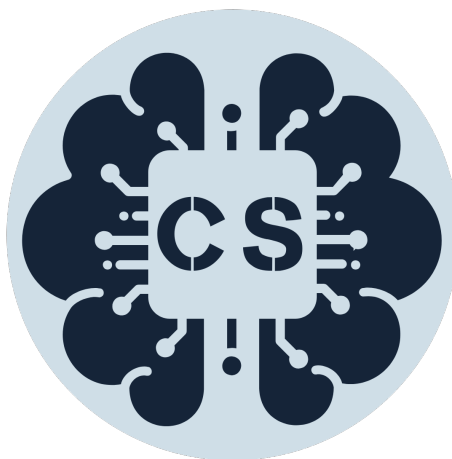


# Manuale Utente

CyberSorcerers Team



## Informazioni sul documento

Destinatari: Prof Tullio Vardanega Prof Riccardo Cardin

### Membri del team:

Sabrina Caniato

Giulia Dentone

Nicola Lazzarin

Giovanni Moretti

Andrea Rezzi

Samuele Vignotto

**Registro dei Cambiamenti - Changelog**

Versione	Data	Autore	Verificatore	Dettaglio
1.0.0	26/05/2024	Samuele Vignotto	Giovanni Moretti	Verifica finale del documento.
0.9.0	24/05/2024	Sabrina Caniato	Giovanni Moretti	Aggiunta della sezione Istruzioni per il PlugIn.
0.8.0	23/05/2024	Nicola Lazzarin	Andrea Rezzi	Aggiunta della sezione Sviluppatore.
0.7.0	22/05/2024	Giulia Dentone	Giovanni Moretti	Aggiunta della sezione Project Manager.
0.6.0	21/05/2024	Giulia Dentone	Sabrina Caniato	Aggiunta della sezione Cliente.
0.5.0	21/05/2024	Giovanni Moretti	Samuele Vignotto	Aggiunta della sezione Generale.
0.4.0	20/05/2024	Andrea Rezzi	Nicola Lazzarin	Aggiunta le istruzioni di login.
0.3.0	13/05/2024	Sabrina Caniato	Nicola Lazzarin	Aggiunta della sezione per l'installazione.
0.2.0	12/05/2024	Giulia Dentone	Sabrina Caniato	Aggiunta dei requisiti.
0.1.1	05/05/2024	Giulia Dentone	Samuele Vignotto	Aggiunta delle tabelle e compilazione della sezione di Supporto Tecnico.
0.0.1	03/05/2024	Giulia Dentone	Samuele Vignotto	Definizione struttura del documento e scheletro delle sezioni. Scrittura introduzione ed obiettivi delle diverse sezioni.

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
1.1	Scopo del documento	6
1.2	Scopo del prodotto	6
1.3	Glossario	6
<b>2</b>	<b>Riferimenti</b>	<b>6</b>
2.1	Riferimenti normativi	6
2.2	Riferimenti informativi	6
2.3	Riferimenti tecnici	6
<b>3</b>	<b>Requisiti</b>	<b>7</b>
3.1	Requisiti di sistema	7
3.2	Requisiti hardware	7
3.3	Requisiti software	7
<b>4</b>	<b>Installazione</b>	<b>8</b>
4.1	Clonazione della repository	8
4.2	Avvio dell'applicazione	8
<b>5</b>	<b>Istruzioni di utilizzo della web app</b>	<b>9</b>
5.1	Login	9
5.2	Password dimenticata	10
5.3	Pagina inesistente	12
<b>6</b>	<b>Generale</b>	<b>12</b>
6.1	Barra di navigazione	12
6.2	Caricamento	12
6.3	Ricerca	13
6.4	Notifiche	13
<b>7</b>	<b>Cliente</b>	<b>14</b>
7.1	Pagina dei progetti	14
7.1.1	Pagina delle Epic Stories	16
<b>8</b>	<b>Project Manager</b>	<b>17</b>
8.1	Pagina dei progetti	17
8.1.1	Pagina delle Epic Stories	19
8.1.2	Pagina delle User stories	22
<b>9</b>	<b>Sviluppatore</b>	<b>25</b>
9.1	Pagina dei progetti	25
9.1.1	Pagina delle Epic Stories	26
9.1.2	Pagina delle User stories	27
<b>10</b>	<b>Istruzioni per l'utilizzo del Plugin</b>	<b>29</b>
10.1	Introduzione	29
10.2	Avvio del Plugin	29
10.3	Istruzioni per l'utilizzo	29
10.3.1	Scelta della cartella e login	29
10.3.2	Utilizzo delle funzionalità riguardanti le User story	31
<b>11</b>	<b>Supporto Tecnico</b>	<b>34</b>

## Elenco delle figure

1	Pagina di login . . . . .	9
2	Password nascosta . . . . .	9
3	Password nascosta . . . . .	9
4	Campi obbligatori non compilati . . . . .	10
5	Utente o password errati . . . . .	10
6	Password dimenticata o da modificare Step 1 . . . . .	10
7	Campi obbligatori non compilati . . . . .	10
8	Password dimenticata o da modificare Step 2 . . . . .	11
9	Campi obbligatori non compilati . . . . .	11
10	Password non corrispondenti . . . . .	11
11	Pagina non trovata . . . . .	12
12	Barra di navigazione . . . . .	12
13	Strumento di ricerca . . . . .	13
14	Caricamento in corso . . . . .	13
15	Pagina delle notifiche . . . . .	13
16	Dettaglio della notifica . . . . .	14
17	Approvazione requisito di business . . . . .	14
18	Pagina principale del cliente . . . . .	15
19	Invio di requisiti . . . . .	15
20	Cambio pagina della lista . . . . .	16
21	Scelta del numero di righe per pagina . . . . .	16
22	Lista delle Epic stories . . . . .	17
23	Pagina principale del Project Manager . . . . .	17
24	Pagina delle notifiche . . . . .	18
25	Scelta AI . . . . .	18
26	Lista dei progetti . . . . .	19
27	Cambio pagina della lista . . . . .	19
28	Scelta del numero di righe per pagina . . . . .	19
29	Lista delle Epic stories . . . . .	20
30	Creazione di un'Epic story . . . . .	21
31	Invita un utente . . . . .	21
32	Scelta ruolo utente invitato . . . . .	22
33	Lista delle User stories . . . . .	22
34	Pulsante Elimina . . . . .	22
35	Eliminazione User story . . . . .	23
36	Dettaglio delle User stories . . . . .	23
37	Assegnazione sviluppatori . . . . .	24
38	Selezione dello sviluppatore . . . . .	24
39	Invio del feedback . . . . .	25
40	Pagina principale dello Sviluppatore . . . . .	25
41	Cambio pagina della lista . . . . .	26
42	Scelta del numero di righe per pagina . . . . .	26
43	Lista delle Epic stories . . . . .	27
44	Lista delle User stories . . . . .	27
45	Pulsante Elimina . . . . .	28
46	Eliminazione User story . . . . .	28
47	Dettaglio delle User stories . . . . .	28
48	Invio del feedback . . . . .	29
49	Scelta della cartella di lavoro . . . . .	30
50	Login PlugIn . . . . .	30
51	Errore nel login PlugIn . . . . .	31
52	Utente loggato correttamente . . . . .	31

53	.....	31
54	Dettaglio della singola User story .....	32
55	Test dell'User story non superati .....	32
56	Test dell'User story superati .....	32
57	Avvio dei test per la User story .....	32
58	File di esempio .....	33
59	Avvio di tutti i test .....	34

## Elenco delle tabelle

1	Tabella dei requisiti di sistema .....	7
2	Tabella dei requisiti hardware .....	7
3	Tabella dei requisiti software .....	8

# 1 Introduzione

## 1.1 Scopo del documento

Questo documento ha lo scopo di spiegare come utilizzare l'applicazione e illustrare le sue funzionalità. Fornisce informazioni sugli elementi essenziali necessari per far funzionare correttamente l'applicazione, spiega come installarla localmente e fornisce indicazioni su come utilizzarla in modo efficace.

## 1.2 Scopo del prodotto

L'azienda proponente ha richiesto la creazione di una web app che, tramite l'uso di IA (in questo caso ChatGPT4 e Bedrock) è in grado di creare epic user stories a partire dalle richieste del cliente e confrontarle con il codice sviluppato in modo da informare il cliente dello stato di avanzamento dello sviluppo del prodotto. Inoltre deve essere possibile, sia per il Project Manager, sia per il cliente rilasciare dei feedback (nel primo caso riguardanti l'adeguatezza delle stories, nel secondo caso riguardanti il prodotto finale) al fine di migliorare l'IA. È inoltre richiesta un'analisi comparativa tra le due IA utilizzate e lo sviluppo di un plug-in utile agli sviluppatori e al Project Manager.

## 1.3 Glossario

Alcuni termini presenti nel documento potrebbero essere ambigui, pertanto verranno inseriti nel Glossario v.1.0.0. La loro presenza all'interno di esso sarà indicata tramite una G maiuscola a pedice.

# 2 Riferimenti

## 2.1 Riferimenti normativi

- Capitolo **C7 - ChatGPT vs BedRock developer Analysis**

<https://github.com/CyberSorceres/CyberSorceresRepository>

- Norme del way of working v 1.0.0
- Regolamento del progetto didattico

<https://www.math.unipd.it/tullio/IS-1/2023/Dispense/PD2.pdf>

## 2.2 Riferimenti informativi

- Slide del corso di Ingegneria del Software - Analisi dei requisiti

<https://www.math.unipd.it/tullio/IS-1/2023/Dispense/T5.pdf>

- Slide del corso di Ingegneria del Software - Progettazione e programmazione: Diagrammi delle classi

<https://www.math.unipd.it/rcardin/swea/2023/Diagrammi%20delle%20Classi.pdf>

## 2.3 Riferimenti tecnici

- Documentazione di React  
<https://react.dev/>

- Documentazione di Typescript  
<https://www.typescriptlang.org/docs/>
- Documentazione di MongoDB  
<https://www.mongodb.com/docs/>
- Documentazione di Amazon AWS  
[https://docs.aws.amazon.com/it\\_it/](https://docs.aws.amazon.com/it_it/)

## 3 Requisiti

Questa sezione fornisce un elenco dei requisiti minimi richiesti per eseguire l'applicazione, descrivendo le caratteristiche necessarie per configurare l'ambiente di sviluppo del progetto.

### 3.1 Requisiti di sistema

Affinché l'installazione e l'avvio del prodotto avvengano senza problemi e per garantire un'esperienza d'uso soddisfacente e completa dell'applicazione, è fondamentale installare i seguenti software.

Componente	Versione	Riferimenti per il download
Node.js	>=18.x.x	<a href="https://nodejs.org/en/">https://nodejs.org/en/</a>
npm	>=9.0.x	Integrato con il download di node.js

Tabella 1: Tabella dei requisiti di sistema

### 3.2 Requisiti hardware

Poiché l'applicazione viene eseguita tramite browser, non sono definiti requisiti specifici da parte del proponente, del capitolato o del progetto stesso. Di conseguenza, i seguenti requisiti sono indicati come linee guida generali per l'esecuzione del prodotto creato.

Componente	Requisito
Processore	Quad-Core 3,2 GHz
Memoria	8GB DDR4
Scheda grafica	Supporto a scheda grafica integrata con supporto OpenGL
Connessione internet	Connessione Internet stabile e veloce

Tabella 2: Tabella dei requisiti hardware

### 3.3 Requisiti software

L'applicazione è stata testata sui browser più comuni, utilizzando le versioni iniziali come punto di partenza per lo sviluppo del progetto. Man mano che il progetto avanzava, sono state considerate progressivamente anche le versioni più recenti dei singoli browser.

Browser	Versione
Google Chrome	110.0
Mozilla Firefox	109.0
Microsoft	Edge 110.0
Safari	16.0
Opera	95.0

Tabella 3: Tabella dei requisiti software

Inoltre, come già menzionato, è necessario avere la versione 19.0 del software Node.js per poter utilizzare tutte le funzionalità del sistema e integrare senza problemi le ultime novità. Si raccomanda di utilizzare almeno la versione 17.0 per beneficiare completamente del supporto offerto dalla libreria.

## 4 Installazione

### 4.1 Clonazione della repository

Come prima cosa, per far funzionare la web app, è necessario che sia presente il codice nel pc che utilizzerà la web app. Esistono due alternative:

1. Scaricare il codice direttamente in formato .zip dal seguente link:  
<https://github.com/CyberSorceres/ProgettoFrontend>
2. Spostarsi nella cartella dove si vuole clonare la repository con il comando:

```
cd path
```

3. Clonare la repository da Git Hub con il seguente comando:

```
git clone https://github.com/CyberSorceres/ProgettoFrontend
```

### 4.2 Avvio dell'applicazione

Una volta clonata la repository, per poter avviare la web app servono un paio di passaggi:

1. Aprire un terminale all'interno della cartella appena clonata.
2. Al primo avvio usare il seguente comando per installare le dipendenza:

```
npm ci
```

3. Fare la build con il comando:

```
npm run dev
```

4. Ora si aprirà una pagina sul browser predefinito al seguente indirizzo:

```
http://localhost:5173
```



## 5 Istruzioni di utilizzo della web app

### 5.1 Login



The screenshot shows the top navigation bar with 'Progetti' and 'Notifiche' buttons. Below is a 'Login' section with an 'Email' input field, a 'Password' input field with a toggle icon, an 'ACCEDI' button, and a 'Password Dimenticata' link.

#### Pagina di login

Per effettuare il login all'interno dell'applicazione è necessario:

- Inserire la propria email nel campo testo "Email";
- Inserire la propria password nel campo testo "Password";
- Cliccare sul tasto "Accedi".

La password durante l'inserimento non sarà visibile per ragioni di sicurezza, e apparirà nel seguente modo:

Password



The screenshot shows a password input field with masked characters (dots) and a toggle icon on the right.

#### Password nascosta

Cliccando sull'icona dell'occhio a destra del campo testuale della password, quest'ultima diventerà visibile:

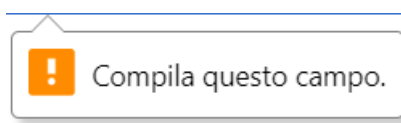
Password



The screenshot shows the password input field with the text 'password' visible and the toggle icon on the right.

#### Password nascosta

Nel caso non si compilino i campi, che sono obbligatori, non sarà possibile effettuare il login e apparirà il seguente messaggio di avviso per invitare alla compilazione:



Campi obbligatori non compilati

Nel caso l'email inserita non sia presente nel sistema o la password inserita non sia corretta, apparirà il seguente messaggio di errore:

**Utente non esistente, riprova**

Utente o password errati

Nel caso si riscontrino problemi durante l'accesso provare a contattare il supporto tecnico. Se lo username risulta inesistente contattare il supporto tecnico.

## 5.2 Password dimenticata

Nel caso la password venga dimenticata o si desideri modificarla, è possibile cliccare sul tasto "Password dimenticata" presente in basso a destra, e comparirà il seguente modulo da compilare:

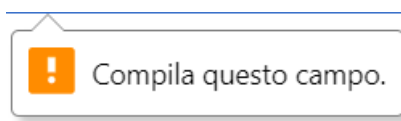
A screenshot of a web application interface. At the top right, there is a dark grey header bar containing two buttons: "Progetti" and "Notifiche". Below this, the word "Registrazione" is centered. Underneath, there is a progress bar with two steps: "Step 1" (active, highlighted in orange) and "Step 2". Below the progress bar, the label "Email" is positioned above a single-line text input field. At the bottom right of the form, there are two orange buttons: "Indietro" and "Successivo".

Password dimenticata o da modificare Step 1

ove bisogna:

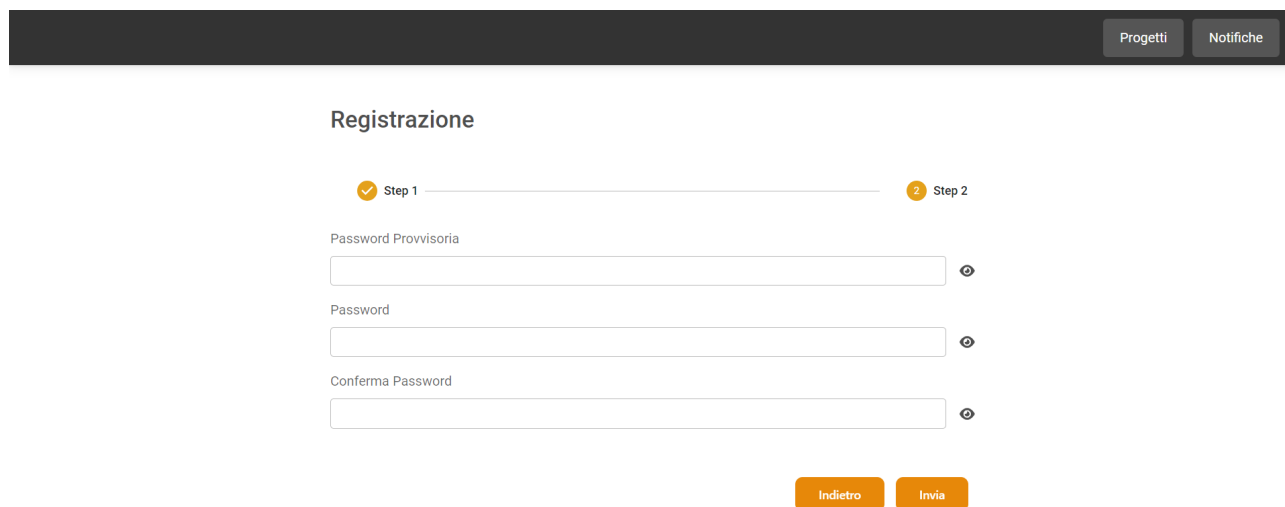
- Inserire la email nel campo testuale "Email";
- Cliccare il tasto "Successivo" per passare alla pagina successiva;
- Nel caso si desideri annullare l'operazione, è possibile cliccare il tasto "Indietro".

Nel caso si clicchi il pulsante "Successivo" senza aver compilato il campo "Email" obbligatorio, sarà visibile l'avviso:



Campi obbligatori non compilati

La pagina successiva si presenta nel seguente modo:



Progetti Notifiche

### Registrazione

✓ Step 1 2 Step 2

Password Provvisoria

Password

Conferma Password

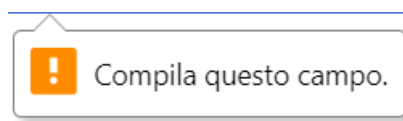
Indietro Invia

#### Password dimenticata o da modificare Step 2

Per finalizzare l'operazione è necessario:

- Inserire la password provvisoria arrivata via email nel campo testuale "Password provvisoria";
- Inserire la nuova password desiderata nel campo testuale "Password";
- Inserire la stessa password inserita nel campo "Password" nel campo testuale "Conferma password";
- Cliccare il tasto "Invia" per finalizzare la richiesta;
- Nel caso si desideri tornare allo Step uno è sufficiente cliccare il tasto "Indietro".

Nel caso si clicchi il pulsante "Successivo" senza aver compilato i campi "Password provvisoria", "Password" e "Conferma password" obbligatori, sarà visibile l'avviso:



Campi obbligatori non compilati

Nel caso le password inserite nei campi "Password" e "Conferma password" non corrispondano comparirà il seguente avviso:

#### Password e Conferma Password non corrispondono

Password non corrispondenti

L'avviso non indica quale dei due campi (email o password) sia errato per ragioni di sicurezza.

### 5.3 Pagina inesistente

Se l'utente cerca di accedere ad una pagina che non esiste, verrà reindirizzato alla seguente schermata, da cui in ogni momento potrà ritornare alla propria pagina principale;



Pagina non trovata

## 6 Generale

### 6.1 Barra di navigazione



Barra di navigazione

La barra di navigazione è presente nella parte superiore della pagina e contiene:

- A sinistra il pulsante "Progetti" che, cliccato, riporta alla pagina dei Progetti a partire da qualsiasi pagina ci si trovi;
- A destra del pulsante "Progetti" è presente il pulsante "Notifiche", dove si possono visualizzare tutte le notifiche ricevute.
- A destra del pulsante "Notifiche" è presente il pulsante con una freccia per effettuare il logout dal proprio account. Una volta cliccato il logout si verrà automaticamente reindirizzati alla pagina di Login.

### 6.2 Caricamento

All'occorrenza di tutte le operazioni che richiederanno un caricamento e un'attesa da parte dell'utilizzatore verrà visualizzato il seguente messaggio di caricamento:



Strumento di ricerca

Non appena l'operazione sarà completata, il messaggio di caricamento scomparirà e verrà finalizzata l'operazione.

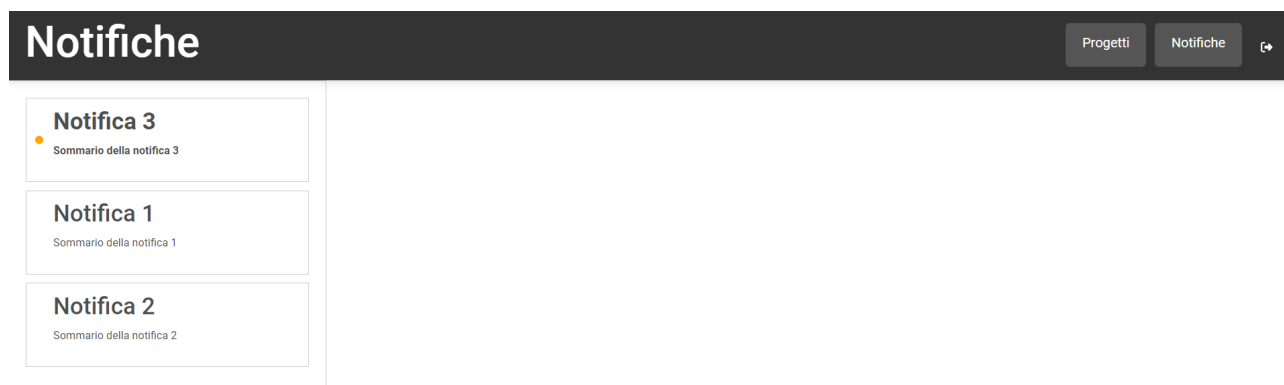
### 6.3 Ricerca

A rectangular button with a black border and the word "Search" in blue text.

Caricamento in corso

Sarà possibile ricercare il progetto, l'Epic story o la User story desiderata all'interno delle tabelle scrivendo parole contenute nel loro nome all'interno del campo testuale. Lo strumento di ricerca sarà sempre posizionato in alto a destra all'interno della pagina. Una volta effettuata la ricerca, al posto di vedere tutti i componenti di una tabella, vedremo solo ciò che corrisponde al risultato della ricerca.

### 6.4 Notifiche

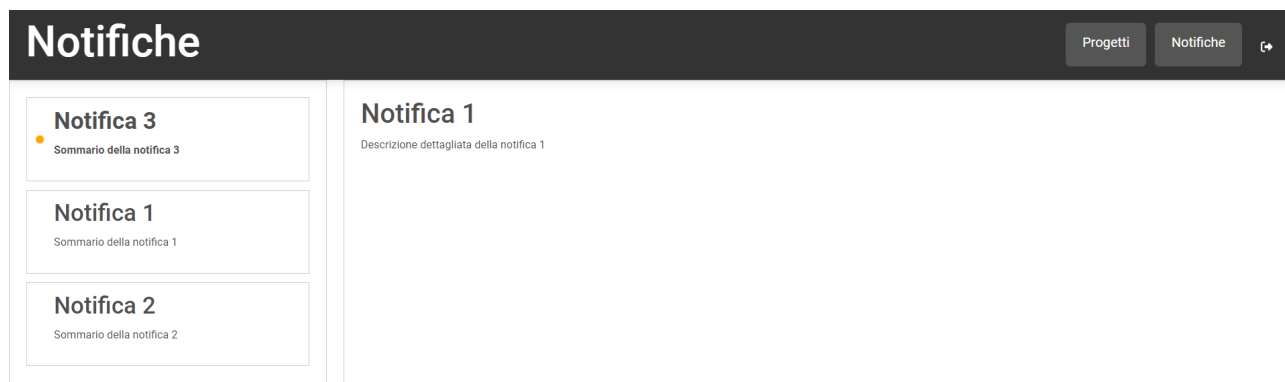


Pagina delle notifiche

In questa sezione si possono visionare le notifiche, che possono essere ricevute:

- Se si è un Cliente, di un feedback ricevuto o il completamento di un progetto da parte dell'azienda.
- Se si è uno Sviluppatore, dell'assegnazione di una user story da parte del Project Manager;
- Se si è invitati da un Project Manager alla visione delle epic story di un progetto.

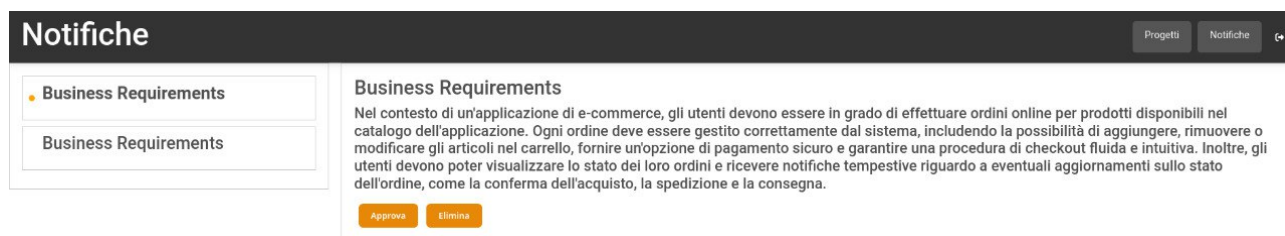
Cliccando su una delle notifiche sarà possibile visualizzarla nel dettaglio:



#### Dettaglio della notifica

Sarà dunque visibile nel dettaglio la notifica. Cliccando su un'altra notifica verrà automaticamente sostituita quella presente sullo schermo con quella appena selezionata. Le notifiche non ancora lette, come mostrata la "Notifica 3", presenteranno il titolo in grassetto e un cerchio arancione a sinistra di esso. Non appena selezionate la prima volta, le notifiche saranno considerate lette e appariranno graficamente come le altre ("Notifica 1 e Notifica 2), e si sposteranno ai piedi della lista delle notifiche.

Nel caso la notifica ricevuta sia un requisito di business, all'interno del dettaglio della notifica sarà presente il pulsante "Approva", sarà sufficiente cliccarlo per approvare la richiesta.



#### Approvazione requisito di business

## 7 Cliente

### 7.1 Pagina dei progetti

Questa è la pagina principale del Cliente:

# Progetti

ProgettiNotifiche

Invia Richiesta

Search

Titolo	Cliente	Data di inizio	Progress
ProgettoTest	ProgettoTest	ProgettoTest	<div></div>
prova	prova	prova	<div></div>
prova 1	prova 1	prova 1	<div></div>
sxs	sxs	sxs	<div></div>

Rows per page: 101-4 of 4<>>>

### Pagina principale del cliente

In questa pagina il Cliente può:

- Visualizzare la lista dei progetti. Le colonne della tabella dei progetti sono:
  - Il Titolo, che indica il titolo attribuito al progetto;
  - Il Cliente, dunque chi ha commissionato il progetto;
  - La Data di inizio, che indica la data di creazione del progetto;
  - Il Progresso, cioè lo stato di avanzamento del progetto basato sulla percentuale di Epic e User stories completate.
- Inviare richieste di business cliccando sul pulsante "Invia richiesta". Cliccando su questo pulsante apparirà il seguente pop-up:

ProgettiNotifiche

## Requisiti di Business

Inserisci i Requisiti di Business

Invia Requisiti

Torna Indietro

### Invio di requisiti

Per inviare un requisito di business è necessario:

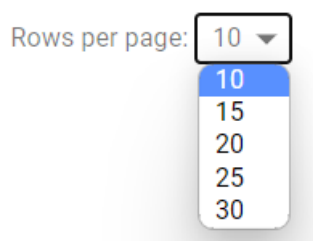
- Scrivere il requisito di business nel campo testuale;
- Cliccare il pulsante "Invia requisiti";
- Nel caso si desideri annullare l'operazione sarà sufficiente cliccare sul pulsante "Torna indietro" presente in basso a destra.

Cliccando sulla freccetta che compare andando sopra il titolo di una colonna, è possibile invertire l'ordine alfabetico delle righe, A-Z oppure Z-A. è possibile inoltre andare alla pagina successiva nel caso i progetti siano troppo numerosi per essere visualizzati all'interno della pagina.

Rows per page: 10 ▼ 1-2 of 2 |< < > >|

#### Cambio pagina della lista

A sinistra sono indicate le righe per pagina, modificabili tramite il menù a tendina visionabile cliccando sulla freccia a sinistra del numero delle righe e scegliendo il numero desiderato:



#### Scelta del numero di righe per pagina

è poi presente il numero della pagina in cui ci si trova rispetto al totale delle pagine, e le frecce per spostarsi all'interno di esse. Le frecce centrali permettono di spostarsi di una pagina rispettivamente precedente e successiva a quella in cui ci si trova, mentre le sue frecce esterne permettono di tornare rispettivamente alla prima o all'ultima pagina.

#### 7.1.1 Pagina delle Epic Stories

Cliccando sulla riga del progetto di interesse (vedi immagine "Lista dei progetti"), è possibile vedere le Epic story del relative a quel progetto:



Progetti

Notifiche

prova

Search

Desription	Progress
prova	<div></div>
fare un sito web per una panetteria	<div></div>
fai un sito web per una panetteria	<div></div>

Rows per page: 10 1-3 of 3 < > >|

Torna Indietro

### Lista delle Epic stories

Le colonne della tabella indicano:

- Il Nome delle Epic stories;
- Il Progress, ovvero una barra che indica lo stato di avanzamento delle Epic stories.

Cliccando sulla freccetta che compare andando sopra il titolo di una colonna, è possibile invertire l'ordine alfabetico delle righe, A-Z oppure Z-A.

## 8 Project Manager

### 8.1 Pagina dei progetti

Questa è la pagina principale del Project Manager:

Progetti

Progetti

Notifiche

Crea Nuovo Progetto

Search

Titolo	Cliente	Data di Inizio	Progress
ProgettoTest	ProgettoTest	ProgettoTest	<div></div>
prova	prova	prova	<div></div>
prova 1	prova 1	prova 1	<div></div>
sxs	sxs	sxs	<div></div>

Rows per page: 10 1-4 of 4 < > >|

### Pagina principale del Project Manager

In questa pagina il Project Manager può:

- Creare un progetto tramite il pulsante "Crea nuovo progetto" Una volta cliccato il pulsante "Crea nuovo progetto" apparirà un pop-up che si presenta nel seguente modo:

### Crea Nuovo Progetto

×

Titolo

Descrizione

☐ ChatGPT

☐ Bedrock

CREA

ANNULLA

#### Pagina delle notifiche

Tramite il quale potrà creare un progetto

- Inserendo il titolo del progetto nel campo testuale "Titolo";
- Inserendo una descrizione testuale nel campo "Descrizione";
- Scegliendo l'intelligenza artificiale da utilizzare, cliccando sul pallino alla sinistra della scelta, che si evidenzierà e apparirà nel seguente modo:



Scelta AI

- Creare il progetto tramite il pulsante "Crea";
  - Annullare l'operazione di creazione tramite il pulsante "Annulla".
- Visualizzare la lista dei progetti

Titolo	Cliente	Data di Inizio	Progress
ProgettoTest	ProgettoTest	ProgettoTest	<div><div></div></div>
prova	prova	prova	<div><div></div></div>

Lista dei progetti

Le colonne della tabella dei progetti sono:

- Il Titolo, che indica il titolo attribuito al progetto;
- Il Cliente, dunque chi ha commissionato il progetto;
- La Data di inizio, che indica la data di creazione del progetto;
- La Progress bar, che mostra lo stato di avanzamento nello sviluppo del progetto.

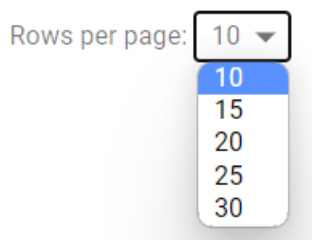
Cliccando sulla freccetta che compare andando sopra il titolo di una colonna, è possibile invertire l'ordine alfabetico delle righe, A-Z oppure Z-A.

- Andare alla pagina successiva nel caso i progetti siano troppo numerosi per essere visualizzati all'interno della pagina.

Rows per page: 10 ▼ 1-2 of 2 < < > >|

Cambio pagina della lista

A sinistra sono indicate le righe per pagina, modificabili tramite il menù a tendina visionabile cliccando sulla freccia a sinistra del numero delle righe e scegliendo il numero desiderato:

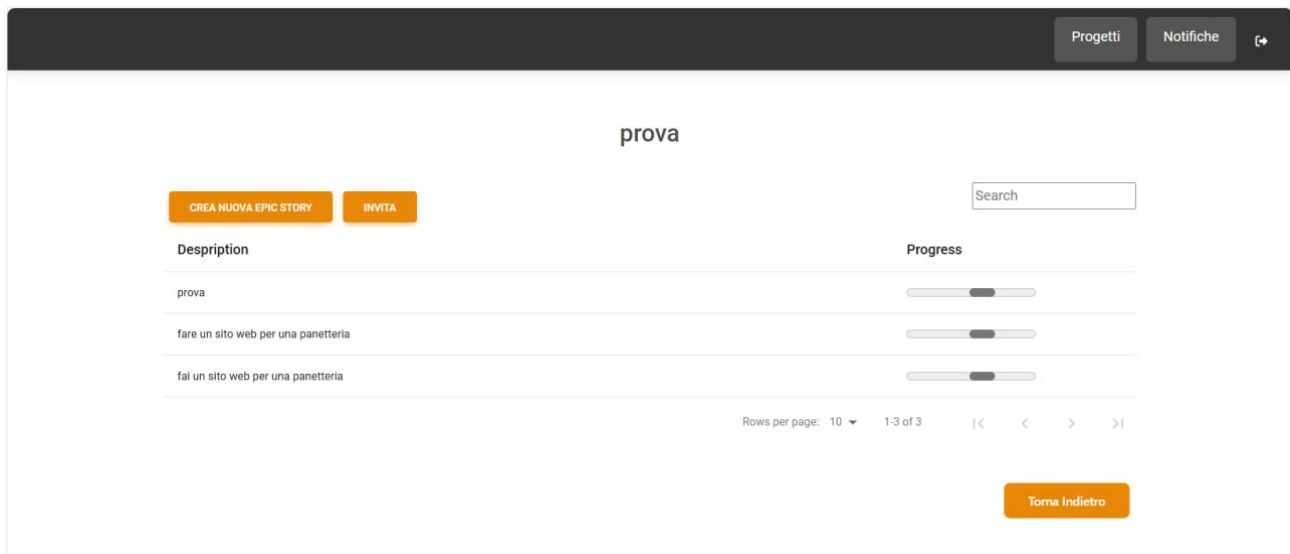


Scelta del numero di righe per pagina

è poi presente il numero della pagina in cui ci si trova rispetto al totale delle pagine, e le frecce per spostarsi all'interno di esse. Le frecce centrali permettono di spostarsi di una pagina rispettivamente precedente e successiva a quella in cui ci si trova, mentre le sue frecce esterne permettono di tornare rispettivamente alla prima o all'ultima pagina.

### 8.1.1 Pagina delle Epic Stories

Cliccando sulla riga del progetto di interesse (vedi immagine "Lista dei progetti"), è possibile vedere le Epic story del relative a quel progetto:



### Lista delle Epic stories

Le colonne della tabella indicano:

- Il Nome delle Epic stories;
- La Descrizione delle Epic stories;
- Il Progress, ovvero una barra che indica lo stato di avanzamento delle Epic stories.

Cliccando sulla freccetta che compare andando sopra il titolo di una colonna, è possibile invertire l'ordine alfabetico delle righe, A-Z oppure Z-A.

Cliccando sulla freccetta che compare andando sopra il titolo di una colonna, è possibile invertire l'ordine alfabetico delle righe, A-Z oppure Z-A.

Tramite il pulsante in alto a sinistra "Crea nuova Epic story" è possibile creare una nuova Epic Story e apparirà il seguente pop-up:

## Crea nuova Epic Story



Descrizione

CREA

Annulla

### Creazione di un'Epic story

Per creare una nuova Epic story è necessario:

- Inserire una descrizione testuale nel campo "Descrizione";
- Premere il pulsante "Crea" per creare l'invito;
- Se si desidera annullare l'operazione basterà cliccare il pulsante "Annulla".

Tramite il pulsante "Invita" a destra del pulsante "Crea nuova Epic story" è presente il pulsante "Invita", che permette di invitare degli utenti alla visualizzazione di un progetto, e dunque delle sue Epic e User story. Una volta cliccato apparirà il seguente pop-up:

## Invita utente



Email

Ruolo Cliente ▼

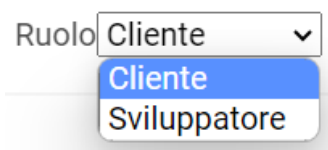
CREA

Annulla

### Invita un utente

In cui è necessario:

- Inserire l'email di chi si desidera invitare;
- Scegliere il suo ruolo cliccando la freccia presente nel menù a tendina che apparirà nel seguente modo e selezionandolo:



Scelta ruolo utente invitato

- Cliccare il tasto "Crea" per finalizzare l'operazione;
- Se si desidera annullare l'operazione darà sufficiente cliccare il tasto "Annulla".

### 8.1.2 Pagina delle User stories

Cliccando sulla riga dell'Epic story di interesse (vedi immagine "Lista delle Epic stories"), è possibile vedere le User story del relative a quell'Epic story:

				Search
Tag	Titolo		Completata	
> 75	Come utente, voglio poter inserire le mie credenziali di accesso (indirizzo email e password) in modo da poter accedere alla piattaforma in modo sicuro.		×	
> 111	Come utente, voglio poter visualizzare un'opzione per recuperare la password in caso l'avessi dimenticata, in modo da poter ripristinare l'accesso al mio account.		×	
> 995	Come utente non registrato, voglio poter creare un nuovo account fornendo le informazioni necessarie (nome, cognome, indirizzo email, password) in modo da poter accedere alla piattaforma.		×	
> 291	Come amministratore del sistema, voglio poter gestire le credenziali di accesso degli utenti (abilitare, disabilitare, reimpostare password) in modo da garantire la sicurezza della piattaforma.		×	
> 11	Come amministratore del sistema, voglio poter configurare le politiche di sicurezza per le password (lunghezza minima, caratteri speciali richiesti, scadenza) in modo da rafforzare la protezione degli account utente.		×	
> 410	Come utente, voglio poter accedere alla piattaforma tramite un'autenticazione a due fattori (ad esempio, codice OTP inviato via SMS o app di autenticazione) in modo da aumentare la sicurezza del mio account.		×	

Rows per page: 10 ▼ 1-6 of 6 |< < > >|

[Torna Indietro](#)

Lista delle User stories

Le colonne della tabella rappresentano:

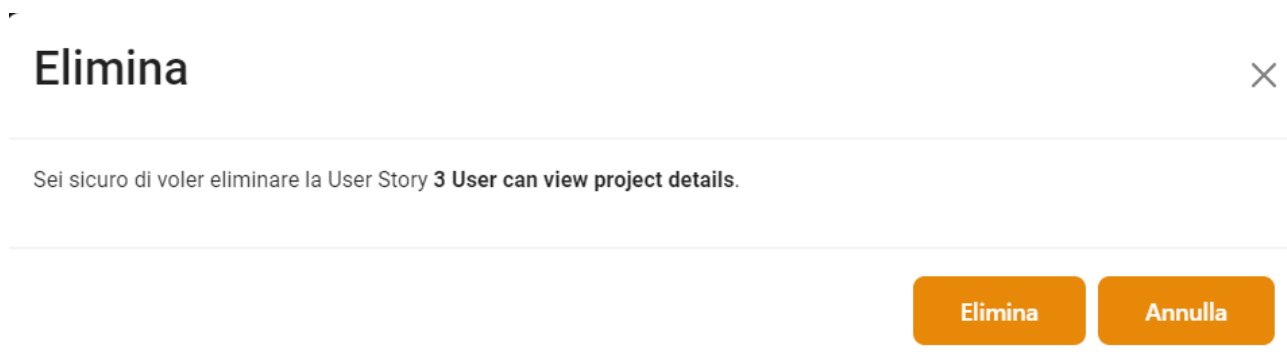
- Il Tag, identificatore univoco delle User stories;
- Titolo delle User story;
- "Completata" che indica, nel caso di una croce rossa che non sia completata, nel caso di un tic verde che è stata completata.

A destra di ogni riga è presente l'icona di un cestino.



Pulsante Elimina

Cliccando il cestino sarà possibile eliminare una User. Per finalizzare l'operazione, una volta cliccata l'icona, apparirà la seguente schermata:



#### Eliminazione User story

- Per finalizzare l'eliminazione sarà sufficiente cliccare "Elimina";
- Se si desidera annullare l'operazione, basterà cliccare "Annulla".
- Le User story completate vengono eliminate all'interno della pagina ma restano presente nel database, in modo da permettere il conteggio personale delle ore impiegate nello sviluppo.

Per visualizzare il dettaglio di una singola User story è sufficiente cliccare sulla riga della tabella corrispondente alla User story e la riga si espanderà verso il basso:

Tag	Titolo		Finita	
▼	1	User can compare models	✓	🗑️
<div>Dividi</div> <div>Descrizione: Allow users to compare different AI models</div> <div>Assegna Sviluppatore</div> <div>Feedback</div>				

#### Dettaglio delle User stories

In questa sezione è possibile:

- Cliccando sul pulsante "Dividi" è possibile inviare una richiesta all'intelligenza artificiale per dividere le User story in User story più piccole che ricaricando la pagina saranno visibili;
- Visionare la descrizione dell'User story;
- Assegnare l'User story ad uno o più sviluppatori tramite il pulsante "Assegna sviluppatore". Cliccando sul pulsante apparirà il seguente pop-up:

Assegna Sviluppatore      Feedback

☐ Opzione 1      x

☐ Opzione 2      x

☐ Opzione 3      x

Aggiungi opzione      Aggiungi

Conferma

Assegnazione sviluppatori

In questo pop-up per completare l'operazione di assegnazione è necessario:

- Cliccare il quadratino a sinistra della mail dello o degli sviluppatori ai quali si vuole assegnare, che si evidenzierà nel seguente modo:

☒ Opzione 1      x

Selezione dello sviluppatore

- Se lo sviluppatore non è presente tra le opzioni, inserire la mail dello sviluppatore che si desidera nel campo testuale "Aggiungi opzione" e cliccare il pulsante "Aggiungi";
  - Per completare l'operazione di assegnazione cliccare il pulsante "Conferma".
- Aggiungere un feedback da inviare all'intelligenza artificiale. Cliccando il pulsante feedback apparirà il seguente pop-up:



## Feedback



Inserisci il tuo feedback per aiutarci a migliorare l'AI

**INVIA****Annulla**

Invio del feedback

Per inviare un feedback è necessario:

- Scrivere il feedback nel campo testuale;
- Cliccare sul tasto "Invia" per finalizzare l'operazione;
- Per annullare l'operazione è sufficiente cliccare sul pulsante "Annulla".

## 9 Sviluppatore

### 9.1 Pagina dei progetti

Questa è la pagina principale dello sviluppatore:

# Progetti

ProgettiNotifiche

Titolo	Cliente	Data di inizio	Progress
ProgettoTest	ProgettoTest	ProgettoTest	<div></div>
prova	prova	prova	<div></div>
prova 1	prova 1	prova 1	<div></div>
sxs	sxs	sxs	<div></div>

Rows per page: 101-4 of 4<<>>

Pagina principale dello Sviluppatore

In questa pagina lo Sviluppatore può:

- Visualizzare la lista dei progetti. Le colonne della tabella dei progetti sono:

- Il Titolo, che indica il titolo attribuito al progetto;
- Il Cliente, dunque chi ha commissionato il progetto;
- La Data di inizio, che indica la data di creazione del progetto;
- Il Progresso, cioè lo stato di avanzamento del progetto basato sulla percentuale di Epic e User stories completate.

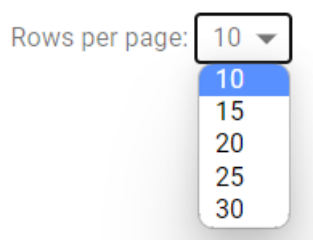
Cliccando sulla freccetta che compare andando sopra il titolo di una colonna, è possibile invertire l'ordine alfabetico delle righe, A-Z oppure Z-A.

- Andare alla pagina successiva nel caso i progetti siano troppo numerosi per essere visualizzati all'interno della pagina.

Rows per page: 10 ▼ 1-2 of 2 |< < > >|

#### Cambio pagina della lista

A sinistra sono indicate le righe per pagina, modificabili tramite il menù a tendina visionabile cliccando sulla freccia a sinistra del numero delle righe e scegliendo il numero desiderato:



#### Scelta del numero di righe per pagina

è poi presente il numero della pagina in cui ci si trova rispetto al totale delle pagine, e le frecce per spostarsi all'interno di esse. Le frecce centrali permettono di spostarsi di una pagina rispettivamente precedente e successiva a quella in cui ci si trova, mentre le sue frecce esterne permettono di tornare rispettivamente alla prima o all'ultima pagina.

### 9.1.1 Pagina delle Epic Stories

Cliccando sulla riga del progetto di interesse (vedi immagine "Lista dei progetti"), è possibile vedere le Epic story del relative a quel progetto:

Progetti Notifiche

prova

Search

Desription	Progress
prova	<div></div>
fare un sito web per una panetteria	<div></div>
fai un sito web per una panetteria	<div></div>

Rows per page: 10 1-3 of 3

Torna Indietro

### Lista delle Epic stories

Le colonne della tabella indicano:

- La Descrizione delle Epic stories;
- Il Progress, ovvero una barra che indica lo stato di avanzamento delle Epic stories.

Cliccando sulla freccetta che compare andando sopra il titlolo di una colonna, è possibile invertire l'ordine alfabetico delle righe, A-Z oppure Z-A.

#### 9.1.2 Pagina delle User stories

Cliccando sulla riga deell'Epic story di interesse (vedi immagine "Lista delle Epic stories"), è possibile vedere le User story del relative a quell'Epic story:

Creare una pagina di login

Search

Tag	Titolo	Completata
> 75	Come utente, voglio poter inserire le mie credenziali di accesso (indirizzo email e password) in modo da poter accedere alla piattaforma in modo sicuro.	<div></div>
> 111	Come utente, voglio poter visualizzare un'opzione per recuperare la password in caso l'avessi dimenticata, in modo da poter ripristinare l'accesso al mio account.	<div></div>
> 995	Come utente non registrato, voglio poter creare un nuovo account fornendo le informazioni necessarie (nome, cognome, indirizzo email, password) in modo da poter accedere alla piattaforma.	<div></div>
> 291	Come amministratore del sistema, voglio poter gestire le credenziali di accesso degli utenti (abilitare, disabilitare, reimpostare password) in modo da garantire la sicurezza della piattaforma.	<div></div>
> 11	Come amministratore del sistema, voglio poter configurare le politiche di sicurezza per le password (lunghezza minima, caratteri speciali richiesti, scadenza) in modo da rafforzare la protezione degli account utente.	<div></div>
> 410	Come utente, voglio poter accedere alla piattaforma tramite un'autenticazione a due fattori (ad esempio, codice OTP inviato via SMS o app di autenticazione) in modo da aumentare la sicurezza del mio account.	<div></div>

Rows per page: 10 1-6 of 6

Torna Indietro

### Lista delle User stories

Le colonne della tabella rappresentano:

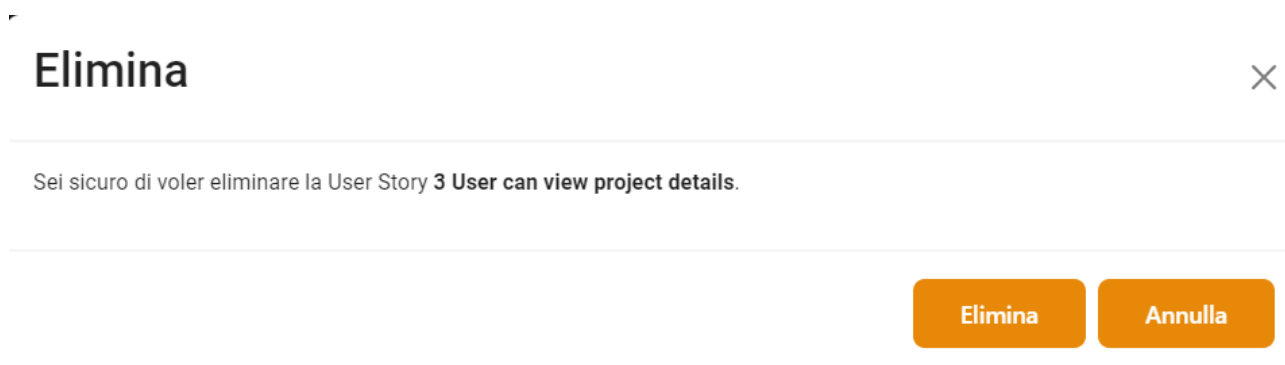
- Il Tag, univoco per ogni User story;
- Titolo delle User story;
- "Completata" che indica, nel caso di una croce rossa che non sia completata, nel caso di un tic verde che è stata completata.

A destra di ogni riga è presente l'icona di un cestino.



Pulsante Elimina

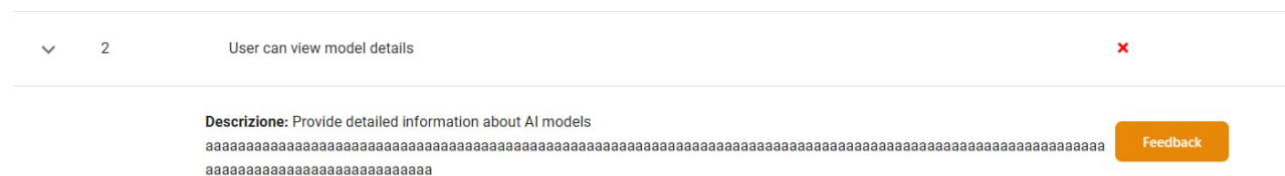
Cliccando il cestino sarà possibile eliminare una User. Per finalizzare l'operazione, una volta cliccata l'icona, apparirà la seguente schermata:



Eliminazione User story

- Per finalizzare l'eliminazione sarà sufficiente cliccare "Elimina";
- Se si desidera annullare l'operazione, basterà cliccare "Annulla".
- Le User story completate vengono eliminate all'interno della pagina ma restano presente nel database, in modo da permettere il conteggio personale delle ore impiegate nello sviluppo.

Per visualizzare il dettaglio di una singola User story è sufficiente cliccare sulla riga della tabella corrispondente alla User story e la riga si espanderà verso il basso:



Dettaglio delle User stories

In questa sezione è possibile:

- Visionare la descrizione dell'User story;

- Aggiungere un feedback da inviare all'intelligenza artificiale. Cliccando il pulsante feedback apparirà il seguente pop-up:

## Feedback



Inserisci il tuo feedback per aiutarci a migliorare l'AI

INVIA

Annulla

Invio del feedback

Per inviare un feedback è necessario:

- Scrivere il feedback nel campo testuale;
- Cliccare sul tasto "Invia" per finalizzare l'operazione;
- Per annullare l'operazione è sufficiente cliccare sul pulsante "Annulla".

## 10 Istruzioni per l'utilizzo del PlugIn

### 10.1 Introduzione

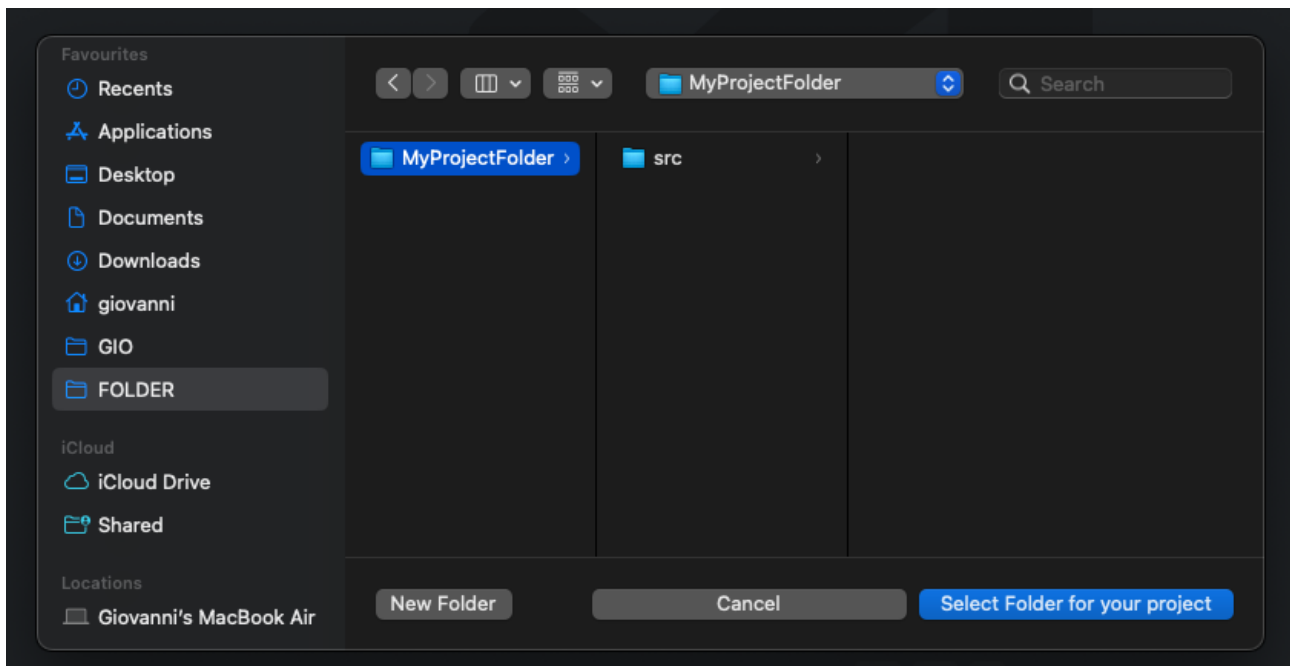
Nella seguente sezione sono illustrate le funzionalità del PlugIn ed essendo destinato a sviluppatori, si presuppone un tipo di utilizzatore più esperto.

### 10.2 Avvio del PlugIn

### 10.3 Istruzioni per l'utilizzo

#### 10.3.1 Scelta della cartella e login

Dopo aver aperto VSCode, all'avvio del PlugIn, apparirà automaticamente un pop-up per la scelta della cartella del progetto in cui si vuole lavorare:

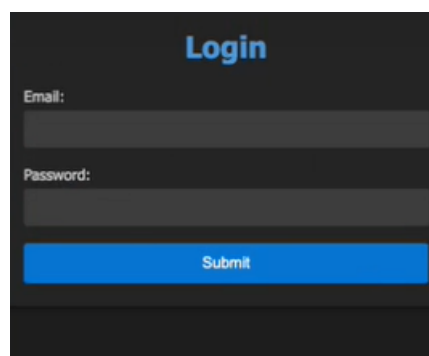


Scelta della cartella di lavoro

Per selezionare la cartella è necessario:

- Selezionare la cartella del progetto e cliccare "Select folder for your project";
- Se si desidera annullare l'operazione sarà sufficiente cliccare "Cancel".

Una volta scelta la cartella di lavoro, a destra dell'editor di testo di VSCode apparirà una colonna adibita alle funzionalità del PlugIn, con un login:

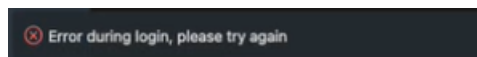


Login PlugIn

Per finalizzare l'operazione di login è necessario:

- Inserire la propria email nel campo testuale "Email";
- Inserire la propria password nel campo testuale "Password";
- Cliccare il pulsante "Submit" per accedere.

Nel caso la email o la password inserite non siano corrette, apparirà il seguente messaggio di errore in basso a destra dello schermo:



Errore nel login PlugIn

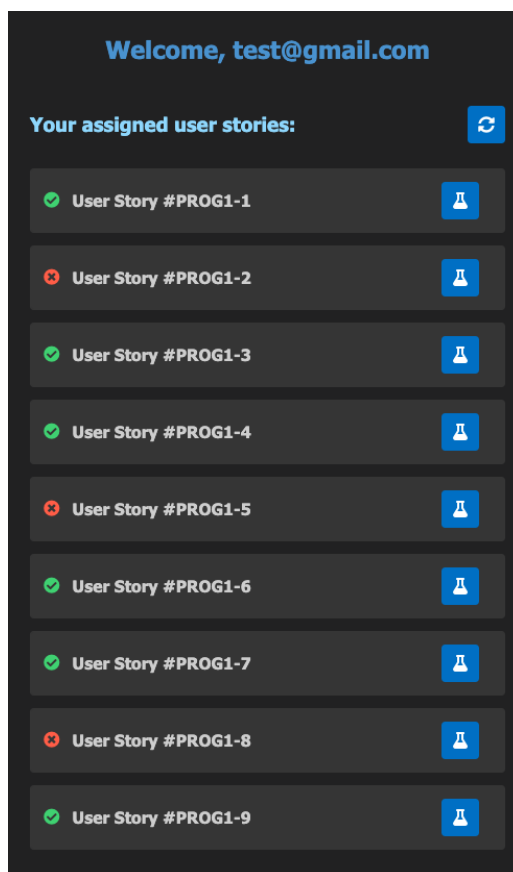
Nel caso si riscontrino problemi durante l'accesso provare a contattare il supporto tecnico. Se lo username risulta inesistente contattare il supporto tecnico. Una volta eseguito correttamente il login apparirà il seguente messaggio di conferma in basso a destra dello schermo:



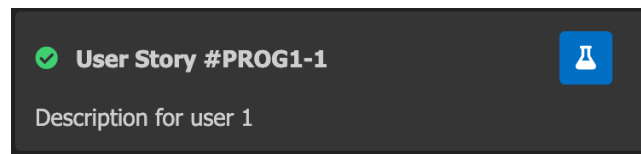
Utente loggato correttamente

### 10.3.2 Utilizzo delle funzionalità riguardanti le User story

Simultaneamente alla comparsa del messaggio di login, nella sezione precedentemente occupata dal login apparirà la seguente schermata principale, contenente tutte le funzionalità del PlugIn:



In questa schermata è possibile visualizzare tutte le User story assegnate. Cliccando sulla singola User story, si espanderà e sarà possibile visualizzarla nel dettaglio, con la sua associata descrizione.



Dettaglio della singola User story

Ogni User story, a sinistra del suo nome, è contrassegnata da una croce rossa o un tic verde, rispettivamente indicatori del fatto che la relativa user story abbia o meno passato tutti i suoi test.



Test dell'User story non superati



Test dell'User story superati

A sinistra del nome di ogni singola User Story, è presente un pulsante con un'icona di una pozione



Avvio dei test per la User story

necessaria per avviare i test di quella User story. Per avviare i test è necessario:

- Aprire il file relativo alla User story di interesse; Il file dovrà presentarsi rispettando la seguente struttura:



```
TS example_file.ts x
TS example_file.ts > ...
1  //@PROJECT-PROG1
2
3  //@USERSTORY-PROG1-1
4  function add(a: number, b: number): number {
5      return a + b;
6  }
7  //@USERSTORY-END
8
9  //@USERSTORY-PROG1-2
10 class User {
11     constructor(private name: string, private age: number) {}
12
13     displayUserInfo(): string {
14         return `Name: ${this.name}, Age: ${this.age}`;
15     }
16 }
17 //@USERSTORY-END
18
19 //@USERSTORY-PROG1-3
20 interface Product {
21     id: number;
22     name: string;
23     price: number;
24 }
25
26 const getProductDetails = (product: Product): string =>
27     `ID: ${product.id}, Name: ${product.name}, Price: ${product.price}`;
28 //@USERSTORY-END
29
```

File di esempio

- Nella prima riga deve presentare la riga

//@PROJECT-tagprogetto

e sostituire "tagprogetto" con il reale tag del progetto.

- l'intero il codice della User story deve essere preceduto da

//@USERSTORY-tagprogetto-taguserstory

e sostituire "tagprogetto" con il reale tag del progetto, "taguserstory" con il reale tag della User story.

- alla fine del codice deve essere presente

```
//@USERSTORY-tagprogetto-taguserstory
```

e sostituire "tagprogetto" con il reale tag del progetto, "taguserstory" con il reale tag della User story.

- Cliccare l'icona della pozione.

Se non è mai stato generato un test relativo all'User story di interesse, il PlugIn crea una sottocartella a quella selezionata come cartella di lavoro, nominata "TEST" con al suo interno i file di test generati dall'AI, delle varie User story corrispondenti, nominati:

```
UserStory_tagprogetto_taguserstory.test.ts
```

con al posto di "tagprogetto" il reale tag del progetto, "taguserstory" con il reale tag della User story.

Infine, cliccando l'icona della rotellina in alto a destra



Avvio di tutti i test

verranno runnati tutti i file all'interno della cartella "TEST" e il PlugIn agiterà lo stato della User story controllando se tutti i test siano stati passati o meno, aggiornando il database e cambiando l'icona dello stato della User story.

## 11 Supporto Tecnico

Per eventuali malfunzionamenti durante l'utilizzo dell'applicazione, si prega di contattare il supporto tecnico inviando una email all'indirizzo:

**cybersorcerers23@gmail.com**

Si prega di utilizzare il seguente formato per la mail per evitare l'accidentale mancata visione delle richieste di supporto:

- Oggetto: "nome dell'evento da segnalare";
- Corpo;
- Data in cui si è riscontrato il malfunzionamento;
- Descrizione del malfunzionamento in esame;
- Sistema operativo e browser in cui si è verificato il problema;
- Allegato (facoltativo): immagini utili per la descrizione del malfunzionamento.