	Bottone Reload Map	10
3.3.1.5	Messaggio d'errore	11
3.3.2	Chi siamo	11
3.4	Footer	12
4	Glossario	13



Elenco delle figure

3.1	Barra di Navigazione	8
3.2	Elenco Città	9
3.3	Calendario	10
3.4	Slider	10
3.5	Reload Map	11
3.6	Messaggio d'errore	11
3.7	Footer	11
3.8	Footer	12



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Lo scopo di questo documento è fornire all'utente tutte le indicazioni per il corretto uso del software da noi prodotti.

1.2 Scopo del prodotto

In seguito alla pandemia del virus COVID-19 è nata l'esigenza di limitare il più possibile i contatti fra le persone, specialmente evitando la formazione di assembramenti. Il progetto *GDP: Gathering Detection Platform* di *Sync Lab* ha pertanto l'obiettivo di **creare una piattaforma in grado di rappresentare graficamente le zone potenzialmente a rischio di assembramento, al fine di prevenirlo**. Il prodotto finale è rivolto specificatamente agli organi amministrativi delle singole città, cosicché possano gestire al meglio i punti sensibili di affollamento, come piazze o siti turistici. Lo scopo che il software intende raggiungere non è solo quello della rappresentazione grafica real-time ma anche di poter riuscire a prevedere assembramenti in intervalli futuri di tempo.

A tal fine il gruppo *Jawa Druids* si prefigge di sviluppare un prototipo software in grado di acquisire, monitorare ed analizzare i molteplici dati provenienti dai diversi sistemi e dispositivi, a scopo di identificare i possibili eventi che concorrono all'insorgere di variazioni di flussi di utenti. Il gruppo prevede inoltre lo sviluppo di un'applicazione web da interporre fra i dati elaborati e l'utente, per favorirne la consultazione.

1.3 Glossario

All'interno della documentazione viene fornito un *Glossario*, con l'obiettivo di assistere il lettore specificando il significato e contesto d'utilizzo di alcuni termini strettamente tecnici o ambigui, segnalati con una *G* a pedice.



2 Requisiti di sistema ed installazione

2.1 Requisiti

GDP - Gathering Detection Platform è un'applicazione web_G per dispositivi desktop.

2.1.1 Requisiti di sistema

Il funzionamento della web application_G richiede che nella macchina siano installate:

- la piattaforma *Node.js*_G;
- la versione 11 o superiore di *Java*_G;
- versione 2.6.1 di *Vue.js*_G.

Infine, deve essere disponibile un browser attraverso il quale poter visualizzare l'interfaccia dell'applicazione.

2.1.2 Browser supportati

Perché l'applicazione funzioni in modo corretto è necessario che Javascript sia abilitato sul browser. Qui di seguito sono riportati i browser per i quali si garantisce la compatibilità.

- *Google Chrome* versione 89;
- *Microsoft Edge* versione 87;
- *Mozilla Firefox Developer* versione 89;

L'applicazione web_G potrebbe funzionare correttamente anche su versioni precedenti e/o successive o su altri browser, ma non si garantisce il supporto.

2.2 Installazione

GDP-Gathering Detection Platform è un progetto universitario, per tale motivo la web application_G non è raggiungibile online tramite un link internet. Di conseguenza l'utente, per poter visualizzare il prodotto software finale, deve svolgere gli stessi passaggi di installazione di uno sviluppatore.

Questa sezione terrà conto delle procedure di installazione all'interno del sistema operativo Linux_G, più precisamente Ubuntu_G 20.04 LTS, in quanto utilizzato anche per lo sviluppo del software stesso.



2.2.1 Download repo

Come prima fase bisogna scaricare la repository_G relativa al progetto *Gathering-Detection-Platform* al seguente link:

<https://github.com/Andrea-Dorigo/gathering-detection-platform>

2.2.2 Installazione dipendenze

Dopo eseguito il passo sopra descritto, è obbligatorio installare le dipendenze necessarie per eseguire il prodotto software_c adeguatamente. Per fare ciò sarà necessario aprire il terminale, all'interno della cartella *gathering-detection-platform*, e copiare il seguente comando:

```
sudo apt install python3-opencv python3-pip mongo maven npm Git Git-LFS  
&& pip3 install mongengine
```

Una volta conclusa questa operazione il programma potrà essere eseguito senza problemi.

2.2.3 Inizializzazione modulo Acquisition

Per eseguire il modulo di acquisizione, in modo da iniziare a raccogliere i dati dalle webcam salvate, basterà posizionarsi all'interno della cartella "acquisition", dopodiché nella cartella "main" e da terminale eseguire il comando:

```
python3 detect.py
```

Se i passi precedenti sono stati eseguiti correttamente allora si vedranno comparire sul terminale i vari passaggi che svolge il modulo.

2.2.4 Inizializzazione modulo Prediction

Per eseguire il modulo di predizione, che tramite il machina-learning si occupa di calcolare, appunto, le predizioni per lassi di tempo futuri, bisognerà posizionarsi all'interno della cartella "prediction" ed eseguire il seguente comando da terminale:

```
python3 DataPrediction.py
```

In tal modo verrà attivato il modulo per le predizioni sui dati.



2.2.5 Inizializzazione modulo Web-App

Per avviare la web-app_a, e le sue funzioni, si devono eseguire alcuni comandi, sempre da terminale, a partire dalla cartella webapp.

1. posizionarsi all'interno della cartella "webapp" ed eseguire:

```
mvn spring-boot:run
```

2. posizionarsi all'interno della cartella "vue-js-client-crud" ed eseguire:

```
npm install
```

3. successivamente, all'interno della stessa cartella, bisogna eseguire:

```
npm run
```

4. infine, la piattaforma *Gathering-Detection-Platform* sarà disponibile all'indirizzo di default <http://localhost:8081>



3 Utilizzo di GDP - Gathering Detection Platform

3.1 Pagina iniziale

La pagina iniziale che si presenta all'avvio è mostrata nella seguente figura. Al suo interno sono presenti le componenti di seguito elencate e spiegate ognuna in una sezione a se stante.

1. Il nome della web application_G;
2. La barra di navigazione;
3. Contenuto centrale;
4. Il footer_G.

3.2 Barra di navigazione

La barra di navigazione è quella rappresentata in figura 3.1 dell'applicazione web_G. Tramite questa l'utente potrà navigare all'interno della piattaforma. Nella barra di navigazione sono presenti:

1. *Home*: link alla pagina iniziale;
2. *Chi siamo*: link alla pagina "Chi siamo";
3. *Barra di ricerca*: attraverso la barra di ricerca è possibile cercare, e quindi selezionare tra quelle disponibili, la città di cui si è interessati a visualizzare i dati sulla heat-map_G.

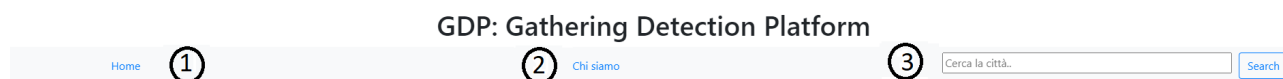


Figura 3.1: Barra di Navigazione



Figura 3.2: Elenco Città

3.3 Contenuto centrale

3.3.1 Pagina Iniziale - Home

La pagina iniziale che visualizza l'utente è quella mostrata in figura n (quella che c'è sopra in 3.1).

3.3.1.1 Heatmap

Al centro della web app_G è presente una heat map_G che raffigura, inizialmente, il flusso di persone presenti nella città di Roma nell'orario attuale. Successivamente l'utente potrà modificare la città, attraverso l'elenco delle città (§ 3.3.1.2) oppure tramite la barra di ricerca, l'orario e la data, secondo quanto spiegato in § 3.3.1.3, e visualizzare tramite la heat map_G i dati relativi ai campi selezionati.

Per facilitare la lettura della mappa, dopo che l'utente ha effettuato lo zoom-in_G, viene mostrato un pop-up_G, accompagnato da un marker_G, che evidenzia sia il nome del luogo che si sta osservando sia il numero di persone effettivamente presenti in quel momento. L'utente ha la possibilità di chiudere il pop-up. Questa funzionalità viene illustrata nella seguente figura n. (inserire figura pop-up)

3.3.1.2 Elenco delle città

L'elenco delle città, posizionato a destra della mappa, viene utilizzato per la selezione della città. Infatti, l'utente, quando apre l'applicazione web_G, visualizza la mappa centrata sulla città di Roma, la città di default, ma successivamente può scegliere di osservare il flusso di persone relativo ad un'altra città presente tra quelle messe a disposizione nella lista.

3.3.1.3 Calendario e slider

L'utente ha a disposizione, a sinistra della mappa, un calendario che gli permette di scegliere l'anno, il mese ed il giorno di cui desidera visualizzare i dati. Per selezionare il mese bisogna

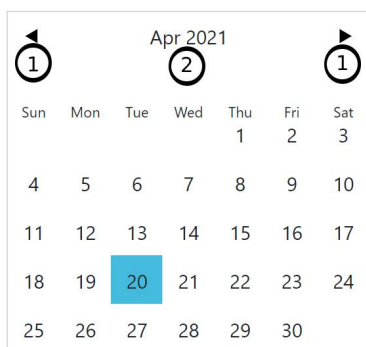


Figura 3.3: Calendario



Figura 3.4: Slider

spostarsi usando le frecce poste ai lati (1), mentre per l'anno si seleziona sull'anno corrente (2).

Al di sopra della mappa, invece, è presente uno slider_G con il quale l'utente può scegliere un orario diverso da quello attuale di cui desidera visualizzare i dati attraverso la heat map_G. La selezione dell'orario è effettuata su intervalli di tempo di ora in ora. Per selezionare l'ora attraverso lo slider, si può sia cliccare sulla scritta dell'orario che si vuole selezionare sia spostare il tooltip (non so come si chiami) (1).

3.3.1.4 Bottone Reload Map

Nel caso in cui l'utente avesse selezionato una data diversa da quella odierna e/o un'ora differente da quella attuale, cliccando sul pulsante "Reload Map", la mappa si aggiornerà e tornerà a mostrare i dati in tempo reale, quindi relativi a data e ora corrente, rimanendo sulla città che si stava osservando.



Figura 3.5: Reload Map

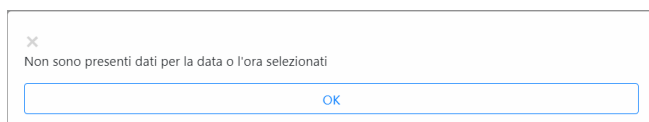


Figura 3.6: Messaggio d'errore

3.3.1.5 Messaggio d'errore

Nel caso in cui non ci siano dati disponibili nel database per il luogo, il giorno e l'ora in questione, l'utente visualizzerà un messaggio di errore che lo informerà del disguido e la mappa non mostrerà nessun dato. L'utente potrà chiudere il messaggio d'errore premendo il pulsante "OK".

3.3.2 Chi siamo

(inserire immagine)

In questa pagina è possibile visualizzare le informazioni che riguardano il team di sviluppo *Jawa Druids*, l'azienda proponente *Sync Lab* e il progetto *GDP: Gathering Detection Platform*.

Il gruppo

Il gruppo Jawa Druids è composto da sette studenti dell'università di studio di Padova del corso di laurea triennale di Informatica.

L'azienda

Sync Lab nasce come Software house specializzata nel fornire servizi di consulenza e sviluppo di software. L'azienda propone sul mercato interessanti quanto innovativi prodotti software, nati nel nostro laboratorio di ricerca e sviluppo. Attraverso questi prodotti, Sync Lab ha gradualmente conquistato significativamente fetta di mercato nei seguenti settori: mobile, videosorveglianza e sicurezza delle infrastrutture informatiche aziendali.

GDP

GDP è un sito creato con lo scopo di poter visualizzare e prendere il rischio assessment nelle città in modo tale da garantire la sicurezza a tutti i cittadini. Il sito deve essere a disposizione degli utenti amministrativi come i dipendenti delle sedi comunali. Grazie a questo web application si potranno organizzare eventi in sicurezza riuscendo a prendere quante persone saranno presenti.



Figura 3.7: Footer

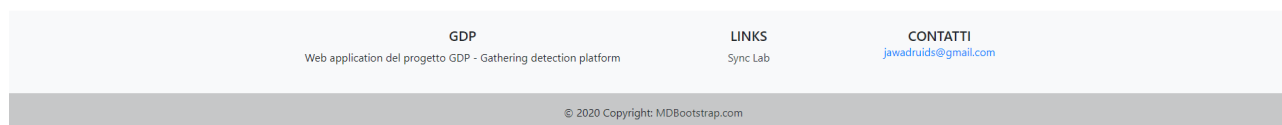


Figura 3.8: Footer

3.4 Footer

Il footer_G è presente in tutte le pagine dell'applicazione web_G e riporta alcuni link utili, come quello del sito web dell'azienda *Sync Lab* e la mail del team di sviluppo, da contattare in caso si riscontrino problemi con l'uso del prodotto software_G.



4 Glossario

A

Applicazione web

Con applicazione web si intende un'applicazione accessibile via web attraverso un network.

F

Footer

Il footer indica la parte inferiore di un sito e normalmente ha lo stesso aspetto per tutte le pagine del dominio. Tipicamente contiene i link alle note legali, email e ad altri elementi di navigazione del sito.

H

Heat map

Rappresentazione grafica dei dati dove i singoli valori contenuti in una matrice sono rappresentati da colori.

J

Java

Linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti e a tipizzazione statica, che si appoggia sull'omonima piattaforma software di esecuzione, specificatamente progettato per essere il più possibile indipendente dalla piattaforma hardware di esecuzione. Le principali caratteristiche di Java sono la portabilità, cioè il codice sorgente è compilato in bytecode e può essere eseguito su ogni PC che ha JVM (Java Virtual Machine), e la robustezza.

L

Linux

Linux è una famiglia di sistemi operativi open source che hanno come caratteristica comune quella di utilizzare come nucleo il kernel Linux. Linux è il primo rappresentante del software "libero", ovvero quel software che viene distribuito con una licenza che ne permette l'utilizzo da parte di chiunque.

N

**Node.js**

Node.js è un'applicazione, per la precisione un framework, che viene usata per scrivere applicazioni in Javascript lato server.

R**Repository**

Ambiente di un sistema informativo in cui vengono conservati e gestiti file, documenti e meta-dati relativi ad un'attività di progetto.

S**Slider**

Lo slider è un componente grafico usato dall'utente come cursore per regolare una proprietà. Infatti, attraverso tale componente, un utente può impostare un valore muovendo un indicatore, solitamente con uno spostamento orizzontale. In alcuni casi, l'utente può anche cliccare in un punto dello slider per cambiare le impostazioni.

Software

Un software è l'insieme delle procedure e delle istruzioni in un sistema di elaborazione dati. In contrapposizione all'hardware, si identifica con un insieme di programmi.

U**Ubuntu**

Ubuntu è un sistema operativo di distribuzione Linux, basata su Debian e che ha in Unity il suo ambiente desktop. Si basa esclusivamente su software libero distribuito liberamente con licenza GNU GPL ma supporta anche software proprietario.

V**Vue.js**

Framework open-source per lo sviluppo di applicazioni web, interfacce utente e applicazioni.

W**Web application o web app**

Si rimanda alla voce "Applicazione web".