

byteyourdreams.swe@gmail.com

Manuale Utente

Informazioni documento

Redattore	L. Albertin L. Zanesco
Verificatore	L. Albertin L. Zanesco
Destinatari	Byte Your Dreams T. Vardanega R. Cardin

Registro delle modifiche

Versione	Data	Autore	Verificatore	Dettaglio
1.0.0	25/04/2025		L. Albertin	Approvazione finale
0.3.0	19/04/2025	L. Albertin	L. Zanesco	Conclusione redazione sezione mobile
0.2.1	18/04/2025	L. Albertin	L. Zanesco	Conclusione redazione sezione desktop
0.2.0	17/04/2025	L. Albertin	L. Zanesco	Correzione introduzione; Aggiunta sezione requisiti; Aggiunte prime istruzioni d'uso relative alla creazione e all'eliminazione delle conversazioni
0.1.0	16/03/2025	A.M. Margarit	A. Mio	Introduzione

Indice

Byte Your Dreams

Contents

1	Introduzione	4
1.1	Scopo del Documento	4
1.2	Scopo del Prodotto	4
1.3	Glossario	4
2	Requisiti	4
2.1	Requisiti hardware	4
2.2	Requisiti software	4
3	Istruzioni d'uso	5
3.1	Interfaccia Desktop	5
3.1.1	Lista conversazioni	6
3.1.1.1	Visualizzazione della conversazione attiva	6
3.1.1.2	Cancellazione conversazione	7
3.1.1.3	Superamento del limite di conversazioni	7
3.1.2	Area principale - conversazione attiva	7
3.1.2.1	Inserimento e invio della domanda	7
3.1.2.2	Sistema di feedback	9
3.1.3	Login	10
3.1.4	Area riservata agli amministratori - dashboard	10
3.2	Interfaccia mobile	11
3.2.1	Lista conversazioni	12



1 Introduzione

1.1 Scopo del Documento

Questo manuale ha l'obiettivo di fornire le indicazioni necessarie per utilizzare il *sistema_G*, garantendo all'utenza finale un'esperienza ottimale e consentendole di sfruttare tutte le funzionalità. All'interno del documento non sono incluse istruzioni per l'installazione dell'*applicativo_G*, bensì è inclusa una descrizione dettagliata delle funzionalità e una descrizione sulla modalità di interazione con l'interfaccia.

1.2 Scopo del Prodotto

L'obiettivo di **Vimar GENIALE** è fornire agli installatori elettrici di prodotti Vimar un'*applicazione_G* web che gli permetta di avere supporto tecnico costante. L'*applicazione_G* è in grado di fornire informazioni tecniche e commerciali (come ad esempio schemi elettrici, manuali d'uso, schede tecniche, ecc.) sui prodotti **Vimar** a seguito di una richiesta effettuata dall'installatore attraverso il linguaggio naturale.

1.3 Glossario

La documentazione contiene riferimenti al **Glossario**, all'interno del quale vengono esposti i significati di tutti quei termini troppo specifici o potenzialmente ambigui, pervenuti nei documenti relativi al *progetto_G*. Quando un termine è scritto con una nota a pedice con la lettera G indica la possibilità di recuperare la definizione nel **Glossario** (esempio: *attività_G*).

Il Glossario può essere recuperato all'interno della directory "Documenti Interni".

2 Requisiti

Per poter utilizzare il *sistema_G* occorre rispettare i seguenti requisiti minimi:

2.1 Requisiti hardware

Per un'esperienza d'uso fluida e priva di rallentamenti la macchina su cui viene ospitato il *sistema_G* deve soddisfare i seguenti requisiti minimi:

Componente	Requisito
Processore	8 core CPU _G
Scheda video	NVIDIA RTX3060 8GB _G
Memoria	24 GB di RAM
Spazio su disco	20 GB di spazio disponibile

Table 1: Requisiti hardware minimi

2.2 Requisiti software

Sottostante sono elencati i *browser_G* per i quali è garantita la compatibilità del *sistema_G*. L'*applicazione_G* potrebbe funzionare anche su altri *browser_G*, ma non è garantito il corretto funzionamento di tutte le funzionalità.



Browser	Versione
Chrome _G	v.89.0.4389.82
Firefox _G	v.86.0
Safari _G	v.14.0
Edge _G	v.89.0.774.54

Table 2: Browser e versioni supportate

3 Istruzioni d'uso

3.1 Interfaccia Desktop

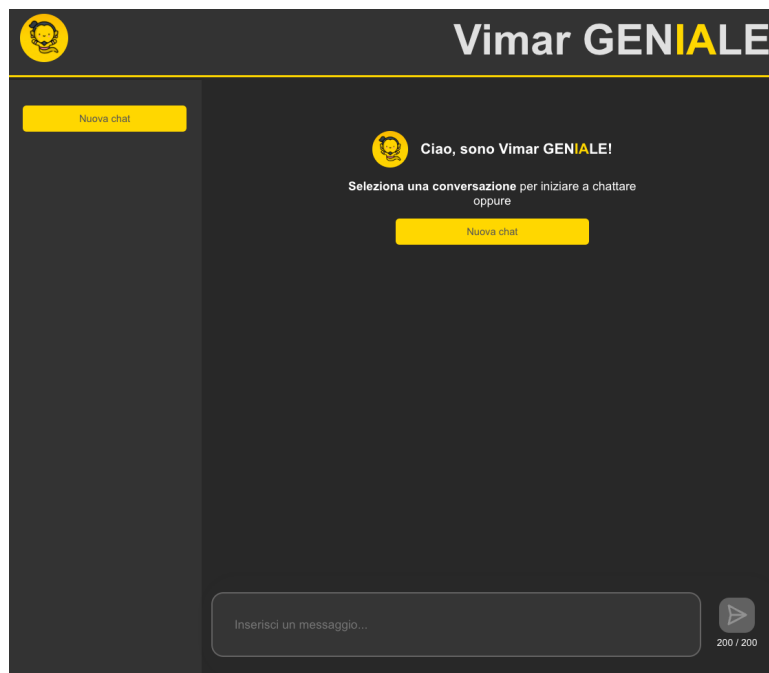


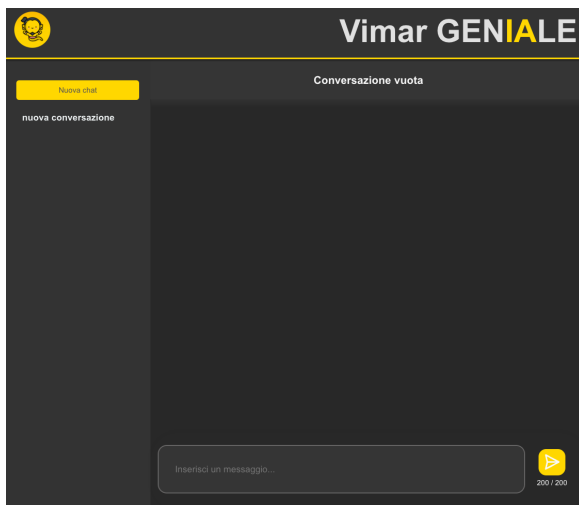
Figure 1: Schermata desktop iniziale dell'applicativo_G

All'avvio del sito, l'*utente_G* viene autenticato anonimamente e visualizza una schermata di benvenuto caratterizzata da un'interfaccia grafica semplice ed intuitiva, suddivisa in 4 aree principali:

- **Header:** contiene il logo e il nome dell'applicazione_G;
- **Sidebar:** contiene il menu di navigazione, che permette di accedere a tutte le funzionalità dell'applicazione_G;
- **Main:** contiene il contenuto principale dell'applicazione_G, che cambia nel corso della navigazione. Al primo caricamento della pagina, l'area presenta un messaggio di benvenuto e un pulsante per la creazione di una nuova conversazione. Se, invece, l'*utente_G* ha già creato una conversazione, e l'ha già selezionata, verrà visualizzata la lista dei messaggi scambiati, con la possibilità di inviare un nuovo messaggio;
- **Footer:** contiene il riferimento alla pagina di login per gli amministratori di *sistema_G*. Quest'ultima sezione è posta in fondo alla pagina e l'*utente_G* la potrà visualizzare solo se effettua uno scroll.

Se il *login anonimo_G* è andato a buon fine, l'*utente_G* potrà creare una nuova conversazione cliccando su uno dei due pulsanti *Nuova chat* presente nell'area principale dell'applicazione_G e nella *sidebar* a sinistra. Nel caso in cui l'*utente_G* avesse creato in precedenza delle conversazioni, queste saranno elencate nella

sidebar a sinistra. Cliccando su una conversazione, l'*utente_G* potrà visualizzarne i dettagli nell'area principale, inclusi i messaggi scambiati e le opzioni per inviare nuovi messaggi o modificare la conversazione selezionata. Se l'*utente_G* crea una nuova conversazione o se ne seleziona una già esistente,



(a) Chat creata



(b) Visualizzazione chat precedente - admin

Figure 2: Confronto tra un *utente_G* senza alcuna chat creata e un altro che ne possiede già

può digitare il proprio messaggio e inviarlo cliccando il pulsante *Invia* (rappresentato da una freccia).

3.1.1 Lista conversazioni

Nella *sidebar* di sinistra è presente una lista di tutte le conversazioni create. Ognuna è identificata da un titolo, che si riferisce al primo messaggio inviato dall'*utente_G*. Nel caso in cui l'*utente_G* non avesse ancora inviato nessun messaggio, il titolo della conversazione sarà "Nuova chat".

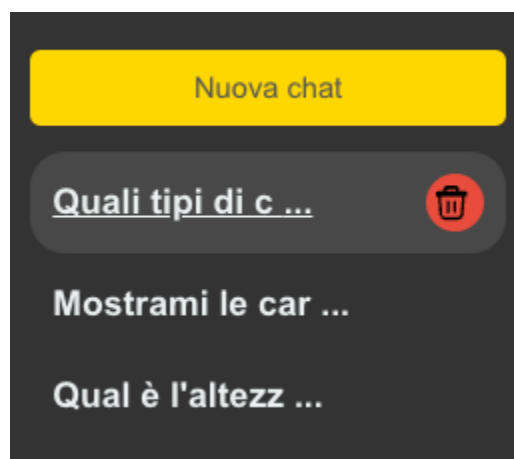


Figure 3: Lista conversazioni

3.1.1.1 Visualizzazione della conversazione attiva

Cliccando su una conversazione presente nella lista, l'*utente_G* visualizzerà nell'area principale i messaggi scambiati con l'*applicativo_G*. Per non disorientare l'*utente_G* e permettergli di capire quale conversazione sta visualizzando, la conversazione selezionata sarà rappresentata graficamente in maniera diversa nella *sidebar*.

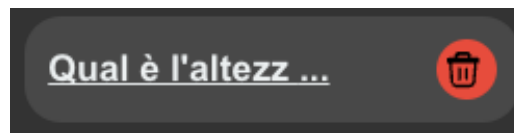


Figure 4: Conversazione attiva

3.1.1.2 Cancellazione conversazione

Nel caso in cui l'*utente_G* voglia eliminare una conversazione, è possibile farlo cliccando sull'icona del cestino presente a destra del titolo della conversazione. Tale icona è visibile solo quando la conversazione è attiva. Cliccando sull'icona del cestino, la conversazione viene eliminata e l'*utente_G* non la visualizzerà più nella *sidebar*. Inoltre l'area principale dell'*applicazione_G* verrà aggiornata e mostrerà l'ultima conversazione della lista.

3.1.1.3 Superamento del limite di conversazioni

Nel caso in cui l'*utente_G* abbia creato un numero di conversazioni pari al numero massimo consentito, il *sistema_G* non permetterà la creazione di nuove conversazioni. Quando l'*utente_G* tenterà la creazione di una nuova chat, visualizzerà un messaggio di errore che lo avviserà del superamento del numero massimo di conversazioni consentite.

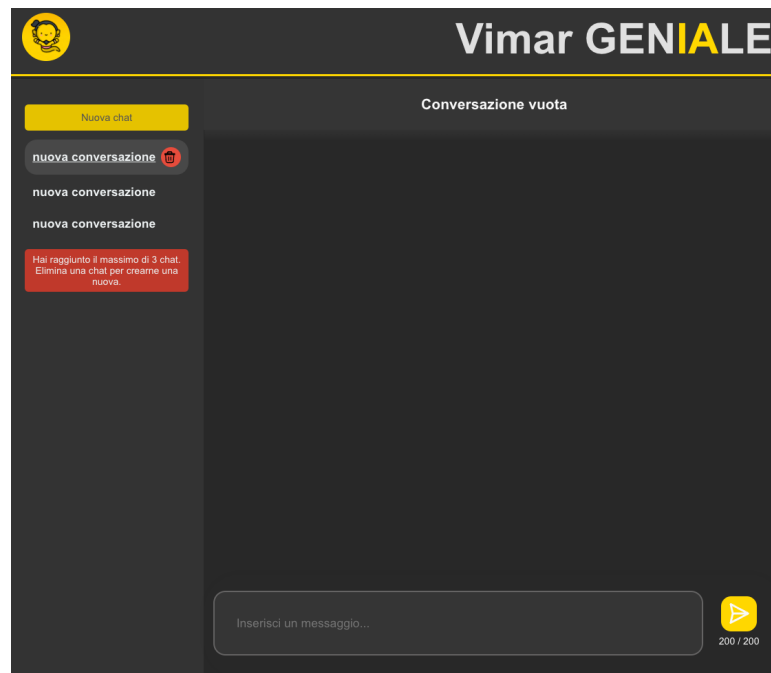


Figure 5: Superamento del numero massimo di conversazioni consentite

3.1.2 Area principale - conversazione attiva

3.1.2.1 Inserimento e invio della domanda

Nella parte inferiore dell'area principale è presente un campo di testo in cui l'*utente_G* può digitare il proprio messaggio. Tale campo presenta la scritta *Inserisci un messaggio...*, che scompare quando l'*utente_G* inizia a digitare, e che serve come suggerimento per l'*utente_G* per capire dove digitare il proprio messaggio. A destra di tale campo è presente un pulsante *Invia* (rappresentato da una freccia bianca con sfondo giallo), che l'*utente_G* può cliccare per inviare il messaggio. Se tale pulsante viene cliccato, il messaggio viene visualizzato nell'area principale e salvato all'interno del *database_G* assieme alla risposta generata dal *sistema_G*.

Per garantire un corretto funzionamento del *sistema_G* e per evitare errori di invio, il messaggio deve rispettare alcuni requisiti:

- Il messaggio deve essere lungo almeno 1 carattere;
- Il messaggio non deve superare la lunghezza massima consentita;
- Il messaggio non deve contenere caratteri speciali;
- Il messaggio non deve contenere parole proibite.

Se il messaggio non rispetta uno di questi requisiti, l'*utente_G* visualizzerà un messaggio di errore che lo avviserà del problema riscontrato. Per dare un'indicazione sul numero di caratteri utilizzati, sotto al pulsante d'invio è posto un contatore che mostra il numero di caratteri digitati e il numero massimo consentito.

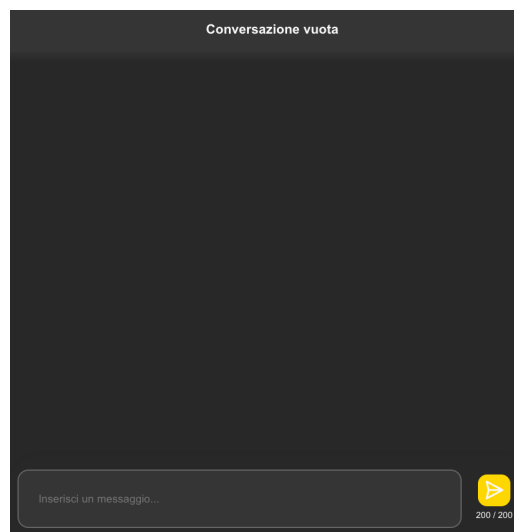


Figure 6: Interfaccia della chat

A seguito dell'invio della domanda, l'*utente_G* visualizzerà il messaggio nell'area principale e il pulsante d'invio sarà disabilitato fino a quando l'*utente_G* non avrà ricevuto la risposta dal *sistema_G*. Fino a quel momento, l'*utente_G* visualizzerà tre puntini che indicano l'elaborazione della risposta.

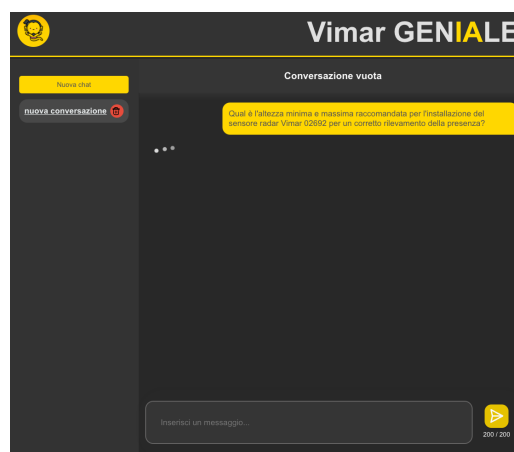


Figure 7: Interfaccia della chat dopo l'invio di una domanda

Quando la risposta sarà generata, i tre puntini scompariranno e l'*utente_G* visualizzerà il messaggio generato dal *sistema_G* e il pulsante d'invio tornerà abilitato.



Figure 8: Interfaccia della chat dopo la ricezione di una risposta

3.1.2.2 Sistema di feedback

Come si può notare dall'immagine precedente, quando l' $utente_G$ riceve la risposta dal $sistema_G$, il messaggio è accompagnato dall'orario di ricezione e da un sistema di $feedback_G$ che permette all' $utente_G$ di esprimere il proprio grado di soddisfazione rispetto alla risposta ricevuta. Il sistema è composto da due icone: "pollice in su", contrassegnato dal colore giallo ricorrente nell'interfaccia, e "pollice in giù", contrassegnato dal colore rosso. Queste due icone rappresentano rispettivamente il $feedback_G$ positivo e negativo. Cliccando su una delle due icone, verrà visualizzato una finestra di dialogo che chiede

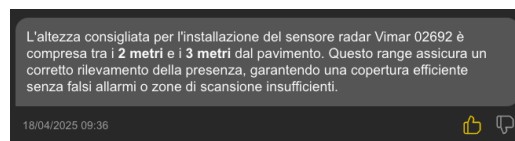


Figure 9: Sistema di feedback

all' $utente_G$ di motivare e confermare il $feedback_G$ dato. Per poter confermare e inviare il $feedback_G$ l' $utente_G$ dovrà inserire la motivazione del suo $feedback_G$ nell'apposita casella testuale. L' $utente_G$ potrà

(a) Finestra di dialogo $feedback_G$ positivo

(b) Finestra di dialogo $feedback_G$ negativo

Figure 10: Interfaccia delle finestre di dialogo per il $feedback_G$

annullare l'inserimento del $feedback_G$ cliccando sul pulsante "annulla" oppure confermare l'inserimento cliccando sul pulsante "invia". Se l' $utente_G$ decide di inviare il $feedback_G$, apparirà un messaggio di conferma temporaneo che avviserà dell'avvenuto invio del $feedback_G$ e l'icona del $feedback_G$ inviato verrà marcata del rispettivo colore.

3.1.3 Login

Quest'area è accessibile cliccando sul link *Login* presente nel footer dell'*applicazione_G*. Permette agli amministratori di sistema di autenticarsi inserendo le proprie credenziali (*email* e *password*) e di poter aver accesso all'area riservata. Solamente gli *utenti_G* registrati come amministratori hanno il permesso di autenticarsi come tali. Dopo aver compilato correttamente i campi richiesti, l'*utente_G* può procedere cliccando sul pulsante di *Login_G*, il quale reindirizzerà l'*utente_G* alla pagina iniziale con una *sidebar* dedicata. Infatti, tale *sidebar* presenta un link alla *dashboard_G* che permette all'amministratore di accedere all'area riservata.

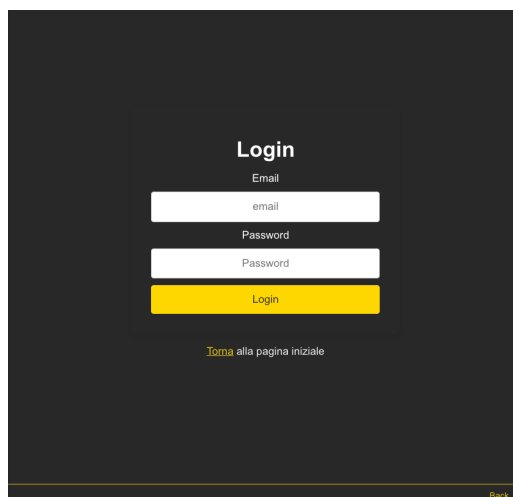


Figure 11: Interfaccia di login

Nel caso in cui, l'*utente_G* inserisca credenziali errate, il *sistema_G* non permetterà l'accesso e visualizzerà un messaggio di errore che avviserà l'*utente_G* dell'errore riscontrato.

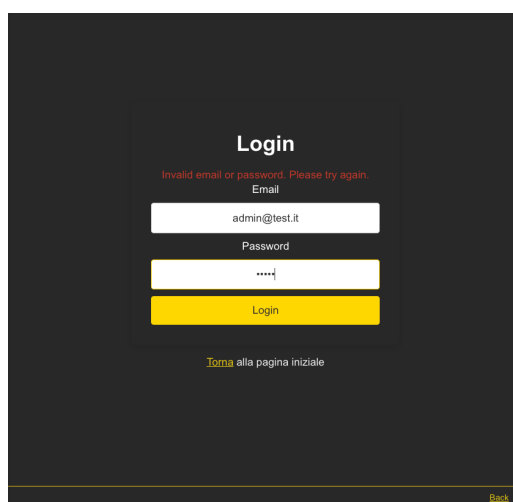


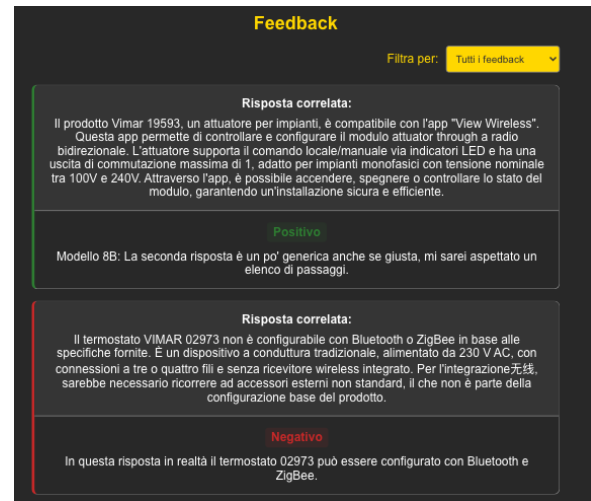
Figure 12: Interfaccia di errore durante il login

3.1.4 Area riservata agli amministratori - dashboard

Se l'*utente_G* è autenticato come amministratore di sistema, visualizzerà una *sidebar* dedicata, che oltre a presentare la lista delle conversazioni, presenta un link alla *dashboard_G*, che permette l'accesso alla stessa. Se l'amministratore clicca sul link, l'area principale dell'*applicazione_G* verrà aggiornata e visualizzerà la *dashboard_G*, che permette di avviare il *processo_G* di aggiornamento dei *dati_G* di prodotti; inoltre permette di monitorare l'andamento dell'*applicativo_G* attraverso dei grafici interattivi e la lista di *feedback_G* riportati dagli *utenti_G*.



(a) Interfaccia della $dashboard_G$



(b) Interfaccia della lista dei $feedback_G$

3.2 Interfaccia mobile

L'*applicativo_G* web è stato sviluppato per essere *responsive_G*: il suo layout si adatta automaticamente alla grandezza dello schermo del dispositivo utilizzato, per garantire un'esperienza d'uso ottimale sia su desktop che su mobile. Nei dispositivi con uno schermo di dimensioni ridotte, come smartphone, non vengono mostrate contemporaneamente la sidebar e l'area principale.

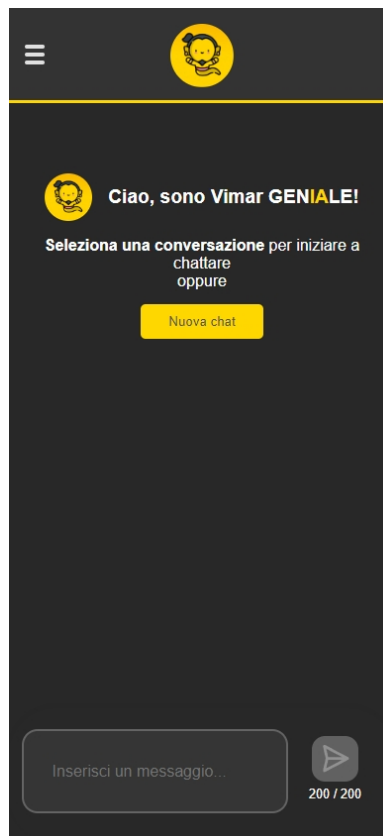


Figure 14: Schermata iniziale mobile dell'*applicativo_G*

3.2.1 Lista conversazioni

Per poter accedere alla lista delle conversazioni è necessario cliccare sull'icona del menu posta in alto a sinistra. Cliccando il pulsante si aprirà il menu laterale, il quale mostra la lista delle conversazioni dove

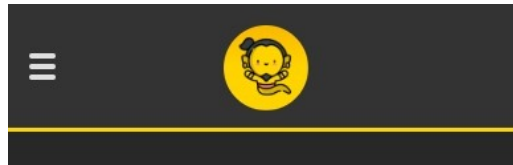


Figure 15: Pulsante per la visualizzazione della lista di conversazioni disponibili

l'*utente_G* potrà creare una nuova conversazione o selezionarne una già esistente.

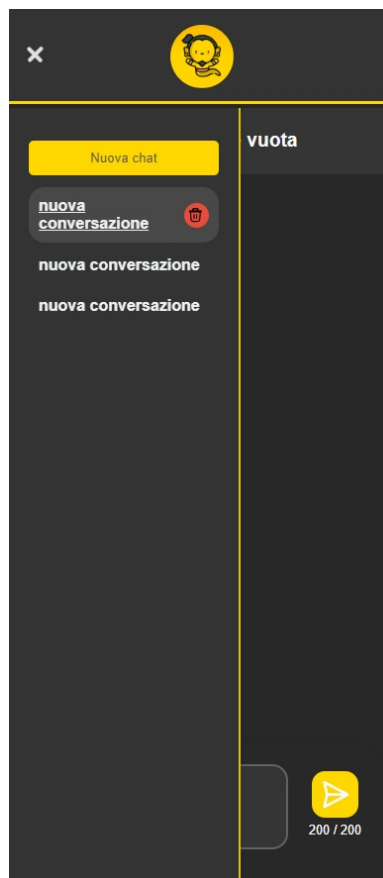


Figure 16: Lista conversazioni mobile