



Code7Crusaders

Software Development Team

Manuale Utente

Membri del Team:

Enrico Cotti Cottini, Gabriele Di Pietro, Tommaso Diviesti
Francesco Lapenna, Matthew Pan, Eddy Pinarello, Filippo Rizzolo

Ver	Data	Redattore	Verificatore	Descrizione
0.3	01/04/2025	Gabriele Di Pietro		Stesura del documento, componenti della webapp, aggiunte immagini
0.2	29/03/2025	Filippo Rizzolo	Gabriele Di Pietro	Stesura sezione 2 e 3 e correzione riferimenti
0.1	1/03/2025	Eddy Pinarello	Filippo Rizzolo	Prima stesura del documento

Indice

1	Introduzione	3
1.1	Scopo del manuale	3
1.2	Scopo del progetto	3
1.3	Glossario	3
1.4	Riferimenti	3
1.4.1	Normativi	3
1.4.2	Informativi	3
2	Requisiti	4
2.1	Requisiti hardware	4
2.2	Requisiti software	4
3	Istruzioni all'uso	5
3.1	Landing page	5
3.2	Pagina di Accesso	5
3.3	Pagina di Registrazione	6
3.4	Schermata iniziale	6
3.5	Schermata di conversazione	7
4	Funzioni aggiuntive	9
4.1	Layout Responsive e Tema Scuro	9
5	Supporto	10

Elenco delle tabelle

Elenco delle figure

1	Schermata della landing page	5
2	Schermata della pagina di accesso	5
3	Schermata della pagina di registrazione	6
4	Schermata della pagina di registrazione	6
5	Menù laterale	7
6	Schermata della chat	7
7	Elimina chat	8
8	Elaborazione del messaggio	8
9	Visualizzazione Risposta	8
10	Feedback Risposta	9
11	Schermata pagina iniziale mobile tema chiaro	9
12	Schermata pagina iniziale mobile tema scuro	10

1 Introduzione

1.1 Scopo del manuale

Il seguente manuale ha lo scopo di fornire le informazioni necessarie al corretto utilizzo dell'assistente virtuale. È rivolto a tutti gli utenti interessati al suo utilizzo con l'obiettivo di fornire una guida dettagliata e ben strutturata sul suo funzionamento. Questo garantisce che gli utenti possano sfruttare al meglio le potenzialità.

1.2 Scopo del progetto

L'obiettivo principale del progetto è fornire un assistente virtuale in grado di supportare i clienti seguiti da *Ergon Informatica*. Questa soluzione mira a garantire un'assistenza costante agli utenti in difficoltà, riducendo il carico di lavoro degli operatori e migliorando l'efficienza del servizio. L'assistente virtuale è progettato per essere intuitivo e facile da utilizzare, assicurando un'interazione fluida e naturale con gli utenti. Il prodotto finale sarà un prototipo funzionante del sistema, che potrà essere successivamente perfezionato e ampliato in base ai feedback degli utenti e alle esigenze del mercato.

1.3 Glossario

Per evitare ambiguità e problemi di comprensione all'interno del documento, verrà presentato anche un glossario. Al suo interno, ogni termine presente sarà seguito da una descrizione che ne chiarirà il significato e sarà indicato applicando uno stile specifico:

- **Termino:** aggiungendo una "G" all'apice della parola;
- **Termino:** fornendo un link al glossario online;

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- **Capitolato d'appalto C7:** LLM^G: Assistente virtuale
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2024/Progetto/C7.pdf>
- **Norme di Progetto^G** v.2.0
https://code7crusaders.github.io/docs/PB/documentazione_interna/norme_di_progetto.html
- **Regole del progetto didattico**
<https://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2024/Dispense/PD1.pdf>

1.4.2 Informativi

- **Analisi dei Requisiti^G** v3.0
https://code7crusaders.github.io/docs/PB/documentazione_esterna/analisi_dei_requisiti.html
- **Specifiche Tecniche v.1.0**
https://code7crusaders.github.io/docs/PB/documentazione_esterna/specifica_tecnica.html
- **Docker** [Ultima consultazione: 2025-04-01]
<https://docs.docker.com/>

2 Requisiti

Per garantire un corretto funzionamento del prodotto è necessario rispettare alcuni requisiti minimi. Questi requisiti sono stati suddivisi in due categorie: hardware e software. La prima categoria riguarda le specifiche tecniche del computer o del dispositivo su cui verrà eseguito il programma, mentre la seconda si riferisce ai programmi e alle librerie necessarie per il corretto funzionamento dell'assistente virtuale. I requisiti minimi sono stati definiti in modo da garantire prestazioni ottimali e un'esperienza utente fluida. È importante notare che, sebbene il programma possa funzionare su dispositivi con specifiche inferiori, potrebbero verificarsi rallentamenti o malfunzionamenti. Pertanto, si consiglia di utilizzare un dispositivo che soddisfi o superi i requisiti minimi indicati di seguito.

2.1 Requisiti hardware

Poiché l'assistente virtuale è un'applicazione web, non sono richieste specifiche hardware particolari. Tuttavia, per garantire prestazioni ottimali, si consiglia di utilizzare un computer con le seguenti caratteristiche minime:

- **Processore:** Intel Core i5 o equivalente
- **RAM:** 8 GB
- **Spazio su disco:** 10 GB di spazio libero
- **Connessione a Internet:** necessaria per l'accesso ai servizi online e per il download delle librerie necessarie

2.2 Requisiti software

Poiché l'assistente virtuale è un'applicazione web, è necessario disporre di un browser aggiornato. Si consiglia l'utilizzo di uno dei seguenti browser (versioni minime consigliate):

- **Google Chrome** (versione 90 o superiore)
- **Mozilla Firefox** (versione 85 o superiore)
- **Microsoft Edge** (versione 90 o superiore)
- **Brave** (versione 1.76 o superiore)
- **Arc** (versione 1.0 o superiore)

3 Istruzioni all'uso

3.1 Landing page

All'avvio del prodotto verrà visualizzata la landing page, che presenta il logo dell'assistente virtuale e un messaggio di benvenuto. In questa fase, l'utente può scegliere di accedere al sistema.

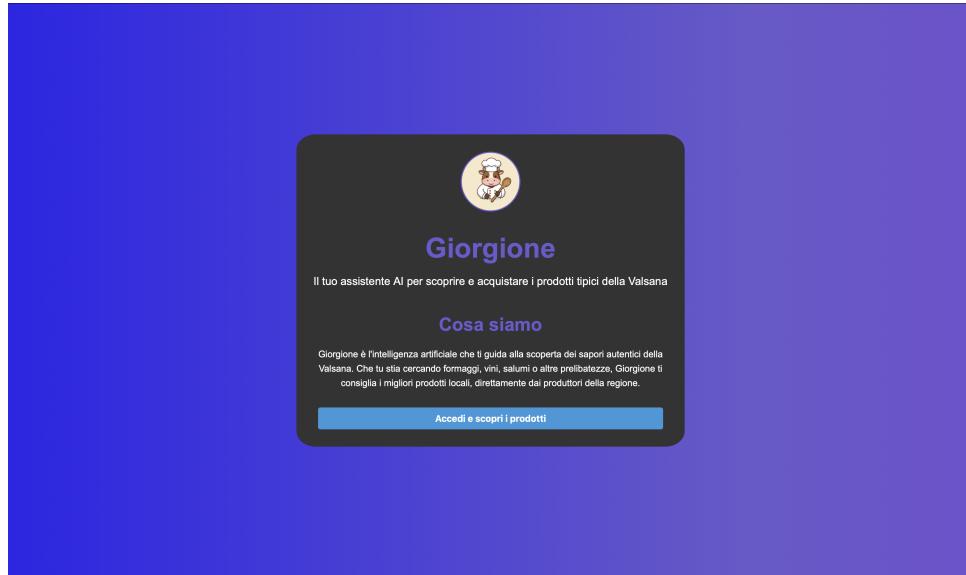


Figura 1: Schermata della landing page

3.2 Pagina di Accesso

Cliccando sul bottone blu si passerà direttamente alla pagina di accesso, dove l'utente dovrà inserire le proprie credenziali (*username* e *password*) per autenticarsi.

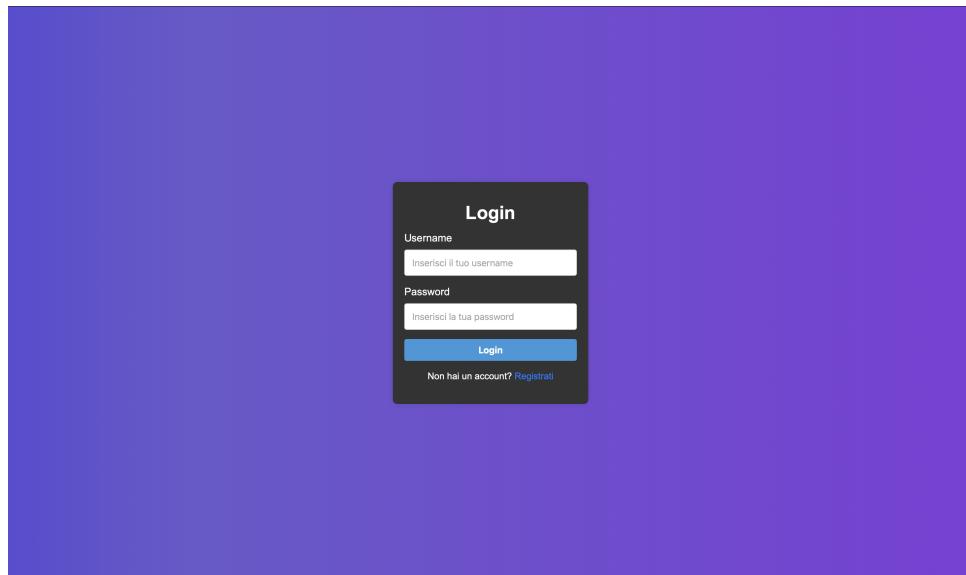


Figura 2: Schermata della pagina di accesso

3.3 Pagina di Registrazione

Nel caso in cui non si possieda un account, è possibile registrarsi dalla pagina di registrazione cliccando sul link presente nella pagina di autenticazione. Qui l'utente dovrà inserire i campi obbligatori { *username*; *password*; *email*; *nome*; *cognome* } e volendo opzionalmente può inserire il numero di telefono.

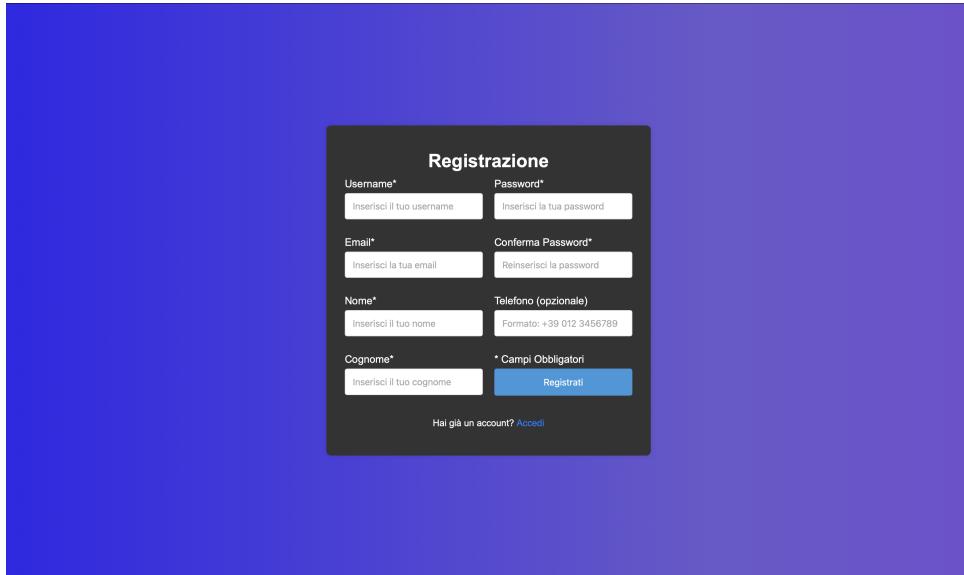


Figura 3: Schermata della pagina di registrazione

3.4 Schermata iniziale

Una volta effettuato l'accesso verremo accolti da questa Schermata iniziale composta da 3 elementi, una navbar superiore, una navbar laterale e il contenuto della pagina. Da qui è possibile iniziare una conversazione mettendo il titolo della conversazione e schiacciando il bottone: "inizia la conversazione".

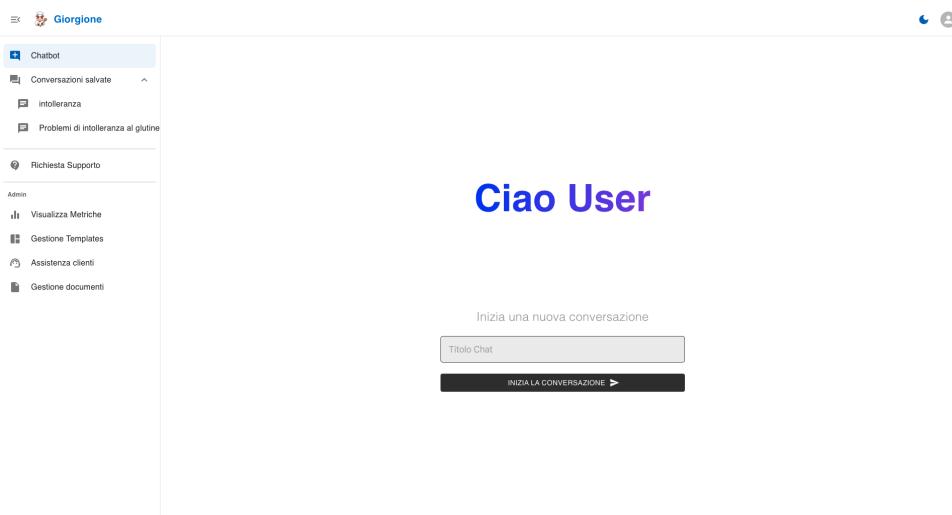


Figura 4: Schermata della pagina di registrazione

3.5 Schermata di conversazione

Una volta creata la conversazione dalla schermata iniziale l'utente può andare nel menù laterale (*nel caso esso sia chiuso si può aprire tramite menu ad hamburger*) e selezionare la voce: ”Conversazioni salvate” che aprirà un menù a tendina dove l'utente potrà selezionare la conversazione desiderata. L'utente si

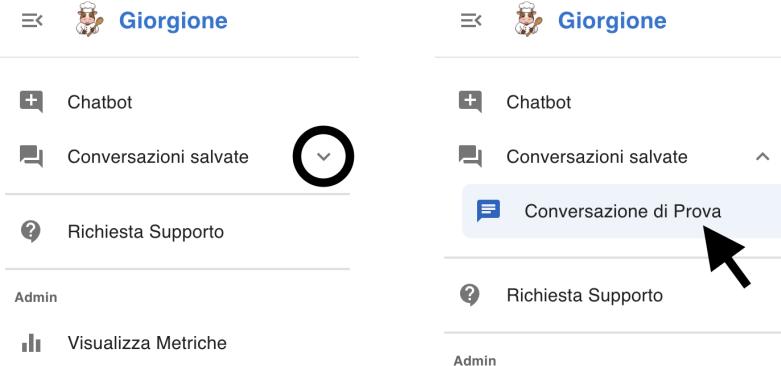


Figura 5: Menù laterale

troverà quindi di fronte a una schermata composta da diversi elementi:

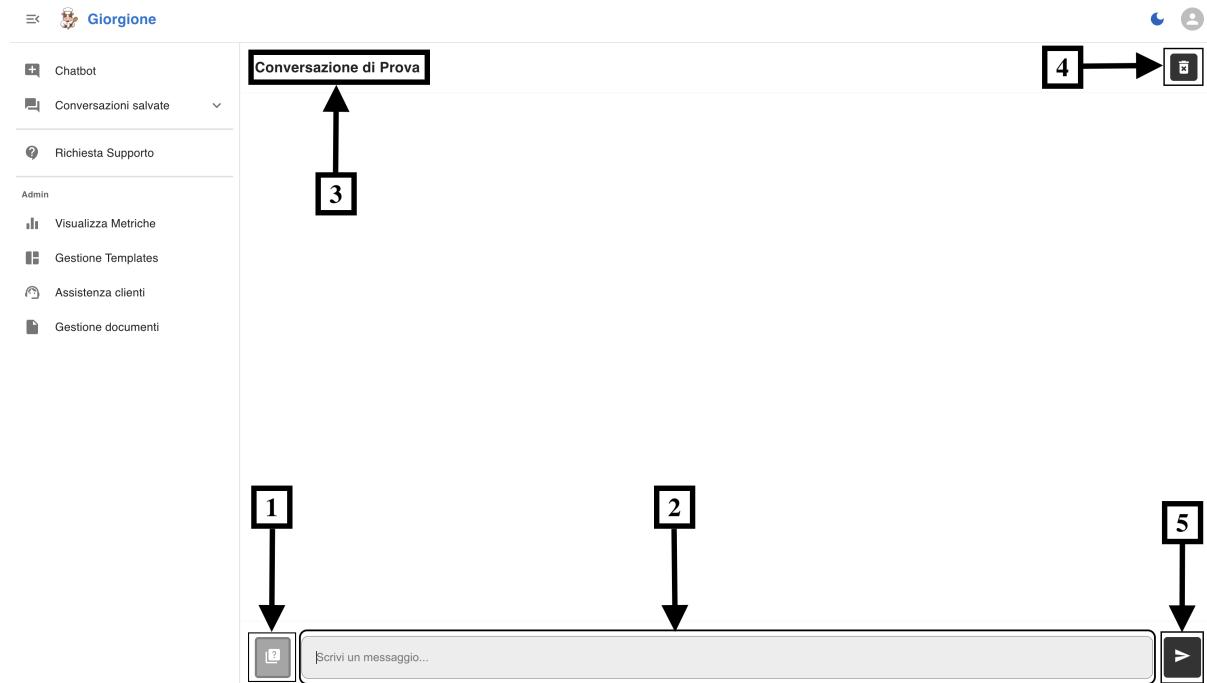


Figura 6: Schermata della chat

Facendo riferimento alla figura 6 infatti l'utente troverà un bottone per selezionare una domanda templetizzata (*qui segnato con il numero 1*), parleremo di queste più avanti. Il punto numero 2 indica invece la casella di testo dove l'utente potrà scrivere il proprio messaggio da inviare al bot. Il punto numero 3 indica il nome della conversazione precedentemente scelta nella schermata iniziale. Il punto numero 4 indica un bottone che permette di eliminare la chat premendolo apparirà un pop-up che chiede cortesemente all'utente se è sicuro di voler eliminare la conversazione figura 7:

Il punto numero 5 in figura 6 è il pulsante invio che permette di mandare un messaggio al nostro assistente virtuale. Bisogna dire tuttavia che è possibile inviare un messaggio solo se del testo è presente nella casella di testo (*punto 2 in figura 6*) e che non è necessario cliccare sul pulsante in quanto è possibile



Figura 7: Elimina chat

premere direttamente invio sulla tastiera.

Inviato un messaggio questo apparirà nella parte destra della schermata come avviene nelle più famose chat di messaggistica (fare riferimento a figura 8 punto 6), e verrà mostrato il messaggio e la data e l'ora dell'invio. Nella parte sinistra l'utente potrà osservare il nostro Assistente virtuale Giorgione elaborare il messaggio per soddisfare la richiesta dell'utente (punto 7 figura 8).



Figura 8: Elaborazione del messaggio

Una volta mandato il messaggio esso sarà visualizzabile come mostrato in figura 9 punto 8, e l'utente potrà decidere opzionalmente se è soddisfatto della risposta data dal bot di fornire una valutazione booleana indicata da un pollice in su e pollice in giù (figura 9 punto 9): L'utente è notificato dalla scelta

Figura 9: Visualizzazione Risposta

dall'illuminazione di uno dei 2 button come mostrato in figura 10

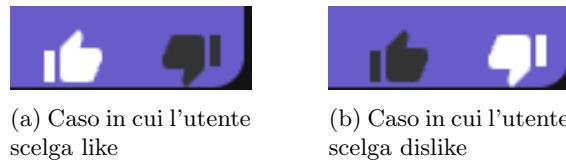


Figura 10: Feedback Risposta

4 Funzioni aggiuntive

4.1 Layout Responsive e Tema Scuro

Il sito è stato ottimizzato per garantire un'esperienza utente fluida su dispositivi mobili tramite browser, grazie a un design completamente responsive. Ogni sezione del sito si adatta automaticamente alle dimensioni dello schermo, assicurando una visualizzazione ottimale. Inoltre, è stata implementata una funzionalità che consente agli utenti di alternare facilmente tra il tema chiaro e il tema scuro, offrendo una maggiore personalizzazione e comfort visivo.

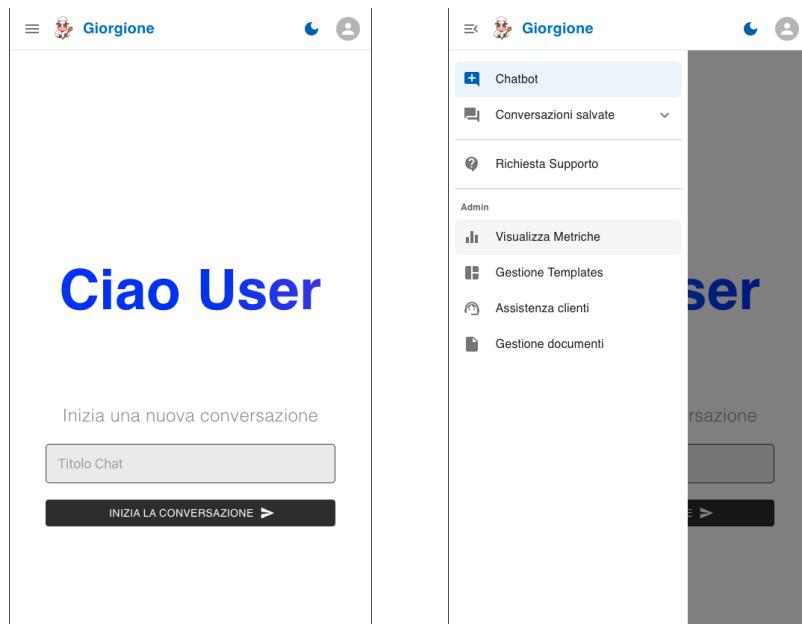


Figura 11: Schermata pagina iniziale mobile tema chiaro

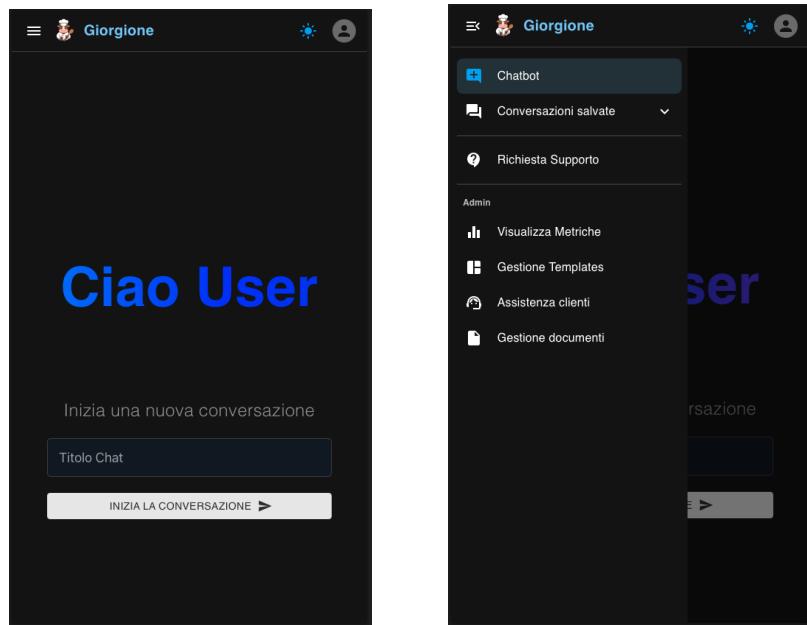


Figura 12: Schermata pagina iniziale mobile tema scuro

5 Supporto

Per assistenza tecnica o domande relative all'utilizzo dell'assistente virtuale, è possibile contattare il supporto tecnico di *Ergon Informatica* tramite la richiesta di supporto nella pagina dedicata o al nostro indirizzo mail:

code7crusaders@gmail.com

Per garantire un buon servizio che sia efficace e tempestivo, è importante fornire informazioni dettagliate sul problema riscontrato. Sarà nostro impegno rispondere in modo rapido e fornire assistenza per risolvere eventuali problemi o domande.