

Premi



Dazzle Works

Manuale Utente

Versione	1.0.0
Redattori	Agostinetto Matteo
Verificatori	Crespan Emanuele
Responsabili	Suierica Bogdan
Uso	Esterno
Lista di distribuzione	<p><i>Dazzle Works</i> Prof. Vardanega Tullio, Dr. Cardin Riccardo Piccoli Gregorio, Zucchetti spa</p>

Documento che facilita l'utilizzo dell'applicazione da parte dell'utente.



Registro delle modifiche

Versione	Modifiche	Autore	Ruolo	Data
v1.0.0	<i>Approvazione documento</i>	Suierica Bogdan	<i>Responsabile di Progetto</i>	2015-07-27
v0.2.0	<i>Eseguita verifica del documento</i>	Crespan Emanuele	<i>Verificatore</i>	2015-07-27
v0.1.3	<i>Eseguita modifiche a sottosezioni 8.1, 8.3 e 8.4 come da segnalazione del verificatore</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-26
v0.1.2	<i>Eseguita modifiche a sottosezioni 7.2 e 7.3 come da segnalazione del verificatore</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-25
v0.1.1	<i>Eseguita modifiche a sezioni 3, 4 e 5 come da segnalazione del verificatore</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-25
v0.1.0	<i>Eseguita verifica del documento</i>	Crespan Emanuele	<i>Verificatore</i>	2015-07-24
v0.0.6	<i>Stesura sezione 8-Visualizzazione presentazione</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-24
v0.0.5	<i>Stesura sezione 7-Editor presentazioni con relative sottosezioni</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-23
v0.0.4	<i>Stesura sezione 6-Creazione di una presentazione</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-22
v0.0.3	<i>Stesura sezioni 3-Ricerca di un progetto, 4-Creazione di un progetto e 5-Eliminazione di un progetto</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-21
v0.0.2	<i>Stesura sezione 2-Premi con relative sottosezioni</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-21
v0.0.1	<i>Creazione documento e stesura sezione 1-Introduzione con relative sottosezioni</i>	Agostinetto Matteo	<i>Programmatore</i>	2015-07-20



Indice

1	Introduzione	1
1.1	Scopo de documento	1
1.2	Scopo del prodotto	1
1.3	Prerequisiti	1
1.4	Glossario	1
1.5	Riferimenti	1
1.5.1	Normativi	1
2	Premi	2
2.1	Registrazione	2
2.2	Autenticazione	2
2.3	Pagina personale	3
2.4	Logout	3
3	Ricerca di un progetto	4
4	Creazione di un progetto	5
5	Eliminazione di un progetto	5
6	Creazione di una presentazione	6
7	Editor presentazioni	7
7.1	Layout principale	7
7.2	Menù laterale	7
7.3	Modifica di un componente	10
7.3.1	Text	10
7.3.2	Image	11
8	Visualizzazione presentazioni	13
8.1	Menù di navigazione	13
8.2	Presentazione in modalità ascoltatore	13
8.3	Presentazione in modalità presentatore	14
8.4	Scorciatoie da tastiera	15



Elenco delle figure

1	Registrazione	2
2	Login	2
3	Recupero password	3
4	Pagina personale	3
5	Logout	3
6	Ricerca	4
7	Risultati ricerca	4
8	Lista dei progetti disponibili	5
9	Eliminazione di un progetto	5
10	Pop-up conferma eliminazione progetto	6
11	Creazione di una presentazione	6
12	Layout principale	7
13	Menù laterale - Style	7
14	Menù laterale - Salva	8
15	Menù laterale - Elimina	8
16	Menù laterale - Text	8
17	Menù laterale - Image	8
18	Menù laterale - Aggiunta di una slide	9
19	Menù laterale - Aggiunta di una slide	9
20	Modifica di un componente - Modifica testo con mouse	10
21	Slide Editor - Modifica testo da menù	11
22	Modifica di un componente - Modifica immagine con mouse	11
23	Slide Editor - Modifica immagine da menù	12
24	Avvio di una presentazione	13
25	Menù di navigazione in dettaglio	13
26	Presentazione in modalità ascoltatore	14
27	Presentazione in modalità presentatore	14
28	Tasto ESC - Matrice delle slides	15
29	Tasto B - Pausa della presentazione	15



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di aiutare l'utente ad orientarsi ed apprendere l'uso e il funzionamento del software.

1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del progetto è realizzare un software per un sistema di presentazione di slide_G sfruttando la tecnologia HTML5_G. Lo scopo principale è quello di creare un prodotto che sia di qualità comparabile, in prestazioni, funzionalità ed effetti visivi, ai maggiori concorrenti già presenti sul mercato (Prezi, Powerpoint, Keynote, Impress, ...).

1.3 Prerequisiti

L'utente deve possedere una connessione ad internet funzionante e un web browser (Google Chrome versione 41 o superiore, Mozilla Firefox 37 o superiore, Safari versione 8 o superiore, Opera versione 28 o superiore, Internet Explorer versione 9 o superiore).

1.4 Glossario

Per rendere chiaro e non ambiguo il contenuto dei documenti è stato realizzato un apposito Glossario (*Glossario v3.0.0*) che contiene le definizioni per i termini tecnici, specifici e di dominio, acronimi, per rendere la documentazione il più possibile chiara ed univocamente interpretabile. Esso è presente in singola copia al fine di evitare ridondanze per termini che compaiono in più documenti.

I vocaboli in questione sono facilmente riconoscibili poichè seguiti dal carattere 'G'.

1.5 Riferimenti

1.5.1 Normativi

- Norme di progetto: *Norme di Progetto v3.0.0*.
- Capitolato d'appalto C4: **Premi**: Software di presentazione "better than Prezi"
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C4.pdf>;



2 Premi

Di seguito viene spiegato come utilizzare le principali funzionalità dell'applicativo con l'ausilio di immagini.

2.1 Registrazione

Per creare un nuovo account utente è necessario premere il pulsante **Sign Up** posto nell'angolo superiore destro dello schermo. Si aprirà un pop-up nel quale saranno richieste le informazioni necessarie per registrare il nuovo utente (tutti i campi dati sono obbligatori). Dopo aver inserito i propri dati è sufficiente premere il tasto **Confirm**.

The form is titled "SIGNUP". It contains the following fields:

- Email: Enter your email
- Username: Enter username
- Password: Enter password
- Repeat password: Repeat password
- First Name: Enter your first name
- Last Name: Enter your last name

A "Confirm" button is located at the bottom right.

Figura 1: Registrazione

Nel caso in cui tutti i dati inseriti siano stati accettati, il sistema effettuerà in automatico il login del nuovo utente creato reindirizzandolo alla sua pagina personale. In caso contrario verranno segnalati i campi dati da correggere.

2.2 Autenticazione

Se un utente è già in possesso di un account e vuole autenticarsi è necessario premere il pulsante **Login** posto nell'angolo superiore destro dello schermo, infine inserire il proprio username, la password e premere **OK**.

The form is titled "LOGIN". It contains the following fields:

- Username: Enter your username
- Password: Enter your password ([forgot password?](#))

An "OK" button is located at the bottom right.

Figura 2: Login

Se i dati inseriti sono corretti il sistema reindirizzerà l'utente alla propria pagina personale, altrimenti verrà segnalato un errore nelle credenziali inserite.



Nel caso in cui l'utente non ricordi più la sua password, può premere il link *Forgot password*. Una volta premuto si aprirà un pop-up nel quale verrà richiesto di inserire la mail utilizzata al momento della registrazione al fine di recuperare la password di accesso. Dopo aver inserito la mail corretta e aver premuto **Submit** la procedura di recupero password sarà inviata alla mail indicata. Il pop-up è mostrato nella figura sottostante.

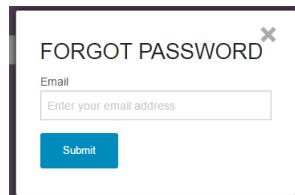


Figura 3: Recupero password

2.3 Pagina personale

Una volta autenticato, l'utente ha accesso alla sua pagina personale, nella quale sono riportati tutti i dati relativi a esso e dalla quale può accedere a tutte le funzionalità del sistema.

First Name:	Luca
Last Name:	Rossi
Email:	lucarossi@mail.com
Username:	LucaRossi

Figura 4: Pagina personale

2.4 Logout

Un utente autenticato può eseguire il logout, da qualunque pagina stia visualizzando, tramite il pulsante **Logout** posto nell'angolo in alto a destra dello schermo.

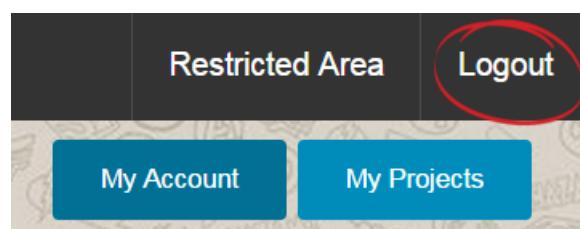


Figura 5: Logout



3 Ricerca di un progetto

È possibile fare ricerche di progetti utilizzando come filtro l'username di un utente oppure il nome di un progetto.

Per eseguire una ricerca è sufficiente recarsi sulla home page tramite l'utilizzo del pulsante **PREMI** posto nell'angolo superiore sinistro dello schermo, scrivere la chiave di ricerca nell'apposita casella di testo, selezionare il filtro che si vuole utilizzare (Users o Project) e infine premere il tasto **Search**.



Figura 6: Ricerca

I risultati della ricerca verranno mostrati sotto il pulsante **Search**, come mostrato nella figura sottostante.

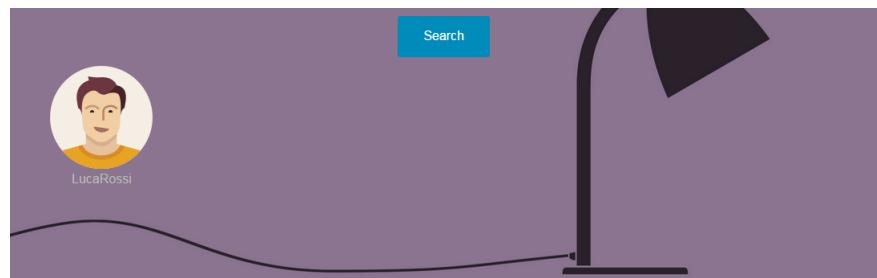


Figura 7: Risultati ricerca



4 Creazione di un progetto

Per creare un progetto un utente deve essere iscritto ed autenticato. Per accedere alla pagina di creazione di un progetto l'utente deve premere il pulsante azzurro **My Project** posto in alto a destra sullo schermo. Una volta premuto si caricherà la pagina corrispondente. A questo punto l'utente deve premere il pulsante verde **New Project** posto in alto a sinistra; si aprirà un pop-up nel quale viene richiesto di inserire il nome del progetto che si vuole creare. Una volta inserito il nome basterà premere il pulsante **OK**.

Una volta premuto il tasto **OK** il nuovo progetto sarà creato e aggiunto alla lista dei progetti dell'utente (vedi figura sottostante).

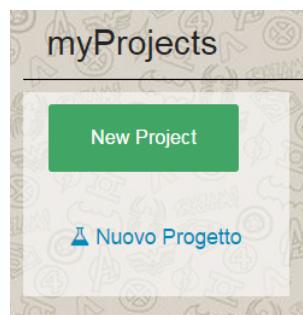


Figura 8: Lista dei progetti disponibili

5 Eliminazione di un progetto

Per eliminare un progetto un utente deve essere iscritto ed autenticato. Per accedere alla pagina di eliminazione di un progetto l'utente deve premere il pulsante azzurro **My Project** posto in alto a destra sullo schermo. Una volta premuto si caricherà la pagina corrispondente. A questo punto l'utente deve selezionare il progetto da eliminare dalla lista dei progetti in alto a sinistra. Una volta selezionato il progetto apparirà al centro dello schermo il titolo del progetto scelto, un'immagine di default e sotto a questa un menù.



Figura 9: Eliminazione di un progetto

Selezionando dal menù la voce **Delete** apparirà il seguente pop-up:

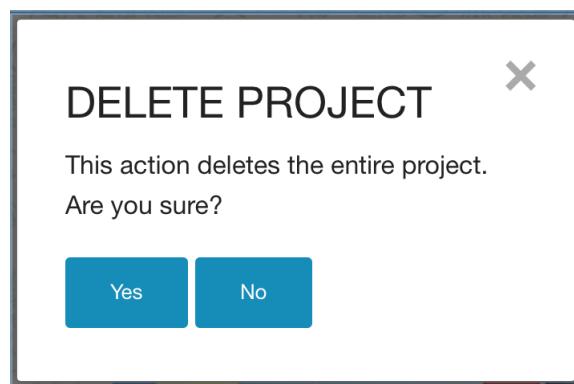


Figura 10: Pop-up conferma eliminazione progetto

Premendo il tasto **Yes** si confermerà l'eliminazione del progetto, premendo il tasto **No** il progetto non verrà eliminato.

6 Creazione di una presentazione

Per creare una presentazione è necessario prima selezionare il progetto dalla lista dei progetti disponibili. Una volta selezionato il progetto apparirà al centro dello schermo il titolo del progetto scelto, un'immagine di default e sotto a questa un menù. Selezionando dal menù la voce **Edit** si accederà alla pagina relativa alla creazione della presentazione, con le relative funzioni.



Figura 11: Creazione di una presentazione



7 Editor presentazioni

Di seguito vengono spiegati l'utilizzo degli strumenti di modifica delle presentazioni.

7.1 Layout principale

Una volta avviato l'editor delle presentazioni la pagina che appare si presenta semplice ed intuitiva. A sinistra si trova un menù verticale con tutti i pulsanti che permettono di modificare la slide_G corrente. Al centro dello schermo invece si trova lo spazio di gestione dei contenuti della slide_G, dove è possibile interagire con i contenuti.

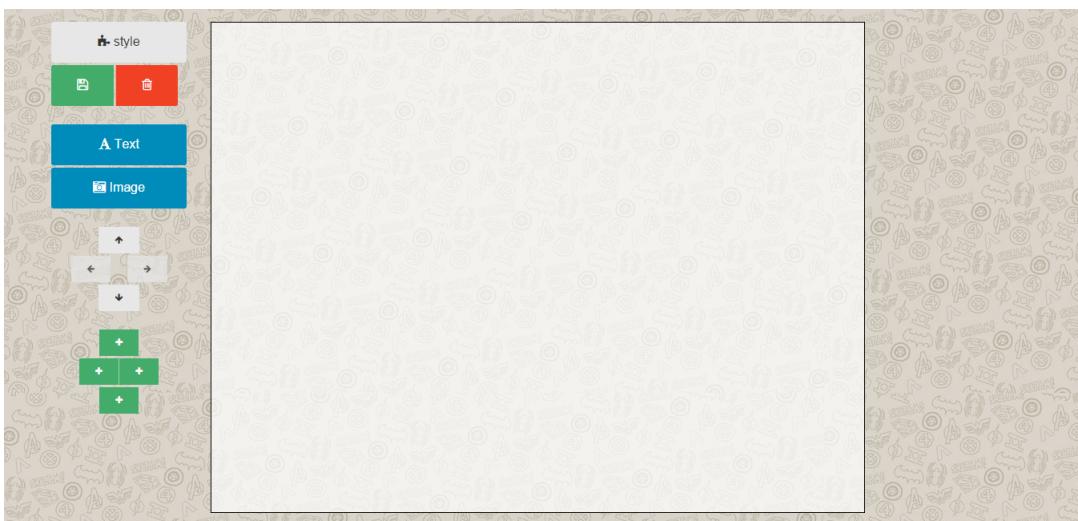


Figura 12: Layout principale

Di seguito verrà analizzato, dall'alto verso il basso, ciascun pulsante presente.

7.2 Menù laterale

• Style

Il pulsante **Style** permette di scegliere gli effetti di transizione e il tema da applicare alla slide_G. Una volta scelte le modifiche si deve confermare con il tasto **OK**.

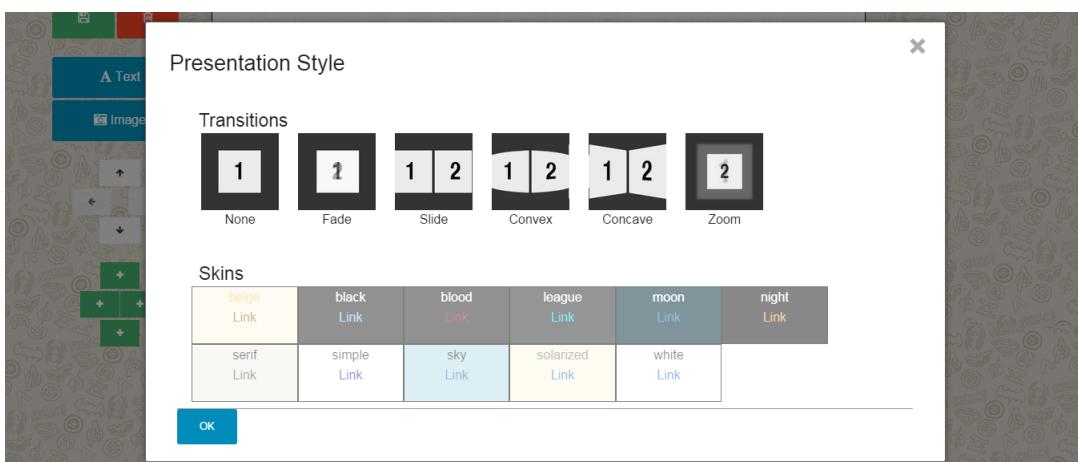


Figura 13: Menù laterale - Style



- **Salva**

Il pulsante di colore verde è il pulsante che permette di salvare le modifiche apportate alla slide_G.



Figura 14: Menù laterale - Salva

- **Elimina**

Il pulsante di colore rosso è il pulsante che permette di eliminare tutto il contenuto della slide_G corrente.



Figura 15: Menù laterale - Elimina

- **Text**

Il pulsante **Text** permette di inserire del testo all'interno della slide_G. Una volta inserito il testo nell'apposita casella si deve confermare con il tasto **OK**.

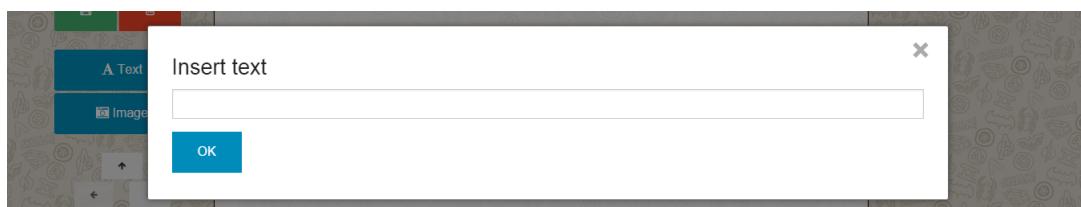


Figura 16: Menù laterale - Text

- **Image**

Il pulsante **Image** permette di aggiungere un'immagine alla slide_G corrente tra quelle già caricate o di caricarne un'altra presente sul file system dell'utente. Una volta scelta l'immagine, questa verrà inserita automaticamente nella slide_G.

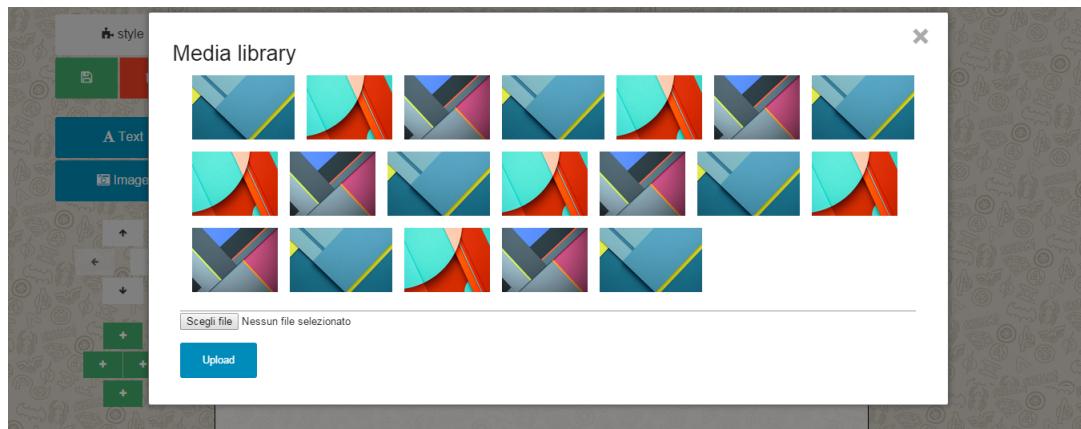


Figura 17: Menù laterale - Image



- **Navigazione delle slide_G**

I pulsanti freccia permettono di navigare tra le slide_G già create della presentazione. Ad ogni tasto corrisponde una direzione di spostamento.



Figura 18: Menù laterale - Aggiunta di una slide

- **Aggiunta di una slide_G**

Il pulsante con il simbolo + permette di aggiungere una nuova slide_G nella direzione corrispondente al pulsante premuto.

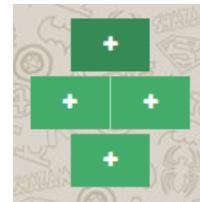


Figura 19: Menù laterale - Aggiunta di una slide



7.3 Modifica di un componente

Per modificare un componente è sufficiente selezionarlo nella slide_G e modificarne gli attributi dal menù che comparirà sulla destra.

7.3.1 Text

La grandezza, la posizione e la rotazione della casella di testo possono essere modificate con il mouse tramite gli appositi punti di ancoraggio che compaiono una volta selezionato il testo. Il trascinamento in un angolo provoca una variazione della dimensione proporzionale tra larghezza ed altezza.



Figura 20: Modifica di un componente - Modifica testo con mouse

In alternativa si possono modificare le proprietà del testo dal menu laterale di destra, nel dettaglio:

- **ScaleX:** modifica la larghezza della casella di testo;
- **ScaleY:** modifica l'altezza della casella di testo;
- **Freccia verso l'alto:** sposta la casella di testo di un livello verso l'alto;
- **Freccia verso il basso:** sposta la casella di testo di un livello verso il basso;
- **Delete:** elimina la casella di testo;
- **Text:** modifica il testo contenuto nella casella di testo;
- **Tasto B:** modifica lo stile del testo in BOLD;
- **Tasto I:** modifica lo stile del testo in ITALIC;
- **Tasto U:** modifica lo stile del testo in UNDERLINE;
- **Size:** modifica la grandezza del testo;
- **Select Font:** modifica il font del testo.

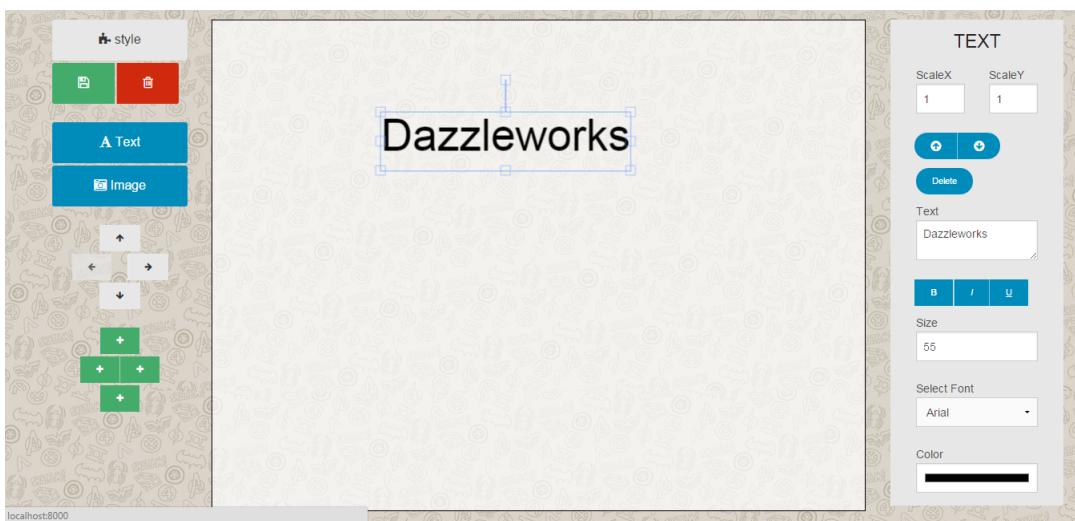


Figura 21: Slide Editor - Modifica testo da menù

7.3.2 Image

La grandezza, la posizione e la rotazione dell'immagine possono essere modificate con il mouse tramite gli appositi punti di ancoraggio che compaiono una volta selezionata l'immagine. Il trascinamento in un angolo provoca una variazione della dimensione proporzionale tra larghezza ed altezza.



Figura 22: Modifica di un componente - Modifica immagine con mouse

In alternativa si possono modificare le proprietà dell'immagine dal menù laterale di destra, nel dettaglio:

- **ScaleX:** modifica la larghezza dell'immagine;
- **ScaleY:** modifica l'altezza dell'immagine;
- **Freccia verso l'alto:** sposta l'immagine di un livello verso l'alto;
- **Freccia verso il basso:** sposta l'immagine di un livello verso il basso;
- **Delete:** elimina l'immagine;

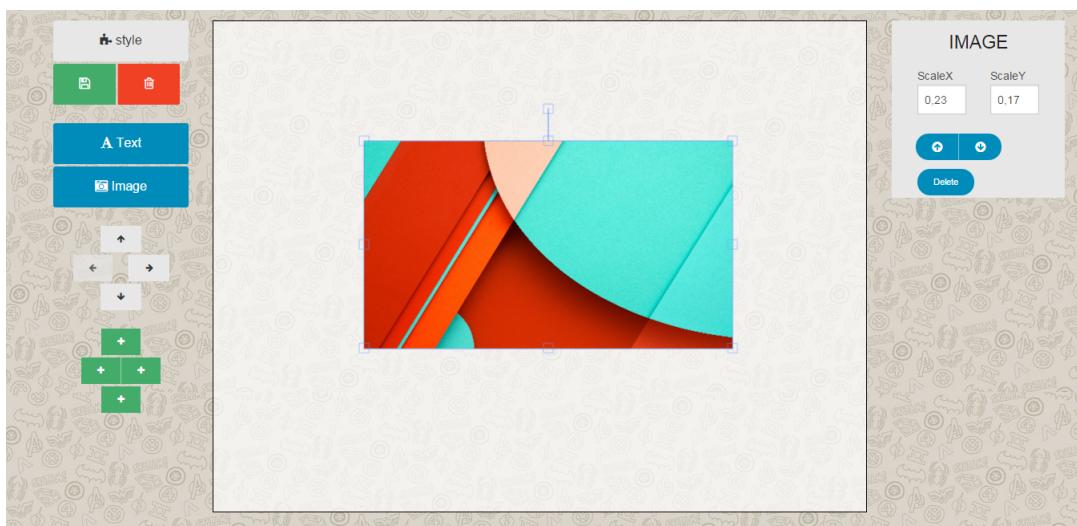


Figura 23: Slide Editor - Modifica immagine da menù



8 Visualizzazione presentazioni

Per avviare una presentazione è necessario prima selezionare il progetto dalla lista dei progetti disponibili. Una volta selezionato il progetto, apparirà al centro dello schermo il titolo del progetto scelto, un'immagine di default e sotto a questa un menù. Selezionando dal menù la voce **Play** si aprirà una nuova scheda nel browser dove sarà avviata la presentazione.



Figura 24: Avvio di una presentazione

8.1 Menù di navigazione

Il menù di navigazione è composto da quattro frecce di colore diverso in base alle slide che sono disponibili nella direzione indicata dalla freccia. Se la freccia è di colore nero non ci sono slide disponibili in quella direzione, viceversa se la freccia è di colore blu ci si può spostare in quella direzione verso la prossima slide. Come esempio si prenda l'immagine sottostante, che indica la possibilità di visualizzare la prossima slide spostandosi a sinistra o in basso.

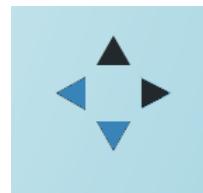


Figura 25: Menù di navigazione in dettaglio

8.2 Presentazione in modalità ascoltatore

Una volta avviata una presentazione essa verrà avviata di default in modalità ascoltatore. Verrà visualizzata la prima slide del progetto e, in basso a destra, il menù di navigazione utilizzabile sia con il mouse sia con i tasti freccia della tastiera.



Figura 26: Presentazione in modalità ascoltatore

8.3 Presentazione in modalità presentatore

Per avviare presentazione in modalità presentatore è necessario avviare prima una presentazione come ascoltatore. Una volta avviata è necessario premere il tasto **S** della tastiera per avviare la modalità presentatore.



Figura 27: Presentazione in modalità presentatore

Come si può notare dall’immagine precedente, l’interfaccia grafica di questa modalità presenta delle funzionalità di supporto al presentatore, dividendo lo schermo in tre parti ben distinte:

- **A:** in questa parte di schermo viene visualizzata la slide che attualmente si sta visualizzando;
- **B:** in questa parte di schermo viene visualizzata la prossima slide che verrà visualizzata;
- **C:** in questa parte di schermo vengono visualizzati gli aiuti al presentatore, cioè il tempo trascorso da quando la presentazione è partita, l’orario corrente e, sotto di essi, eventuali note che il presentatore può essersi scritto.



8.4 Scorciatoie da tastiera

Una volta avviata una presentazione, in qualunque modalità, sono possibili le seguenti azioni:

- **Tasto ESC:** la pressione di questo tasto permette la visualizzazione della matrice completa di tutte le slides che compongono la presentazione. Ripremendo il tasto **ESC** si ritorna alla visualizzazione normale delle slides;

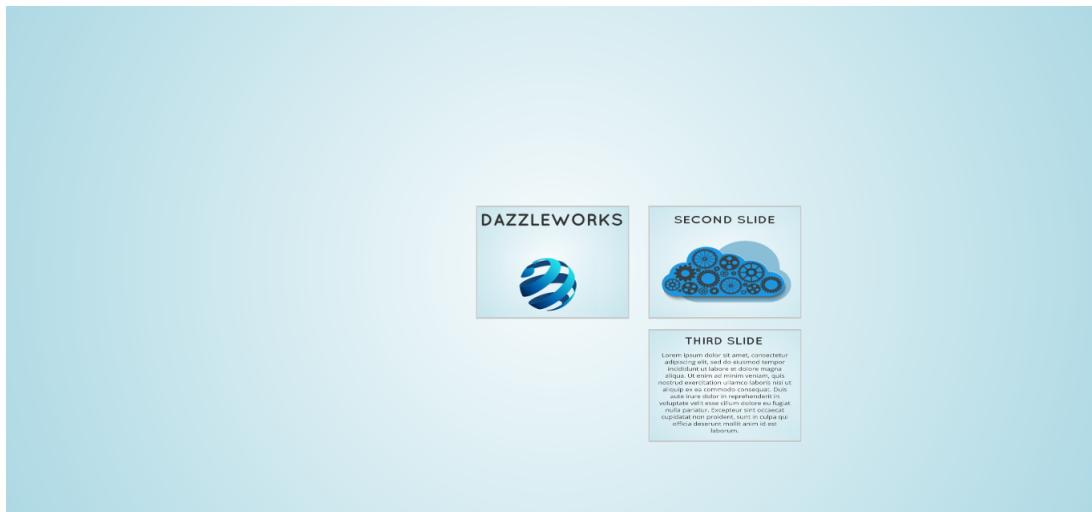


Figura 28: Tasto ESC - Matrice delle slides

- **Tasto B:** la pressione di questo tasto permette di mettere in pausa la presentazione oscurando la slide corrente. Per riprendere la presentazione è sufficiente ripremere il tasto **B**.

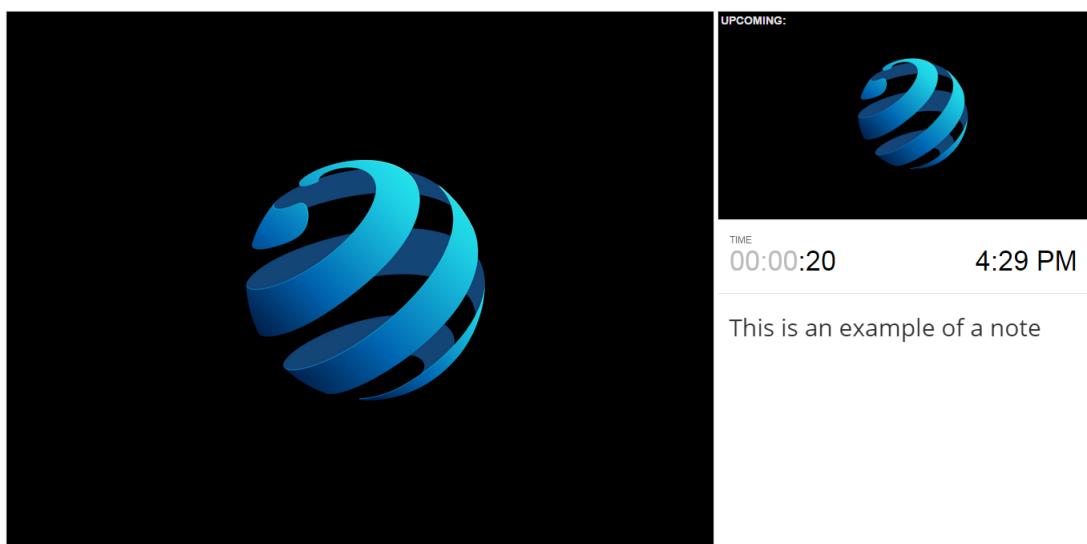


Figura 29: Tasto B - Pausa della presentazione