



STRUMENTALMENTE - MANUALE UTENTE

DOVE LA MUSICA DIVENTA SEMPLICE



Versione 1.0
Licenza Apache 2.0

INDICE

1	Introduzione	1
1.1	Introduzione al sistema	1
1.1.1	Gli obiettivi	1
1.1.2	Requisiti minimi	1
1.2	La struttura del manuale	2
1.3	Licenze e copyright	2
2	Installazione	3
2.1	Da disco	3
2.2	Da installer	3
2.3	Da codice sorgente	3
3	Utilizzo	5
3.1	Navigazione	5
3.2	Scorciatoie da tastiera	6
4	Errori	7
A	Crediti	9
A.1	Il team di sviluppo	9
A.2	Ringraziamenti	9
A.2.1	I beta tester	10

1 INTRODUZIONE

1.1 Introduzione al sistema

StrumentalMente è una applicazione *desktop* sviluppata dal *team FSC (Five Students of Computer Science)* per avvicinare diverse tipologie di utenti allo straordinario mondo della musica.

1.1.1 Gli obiettivi

Strumentalmente ha l'obiettivo di fungere da veicolo per entrare a contatto con la musica. Per questo motivo, presenta sia dei concetti teorico/pratici preliminari che avanzati, per accontentare tutte le tipologie di utente.

1.1.2 Requisiti minimi

Il sistema multimediale è stato progettato per sistemi *desktop* con i seguenti requisiti *hardware* minimi:

- Processore da 1 GHz
- RAM: 2 Gb
- Risoluzione dello schermo: 480 × 800

Non è inoltre richiesto alcun *software* aggiuntivo affinché l'applicazione possa essere eseguita. Tuttavia, StrumentalMente è disponibile per i soli sistemi operativi Windows e Linux.

1.2 La struttura del manuale




LEGENDA	
	Informazione fondamentale
	Scorciatoia da tastiera
	Nota bene

Tabella 1.1: Lista delle icone utilizzate nel manuale

Questo manuale ha il compito di presentare il funzionamento di StrumentalMente, nonché quello di aiutare l'utente nel processo di installazione, fruizione e (eventualmente) correzione degli errori. Nel farlo, si utilizzeranno alcune notazioni, che sono riportate nella Tabella 1.1: vi saranno nel corso di questo manuale alcune sezioni che saranno segnalate con un'icona che rappresenta il significato delle stesse.

Il presente manuale è, quindi, suddiviso in tre parti principali in cui sarà possibile trovare assistenza per i processi precedentemente elencati, ovvero sia il processo di installazione, di fruizione e di gestione degli eventuali errori.

1.3 Licenze e copyright

StrumentalMente è un progetto *open source* (il codice sorgente è disponibile gratuitamente *online* sulla piattaforma GitHub, all'indirizzo <https://github.com/F-S-C/StrumentalMente>). È rilasciato sotto la *Licenza Apache 2.0* (per maggiori informazioni si legga il relativo file `LICENSE` presente all'interno della *repository*). Il progetto è stato sviluppato ed è mantenuto dal *team* FSC, che ne detiene i diritti di *copyright*.

2 INSTALLAZIONE

2.1 Da disco

Non è necessaria alcuna installazione per eseguire StrumentalMente da disco: basta inserire il CD ed eseguire l'applicazione.

2.2 Da installer

Per installare StrumentalMente tramite *installer*, eseguire l'installer come un normale programma e seguire le istruzioni a video.

2.3 Da codice sorgente

Una volta scaricato il codice sorgente di StrumentalMente, assicurarsi di aver installato Node.js e che il comando `npm` stia disponibile, eseguendo il seguente comando

```
npm -v
```

Se non è stato precedentemente installato yarn, eseguire (all'interno della directory contenente i file della *repository*) di GitHub il seguente comando:

```
make yarn-install
```

Una volta installate queste due dipendenze, installare le dipendenze del codice sorgente utilizzando il seguente comando

```
make install
```

In tale modo si sono installate tutte le dipendenze del codice sorgente di `StrumentalMente`. Eseguire, infine, il seguente comando per ottenere l'eseguibile

```
make deploy
```

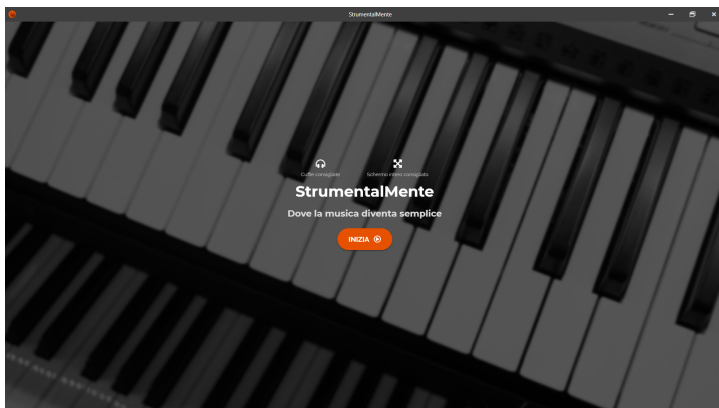
Sarà disponibile nella sottocartella `src\dist` l'eseguibile di `StrumentalMente`. In una macchina con sistema operativo Windows, sarà disponibile un *installer* (`StrumentalMente.exe`) e un eseguibile, presente all'interno della sottocartella `win-unpacked` (il percorso completo è, partendo dalla cartella della repository, `src\dist\win-unpacked\StrumentalMente.exe`).

3 UTILIZZO

3.1 Navigazione

Appena aperta, l'applicazione mostrerà la seguente schermata:

Figura 3.1: La pagina che è mostrata appena l'applicazione è aperta



Per entrare nell'applicazione basta cliccare sul tasto "inizia". È anche possibile procedere semplicemente cliccando il tasto "Invio" ("*Enter*") sulla tastiera. Per maggiori informazioni su ulteriori scorciatoie da tastiera, si veda la sezione 3.2 a pagina 6.

⚠ Come suggerito in questa pagina, è fortemente consigliato l'uso delle cuffie (per ascoltare gli eventuali video e audio presenti nell'applicazione) e la visualizzazione in modalità "massimizzata" (schermo intero).

3.2 Scorciatoie da tastiera

4 ERRORI

A CREDITI

A.1 Il team di sviluppo

FSC, il team che ha sviluppato StrumentalMente, è composto da:

Alessandro Annese: *graphic designer*, esperto di grafica e multimedia, *videomaker* e sviluppatore

Davide De Salvo: musicista, esperto del dominio, *web editor*, supporto al *designer* e sviluppatore

Andrea Esposito: *project manager*, referente del *team*, *technical writer*, fotografo e sviluppatore

Graziano Montanaro: *web editor*, supporto al *copywriter*, *data entry* e sviluppatore

Regina Zaccaria: *copywriter*, *ghostwriter*, gestore dei contenuti, organizzatrice degli eventi e sviluppatrice

A.2 Ringraziamenti

Un sentito ringraziamento va all'Accademia Musicale *Francisco Tàrraga* di Taranto che ha messo a disposizione del team degli istruttori di musica. Si ringrazia, in particolare:

- Andrea Manco, istruttore teorico
- William Marino, istruttore di basso
- Giovanni Pagliaro, istruttore di chitarra

- Marcello Nisi, istruttore di batteria
- Marco Amati, istruttore di pianoforte

A.2.1 I beta tester

Un doveroso ringraziamento è diretto a tutti coloro che hanno reso possibile la realizzazione di StrumentalMente aiutando il team nel testing dell'applicazione. Si ringraziano, quindi: M. Chiarofonte, P. Caracciolo, B. De Salvo, R. Manno, C. Marino.