



# Manuale Utente

## Jawa Druids

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

## Sommario

Il documento contiene il manuale destinato all'utente



## Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Modifica	Verificatore
v0.0.3	2021-04-10	Emma Roveroni	<i>Programmatore</i>	<i>Inizio stesura § 4</i>	??
v0.0.2	2021-04-08	Emma Roveroni	<i>Programmatore</i>	<i>Stesura § 3</i>	??
v0.0.1	2021-03-31	Margherita Mitillo	<i>Programmatore</i>	<i>Inizio stesura documento</i>	Emma Roveroni



# Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>5</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	5
1.2	Scopo del prodotto . . . . .	5
1.3	Glossario . . . . .	5
1.4	Riferimenti . . . . .	5
1.4.1	Riferimenti informativi . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Requisiti di sistema ed installazione</b>	<b>6</b>
2.1	Requisiti . . . . .	6
2.1.1	Browser supportati . . . . .	6
2.1.2	Requisiti di sistema . . . . .	6
2.1.3	Installazione . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Utilizzo di GDP - Gathering Detection Platform</b>	<b>7</b>
3.1	Pagina iniziale . . . . .	7
3.2	Barra di navigazione . . . . .	7
3.3	Contenuto centrale . . . . .	7
3.3.1	Pagina Iniziale - Home . . . . .	7
3.3.1.1	Heatmap . . . . .	8
3.3.1.2	Elenco delle città . . . . .	8
3.3.1.3	Calendario e slider . . . . .	8
3.3.1.4	Bottone Reload Map . . . . .	8
3.3.1.5	Messaggio d'errore . . . . .	9
3.3.2	Chi siamo . . . . .	9
3.4	Footer . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Glossario</b>	<b>10</b>



## Elenco delle figure



## Elenco delle tabelle



# 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.

## 1.4 Riferimenti

### 1.4.1 Riferimenti informativi



## 2 Requisiti di sistema ed installazione

### 2.1 Requisiti

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

#### 2.1.1 Browser supportati

#### 2.1.2 Requisiti di sistema

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

- la piattaforma *Node.js*<sub>G</sub>;
- la versione 11 o superiore di *Java*<sub>G</sub>;
- versione??? di *Vue.js* <sub>G</sub>.
- mongo??

#### 2.1.3 Installazione



## 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.

- Il nome della web application;
- La barra di navigazione;
- Contenuto centrale;
- Il footer.

### 3.2 Barra di navigazione

Nella barra di navigazione è quella rappresentata in figura n (mettere figura) ed è presente in tutte le pagine dell'applicazione web. Tramite questa l'utente potrà navigare all'interno della piattaforma. Nella barra di navigazione sono presenti:

- *Home*: link alla pagina iniziale;
- *Chi siamo*: link alla pagina "Chi siamo";
- *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<sub>G</sub>.

(inserire riferimenti tra elenco e ciò che si mostra nella foto?)

### 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 è presente una heat map<sub>e</sub> che raffigura, inizialmente, il flusso di persone presenti nella città di Roma nell'orario attuale. Successivamente l'utente potrà modificare la città, attraverso il menù a tendina (§ 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<sub>e</sub> i dati relativi ai campi selezionati. Per facilitare la lettura della mappa, viene mostrato un pop-up, accompagnato da un marker, che evidenzia sia il nome del luogo che si sta osservando sia il numero di persone effettivamente presenti in quel momento. Questa funzionalità viene illustrata nella seguente figura n. (inserire figura pop-up)

### 3.3.1.2 Elenco delle città

(inserire immagine)

L'elenco delle città, posizionato a sinistra della mappa, viene utilizzato per la selezione della città. Infatti, l'utente, quando apre l'applicazione web, 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 nel menù a tendina.

### 3.3.1.3 Calendario e slider

(inserire immagine calendario e slider)

L'utente ha a disposizione, a destra della mappa, un calendario che gli permette di scegliere l'anno, il mese ed il giorno di cui desidera visualizzare i dati. Per selezionare l'anno bisogna cliccare su 1 (da evidenziare nella figura i vari punti in cui cliccare per cambiare anno/mese/-giorno) e per il mese 2.

Al di sopra della mappa, invece, è presente uno slider con il quale l'utente può scegliere un orario diverso da quello attuale di cui desidera visualizzare i dati attraverso la heat map<sub>e</sub>. La selezione dell'orario è effettuata su intervalli di tempo di ora in ora.

### 3.3.1.4 Bottone Reload Map

(inserire immagine)

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 realtivi a data e ora corrente, restando sulla città che si stava osservando.



#### 3.3.1.5 Messaggio d'errore

(inserire foto) 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 (alert??) che lo informerà del disguido e la mappa non mostrerà nessun dato.

#### 3.3.2 Chi siamo

(inserire immagine)

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

### 3.4 Footer

(inserire foto ??)

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



## 4 Glossario

### 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.

### N

#### **Node.js**

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

### V

#### **Vue.js**

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