



Corsa allo spazio

Autori:

Ivone Danilo, Esposito Daniele, Camardi Martina, Gravina Antonio,
Siragusa Mattia

Copyright © 2022

Sommario

1 Introduzione	2
1.1 I concetti	2
1.1.1 Definizione dei concetti	2
1.1.1.1 Concetti teorici	2
1.1.1.2 Teorie e ipotesi	2
1.1.1.3 Test delle competenze	3
1.2 Scopo	3
2 Progettazione	4
2.1 Il modello RMM	4
2.1.1 Il modello ER	5
2.1.1.1 Il modello RMM	5
2.1.2 Progettazione delle slice	5
2.1.3 Modello della navigazione	7
2.2 I flowchart	8
2.3 Scelte progettuali	13
3 Design	14
3.1 I colori	14
3.2 Le gabbie logiche	15
3.3 Gli storyboard	19
3.4 Le icone	31
4 I contenuti	31
4.1 Bibliografia	31
4.1.1 Riferimenti	31
5 Definizione del piano di test	33
5.1 Tabella del piano di test	33

1 Introduzione

Il sistema ipermediale “Corsa allo spazio” ha l'obiettivo di avvicinare gli utenti all'astronomia, accrescere le loro conoscenze fornendo approfondimenti e verificare l'apprendimento mediante appositi test delle competenze.

1.1 I concetti

A seguito di una fase di brainstorming, sono stati individuati i seguenti concetti:

- Concetti teorici
- Teorie e ipotesi
- Test delle competenze

L'applicazione sarà suddivisa in apposite sezioni in base ai concetti sopra elencati. Ogni concetto è quindi presente all'interno della corrispondente sezione, caratterizzata da elementi multimediali che favoriscono l'interazione con l'utente.

La pagina iniziale è uno degli elementi fondamentali, perché deve accogliere l'utente e deve invogliare l'uso dell'applicazione. Per questo motivo deve risultare accattivante, ma al tempo stesso deve consentire l'uscita mediante un apposito pulsante.

Quindi, la pagina iniziale del sistema avrà il nome dell'applicazione su un background inerente al dominio applicativo, il nome degli autori e del committente, un pulsante di uscita.

1.1.1 Definizione dei concetti

1.1.1.1 Concetti teorici

I concetti teorici sono le nozioni presentate all'utente. Ogni concetto è spiegato in modo tale da risultare comprensibile anche da parte di chi non ha conoscenze pregresse relative all'astronomia. Durante la spiegazione di ogni concetto saranno presenti elementi interattivi che permetteranno l'accesso ad approfondimenti, cioè concetti avanzati rivolti ad utenti più esperti.

Per facilitare l'acquisizione delle conoscenze ci saranno immagini e video esplicativi per ogni concetto, in linea con le caratteristiche di un'applicazione multimediale.

1.1.1.2 Teorie e ipotesi

Le teorie e ipotesi sono collegate ai concetti teorici e riguardano studi scientifici ancora in corso e formulazioni scientifiche ancora non totalmente verificate/confutate. Questi concetti serviranno per attrarre ulteriormente l'utenza alla disciplina, nonché per invogliare gli studenti a intraprendere un percorso universitario riguardo le scienze astronomiche.

1.1.1.3 Test delle competenze

I test sono domande a risposta chiusa effettuabili alla fine della presentazione di ogni concetto teorico. Lo scopo dei test è verificare che le conoscenze siano state acquisite correttamente per stabilire il grado di preparazione dell'utente.

Le domande si suddividono in due categorie: quelle semplici, a cui anche un utente poco esperto può rispondere correttamente; quelle complesse, basate principalmente su approfondimenti di concetti teorici. Le domande non riguardano le teorie e le ipotesi.

Le domande riguardanti concetti teorici che ancora non sono stati mostrati all'utente non saranno presenti nei test delle competenze.

1.2 Scopo

1. Invogliare l'utente a intraprendere un percorso universitario riguardo le scienze astronomiche.
2. Fornire nozioni e approfondimenti riguardo l'astronomia.
3. Fornire test di verifica per ogni contenuto.

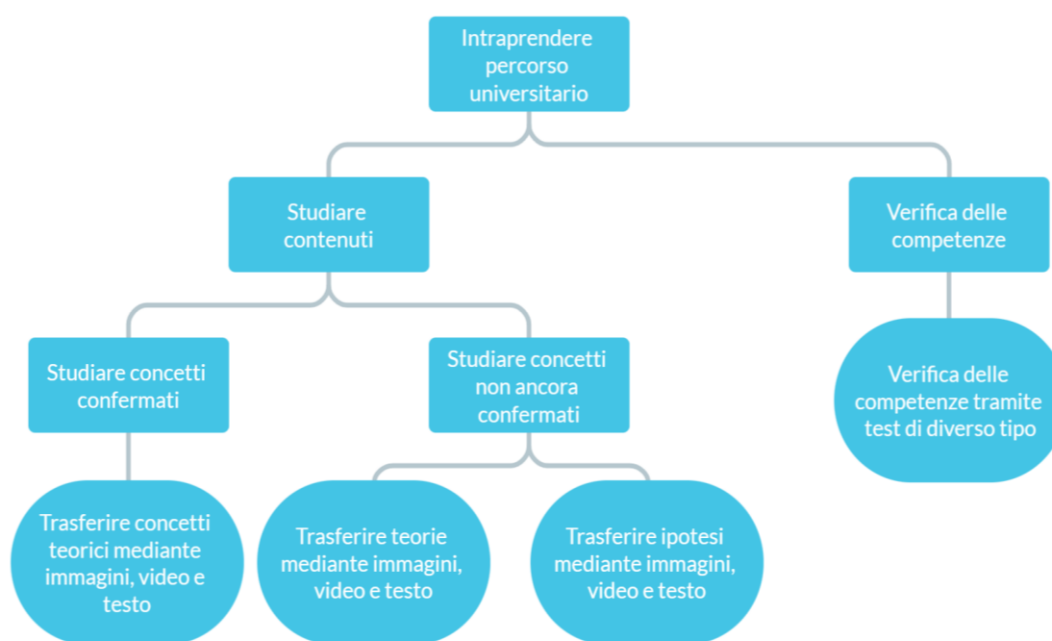


Figura 1: Scopo del programma

2 Progettazione

2.1 Il modello RMM

Durante la fase di progettazione del sistema sono state individuate tre differenti entità:

Concetti teorici

Classe in cui ricade prettamente la teoria che descrive concetti di base e non riguardanti l'astronomia. Vengono caratterizzati da un titolo (che li identifica), da una descrizione (la quale è ciò che interessa all'utente) e da immagini (presenti in alcuni casi, che fungono da supporto all'utente)

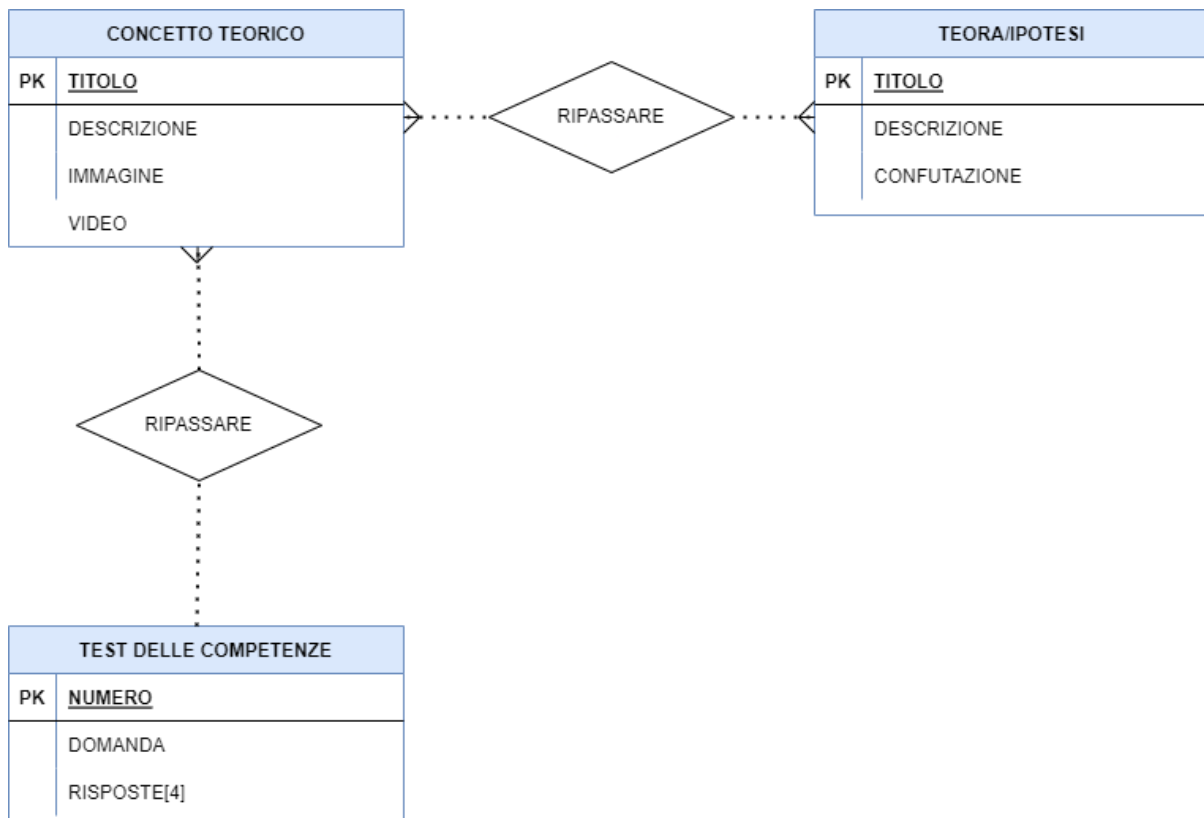
Teoria/ipotesi

Classe delle ipotesi, identificate da un titolo, contenenti una descrizione ed eventuali confutazioni. In questa categoria ricadono le ipotesi ancora da confutare/smentire ed eventuali teorie sviluppatesi su di esse.

Test delle competenze

Classe il cui scopo è quello di valutare le competenze acquisite e ripetere un argomento. Contengono un numero identificativo, una domanda e un massimo di quattro risposte differenti.

2.1.1 Il modello ER



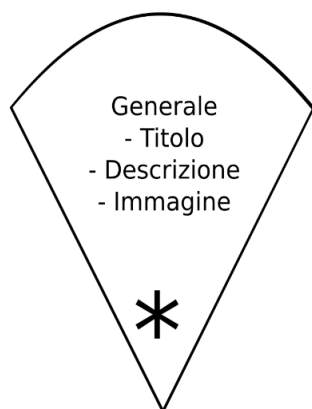
2.1.1 Il modello RMM

2.1.2 Progettazione delle slice

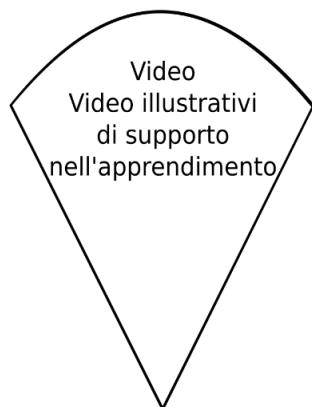
Le slice sono state progettate in riferimento alle tre entità sopra illustrate.

Nei seguenti schemi, con il simbolo asterisco (*), è indicata la slice iniziale. Con le frecce continue sono indicati i link che consentono lo spostamento tra le slice della stessa entità (su ciascuna freccia è posta una etichetta per identificare il link).

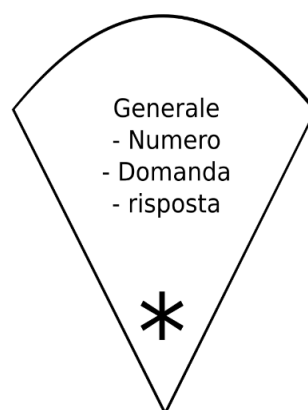
Nei seguenti schemi e nella progettazione del modello di navigazione, le slice non sono state suddivise in varie “schermate” dovuto alla disponibilità di spazio in relazione ai contenuti, nonostante questo è prevista la suddivisione dei contenuti di una stessa slice in più schermate.



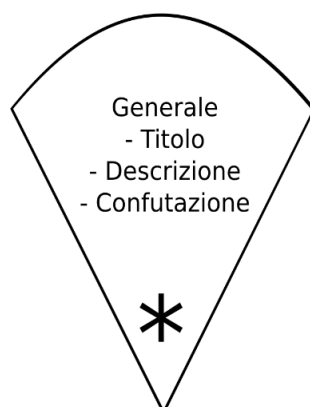
Illustrazioni
(Concetto teorico)



A) Slice dell'entità 'Concetto teorico'

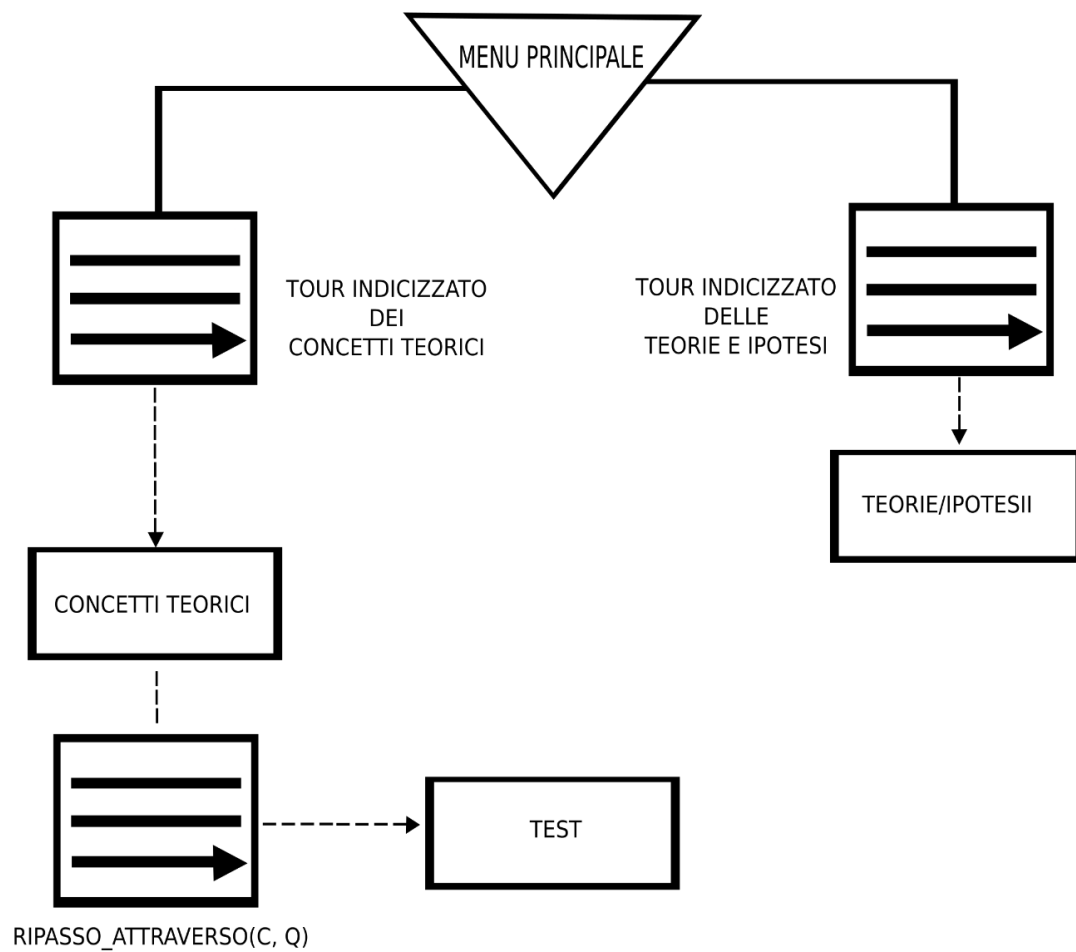


B) Slice dell'entità 'Test delle competenze'



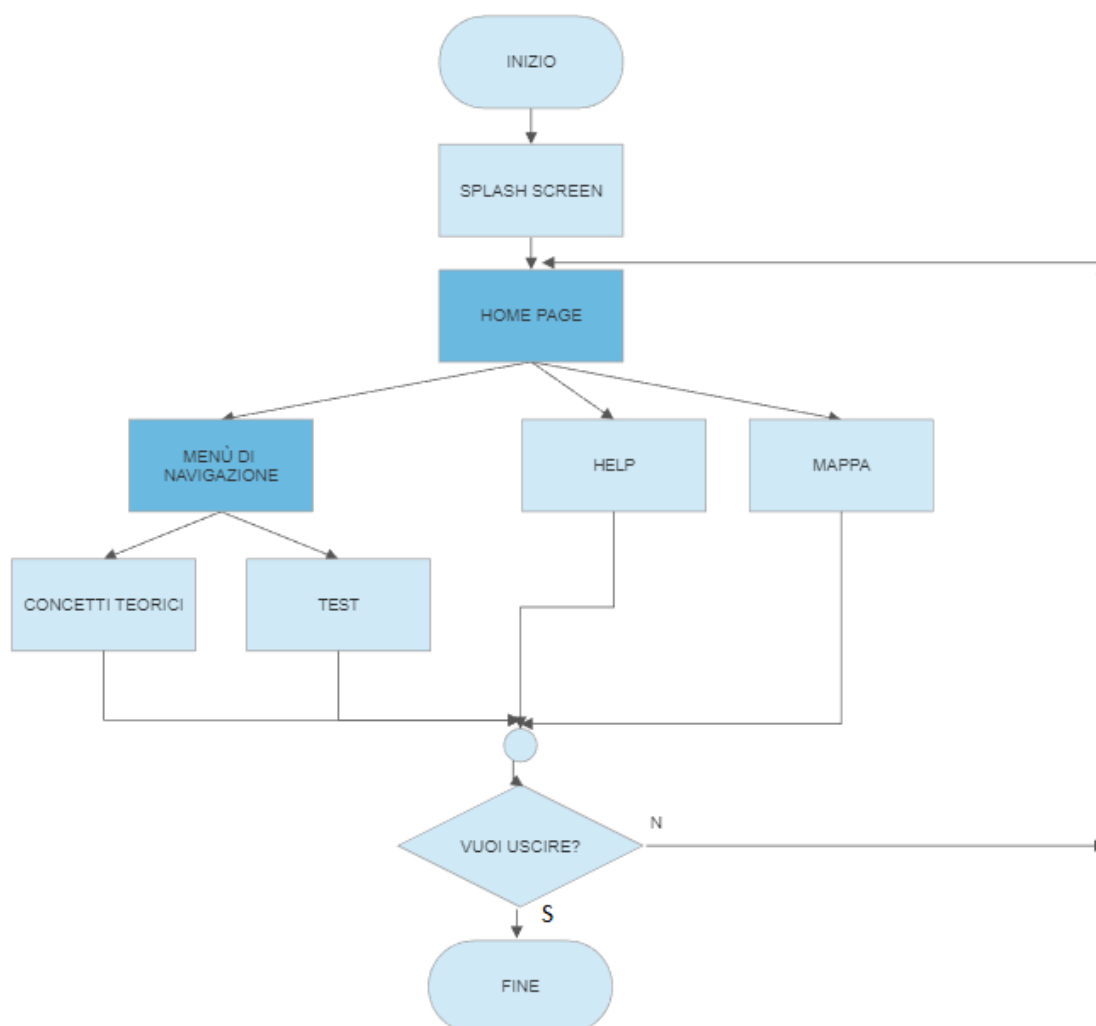
C) Slice dell'entità 'Teoria/ipotesi'

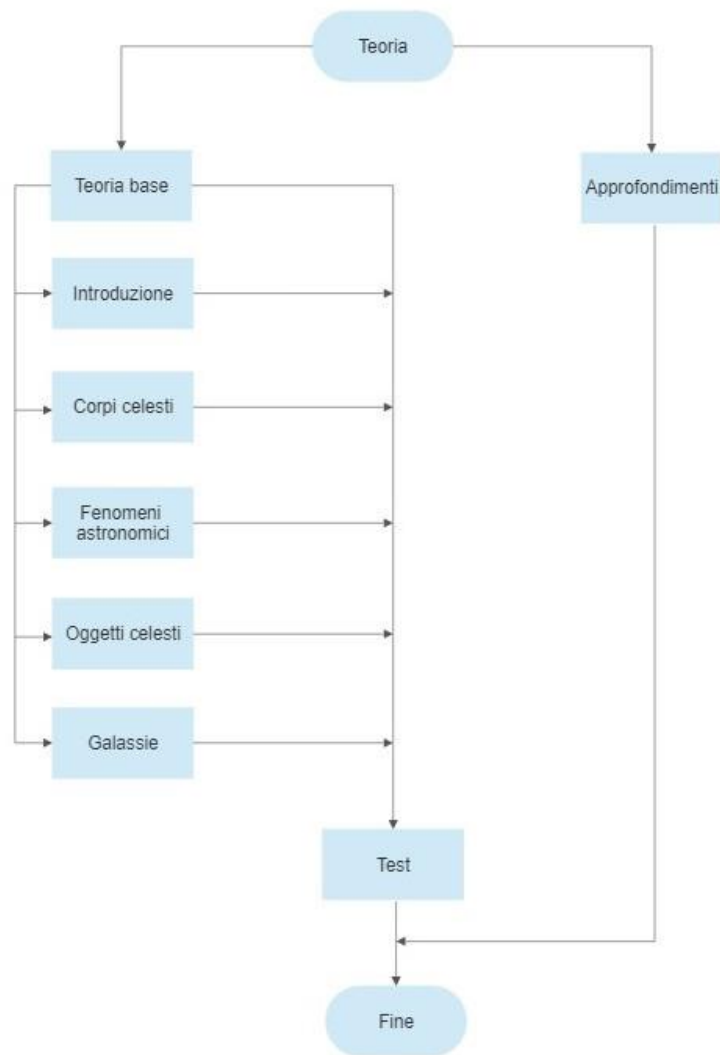
2.1.3 Modello della navigazione

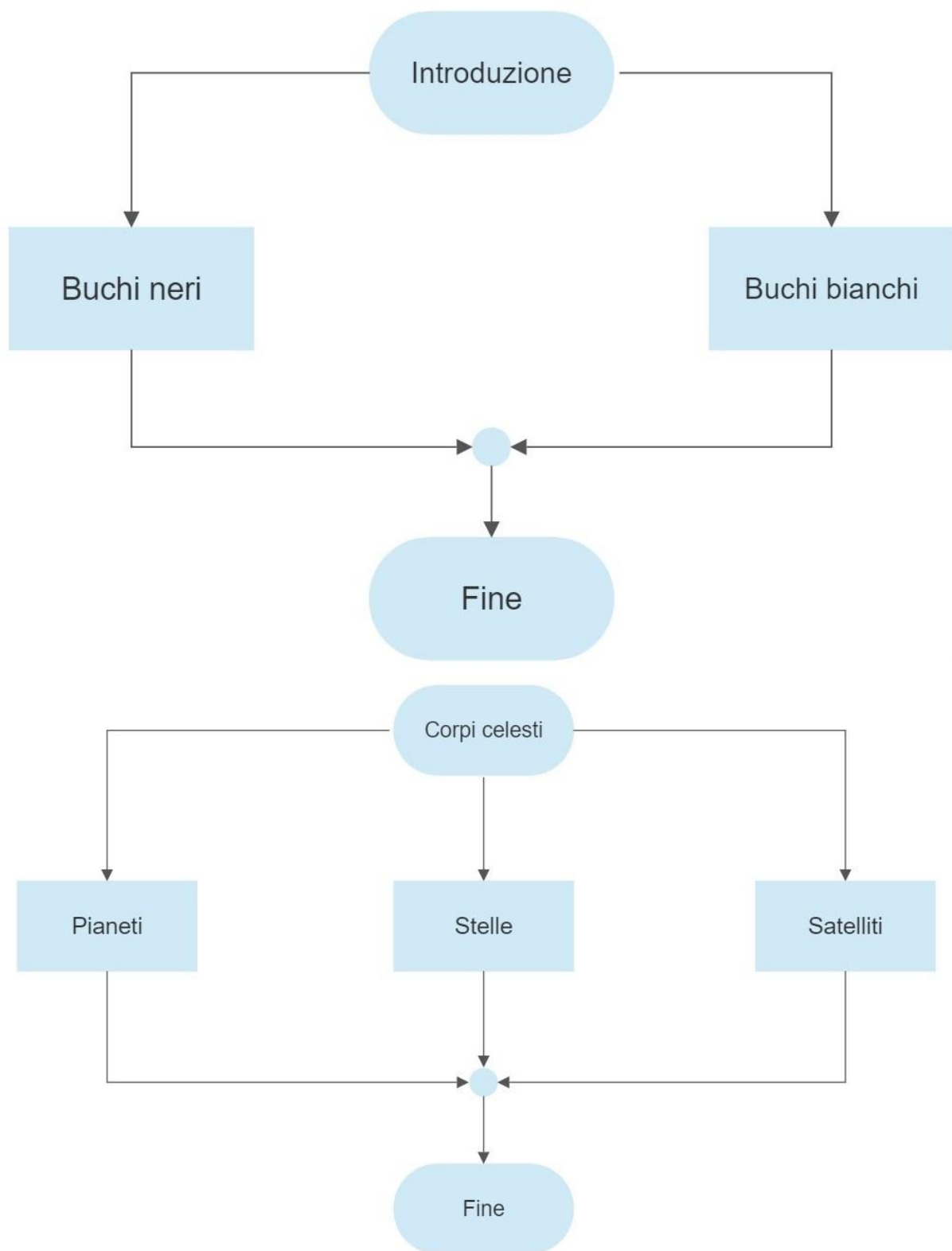


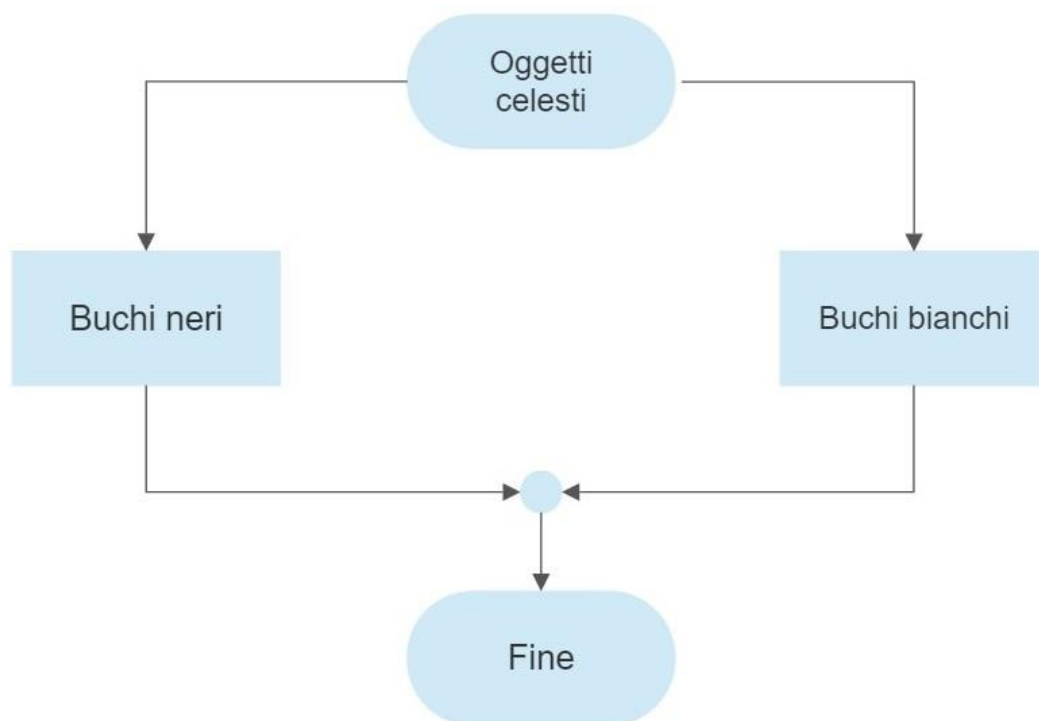
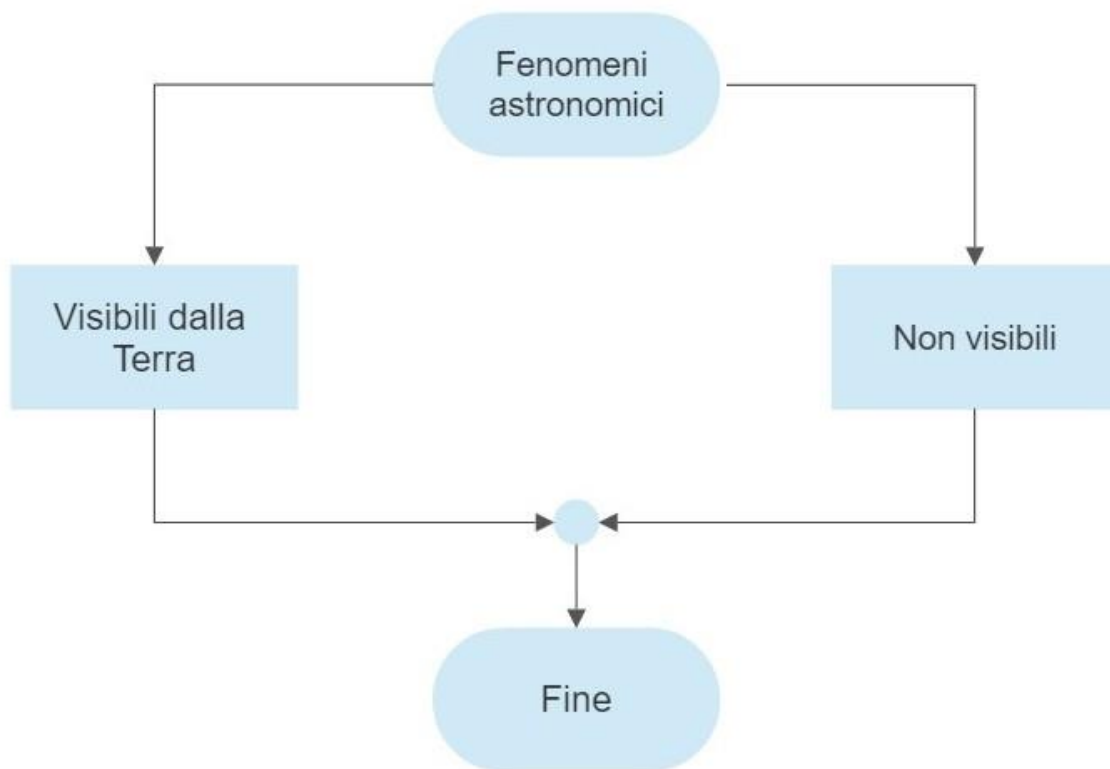
2.2 I flowchart

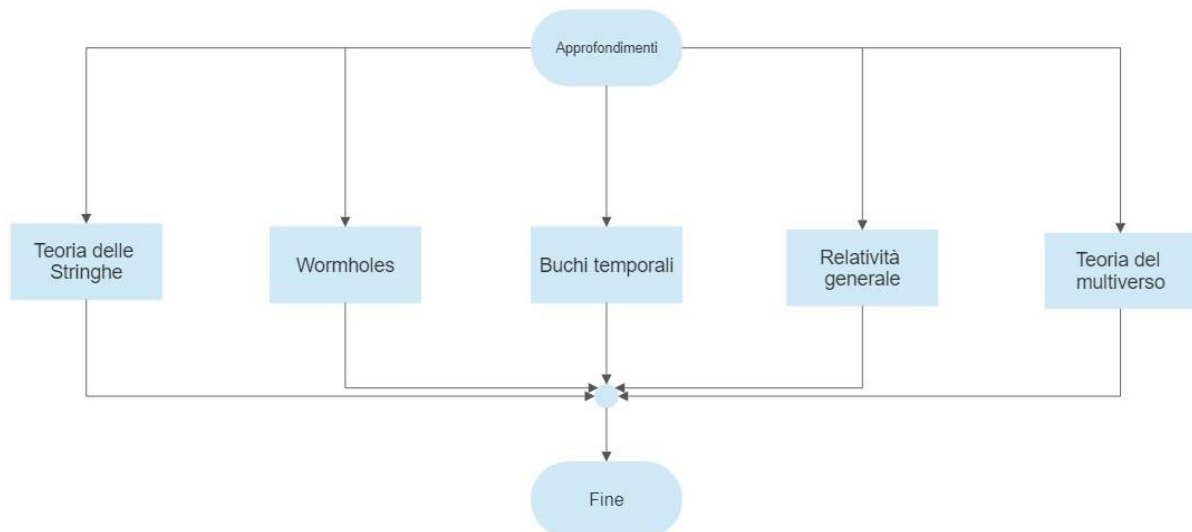
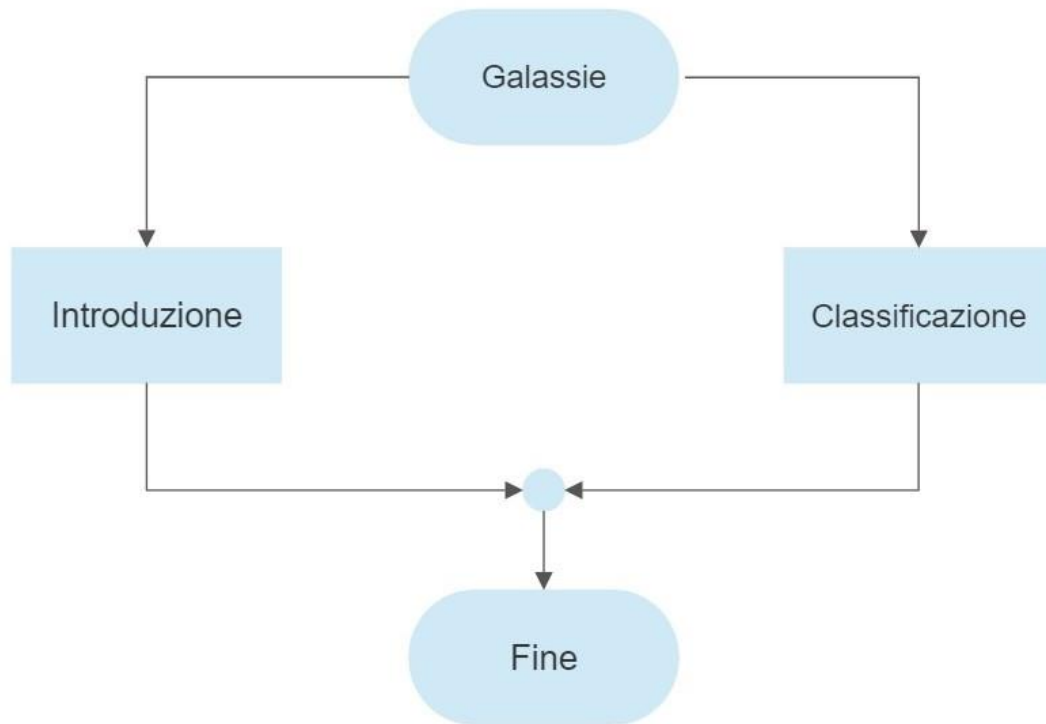
Nelle pagine seguenti si riportano i flowchart rappresentanti le possibilità di navigazione all'interno di "Corsa allo spazio".

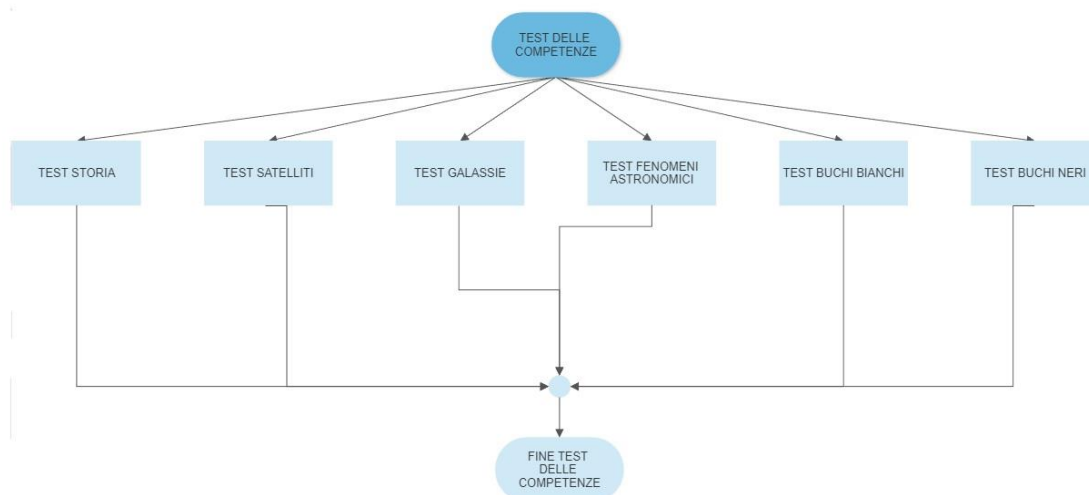








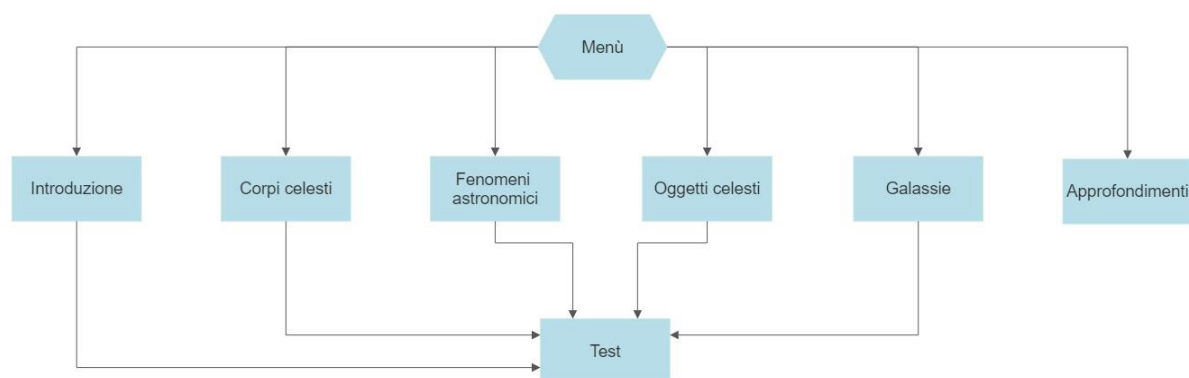




2.3 Scelte progettuali

L'applicazione è stata strutturata in maniera tale che la fruibilità dei concetti avvenga in maniera sequenziale.

Figura 2.3. Flowchart rappresentante la sequenza “standard” della navigazione all’interno di “Corsa allo spazio”.



L'utente, nonostante questo tipo di navigazione, sarà libero di scegliere in qualsiasi momento il concetto di interesse da esplorare, infatti non vi è alcuna propedeuticità nel completamento dei test di valutazione delle competenze acquisite. Questo consente all'utente la possibilità di muoversi liberamente all'interno della applicazione.

3 Design

3.1 I colori


Come previsto nel documento di pianificazione, l'applicazione userà colori che rimandano al dominio applicativo.


Infatti, è prevalente l'utilizzo di colori scuri che richiamano l'oscurità dello Spazio, in contrasto con i colori più chiari usati per i pulsanti nell'header e nel footer.


In particolare, è stato usato l'arancione desaturato sia per i pulsanti sopra citati, sia per il contorno delle immagini inserite. Questo colore è stato usato come border bottom dell'Header e border top del Footer, in modo da rendere chiara la loro separazione dal corpo centrale della schermata (in cui è inserito il testo e l'immagine).


Il background della parte centrale è completamente nero, in modo da scaturire un contrasto cromatico piacevole con i colori accesi delle stelle in movimento (rosso, arancione, bianco e celeste, come previsto in fase di pianificazione).

Il testo è bianco per permettere una maggiore leggibilità.

COLORE PRIMARIO: #051622 (blu scuro tendente al nero) 

COLORE COMPLEMENTARE: #DEB992 (arancione desaturato) 

COLORE SECONDARIO (1): #04ADC4 (celeste) 

COLORE SECONDARIO (2): #44b927 (verde lime) 

3.2 Le gabbie logiche

Durante la fase di brainstorming il team di sviluppo, oltre alla generazione di idee per il multimedia, ha posto come obiettivo la definizione delle varie sezioni grafiche dell'applicazione. Da ciò sono state definite le seguenti gabbie logiche.

Figura 3.2.1 Gabbia Logica Splash Screen

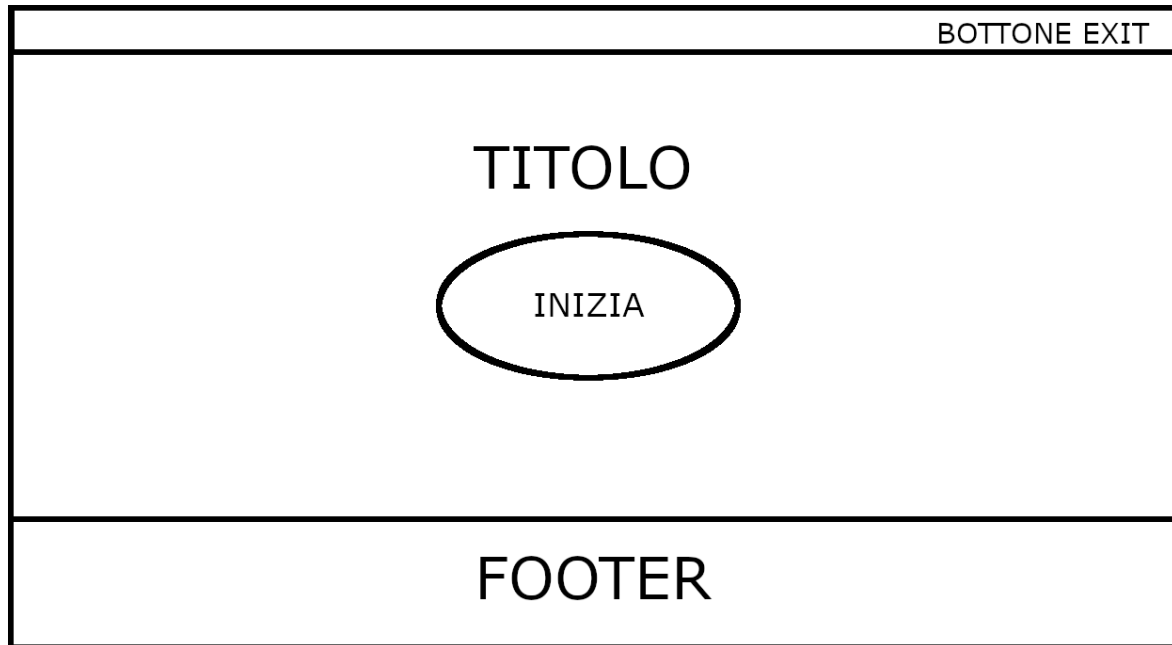


Figura 3.2.2 Gabbia Logica HomePage

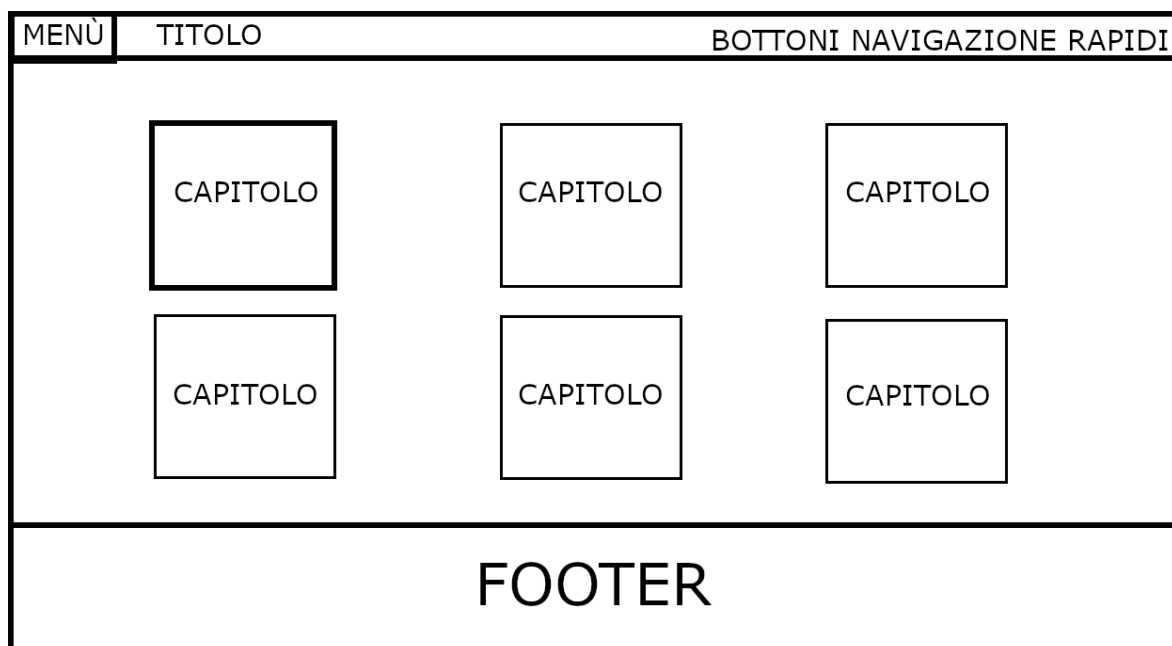


Figura 3.2.3 Gabbia Logica Pagina dei Contenuti

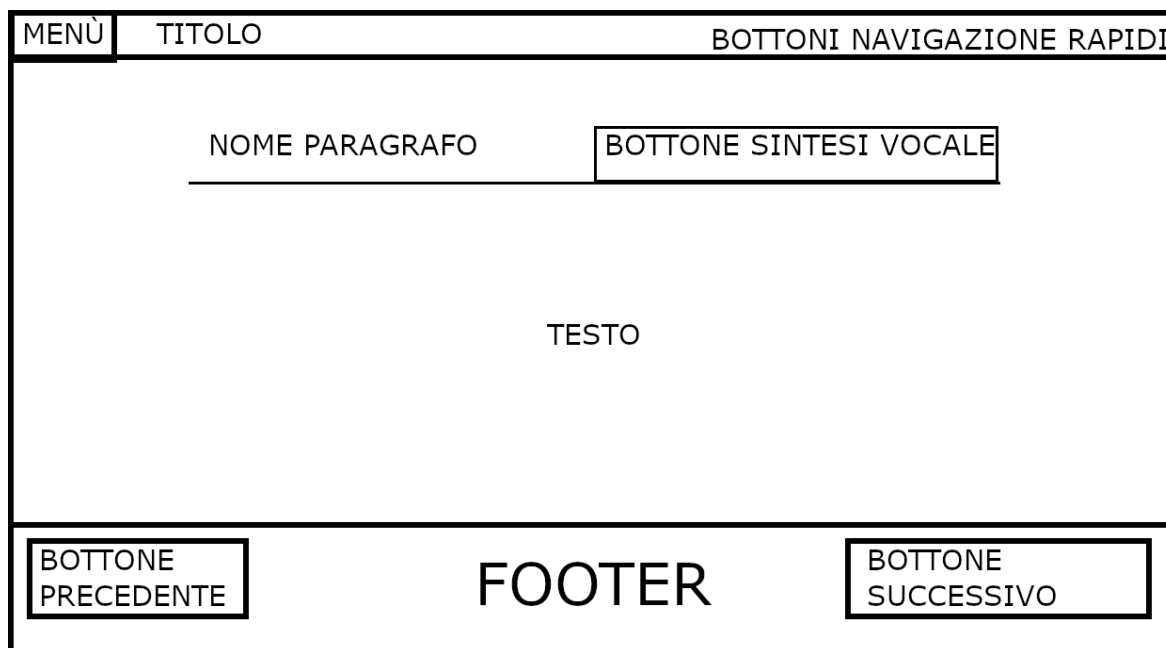


Figura 3.2.4 Gabbia Logica Pagina dei contenuti (video)

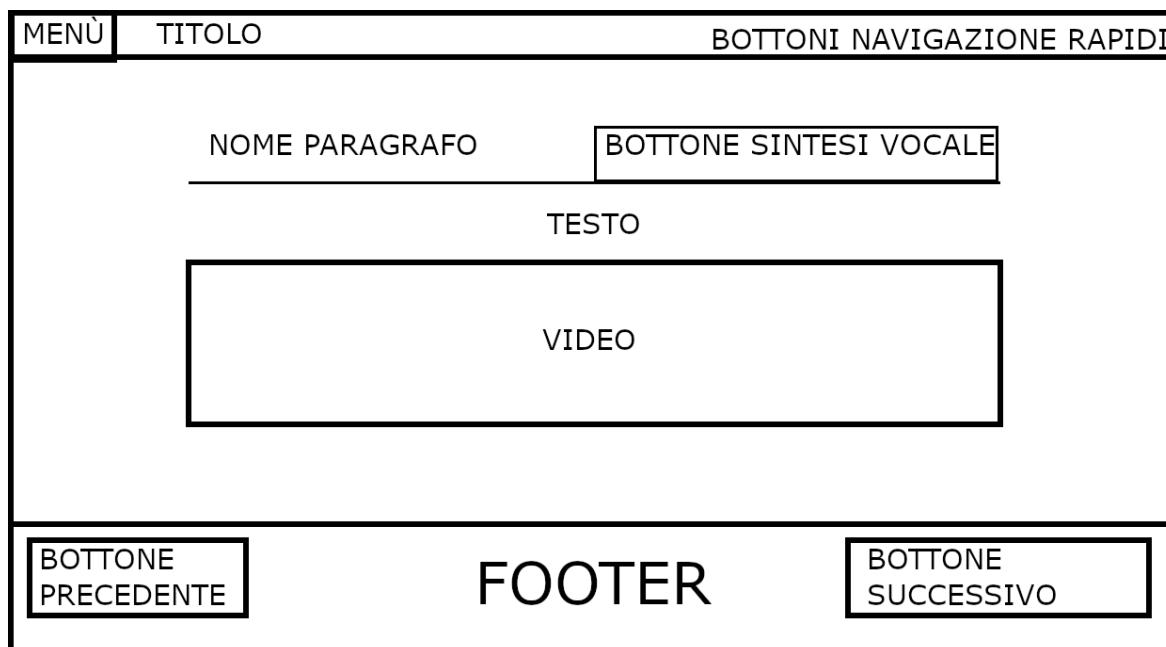


Figura 3.2.5 Gabbia Logica Pagina dei contenuti (tabella)

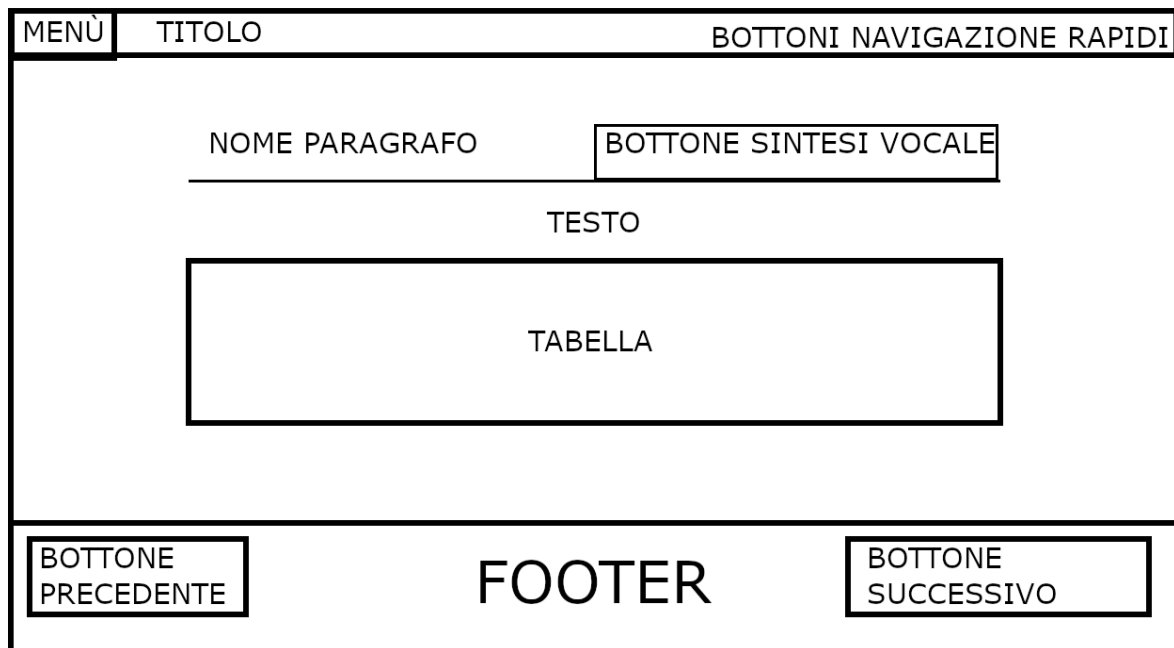


Figura 3.2.6 Gabbia Logica Pagina dei Test

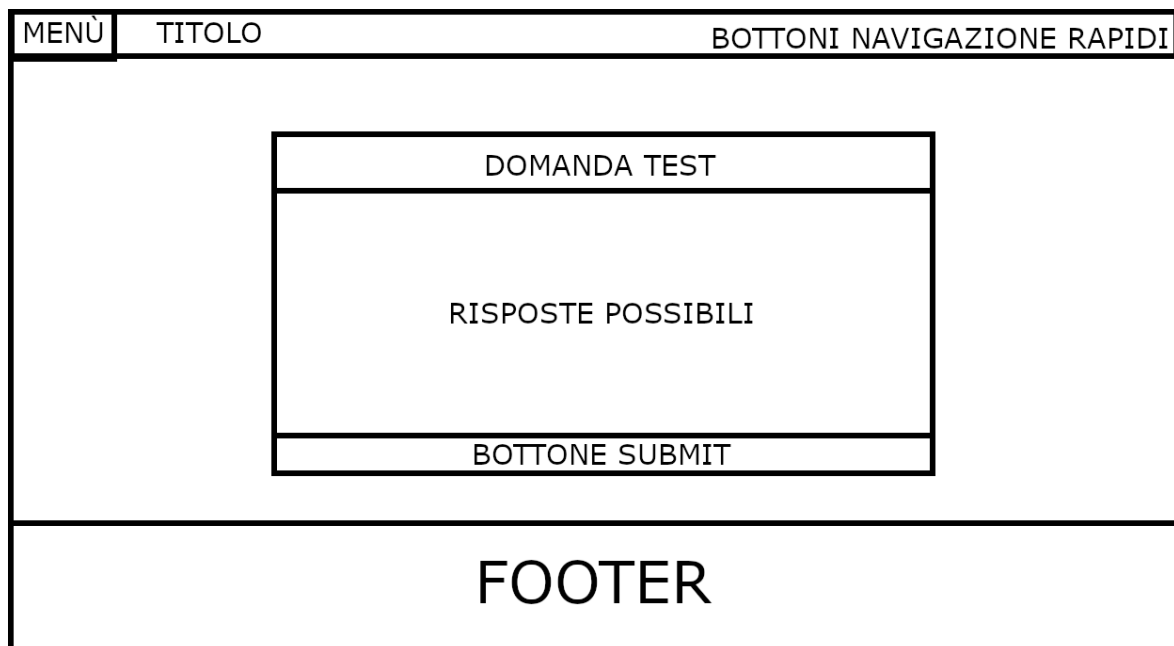


Figura 3.2.7 Gabbia Logica Menù di navigazione (aperto)

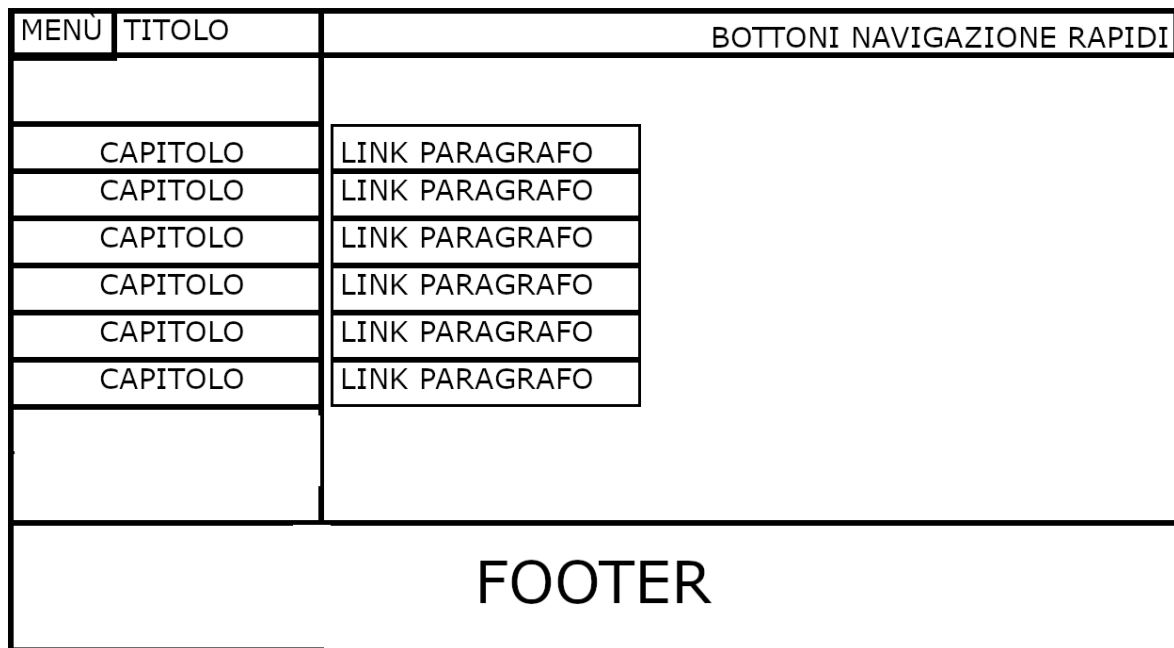
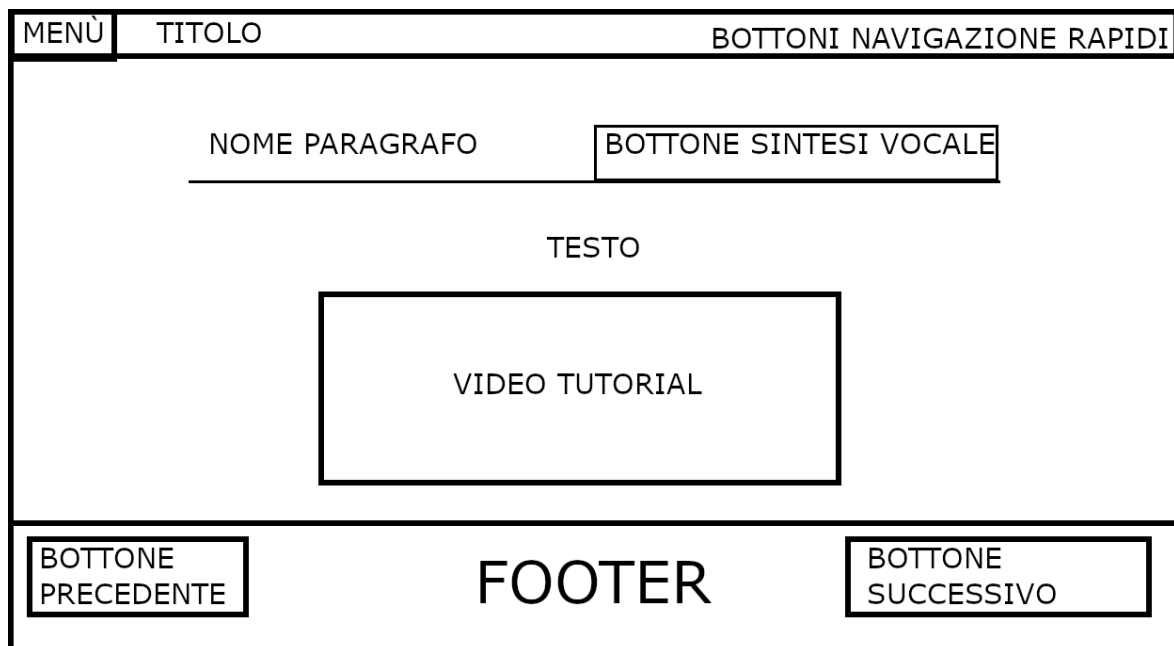


Figura 3.2.8 Gabbia Logica Pagina Guida alla navigazione



3.3 Gli storyboard

Di seguito sono stati riportati gli storyboard di “Corsa allo spazio”. Per evitare di ripetere informazioni, di seguito sono riportate quelle più comuni:

- Font del testo: Montserrat
- Font del titolo: Montserrat
 - Primo livello: 24 pt, bianco
 - Secondo livello: 12 pt, bianco
 - Terzo livello: 18 pt, bianco
 - Quarto livello: 14,5 pt, bianco
- Font dei link del menu: Montserrat, 15 pt, #DEB992 (arancione desaturato)
- Font dei link del sotto menu: Montserrat, 11,5 pt, #DEB992 (arancione desaturato)
- Colore navbar: #051622 (blu scuro tendente al nero)
- Colore title bar: #051622 (blu scuro tendente al nero)
- Colore d'accento navbar: #04ADC4 (celeste)
- Colore d'accento per gli elementi del menu: #DEB992 (arancione desaturato)

Figura 3.3.1 Storyboard di “Corsa allo Spazio”



Home

HomeHelpMappaEsci

0:00 / 1:23

L'astronomia è la scienza che si occupa dell'osservazione e della spiegazione degli eventi celesti. Studia le origini e l'evoluzione, le proprietà fisiche, chimiche e temporali degli oggetti che formano l'universo e che possono essere osservati sulla sfera celeste.

È una delle scienze più antiche e molte civiltà arcaiche in tutto il mondo hanno studiato in modo più o meno sistematico il cielo e gli eventi astronomici. Questi antichi studi astronomici erano orientati verso lo studio delle posizioni degli astri, la periodicità degli eventi e la cosmologia e quindi, in particolare per questo ultimo aspetto, l'astronomia antica è quasi sempre fortemente collegata con aspetti religiosi. Nel ventesimo secolo, invece, la ricerca astronomica moderna è praticamente sinonimo di astrofisica.

L'astronomia non va confusa con l'astrologia, una pseudoscienza che sostiene che i moti apparenti del Sole e dei pianeti nello zodiaco influenzino in qualche modo gli eventi umani, personali e collettivi. Anche se le due discipline hanno un'origine comune, esse sono totalmente differenti: gli astronomi hanno abbracciato il metodo scientifico sin dai tempi di Galileo, a differenza degli astrologi.

Precedente


Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorseAltoSpazio@gmail.com

Continua


Home

HomeHelpMappaEsci


L'astronomia è la scienza che si occupa dell'osservazione e della spiegazione degli eventi celesti. È una delle scienze più antiche e molte civiltà arcaiche in tutto il mondo hanno studiato in modo più o meno sistematico il cielo.




Introduzione




Corpi celesti




Fenomeni astronomici



Oggetti celesti



Galassie

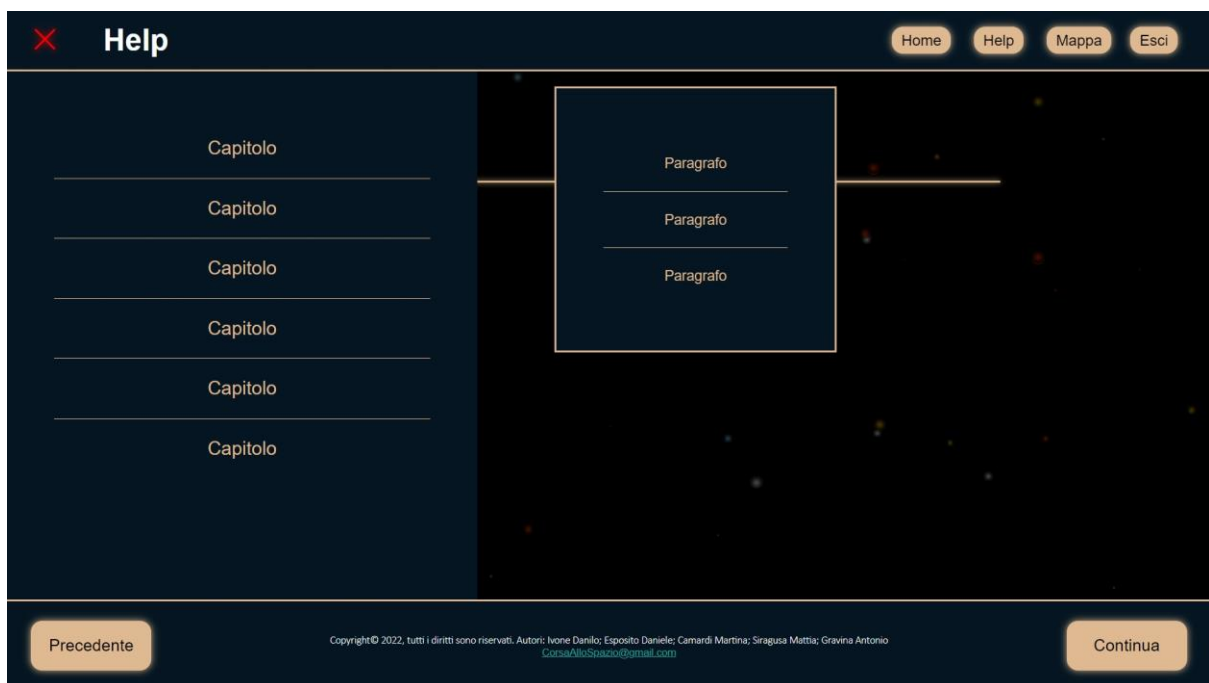
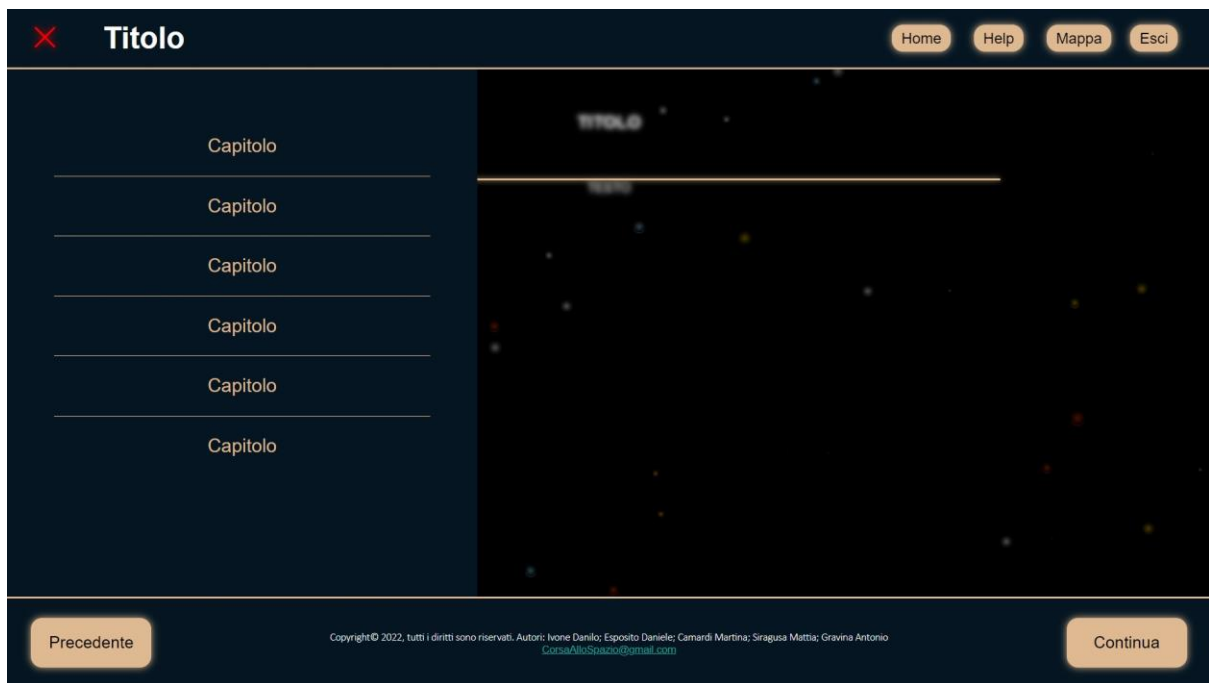


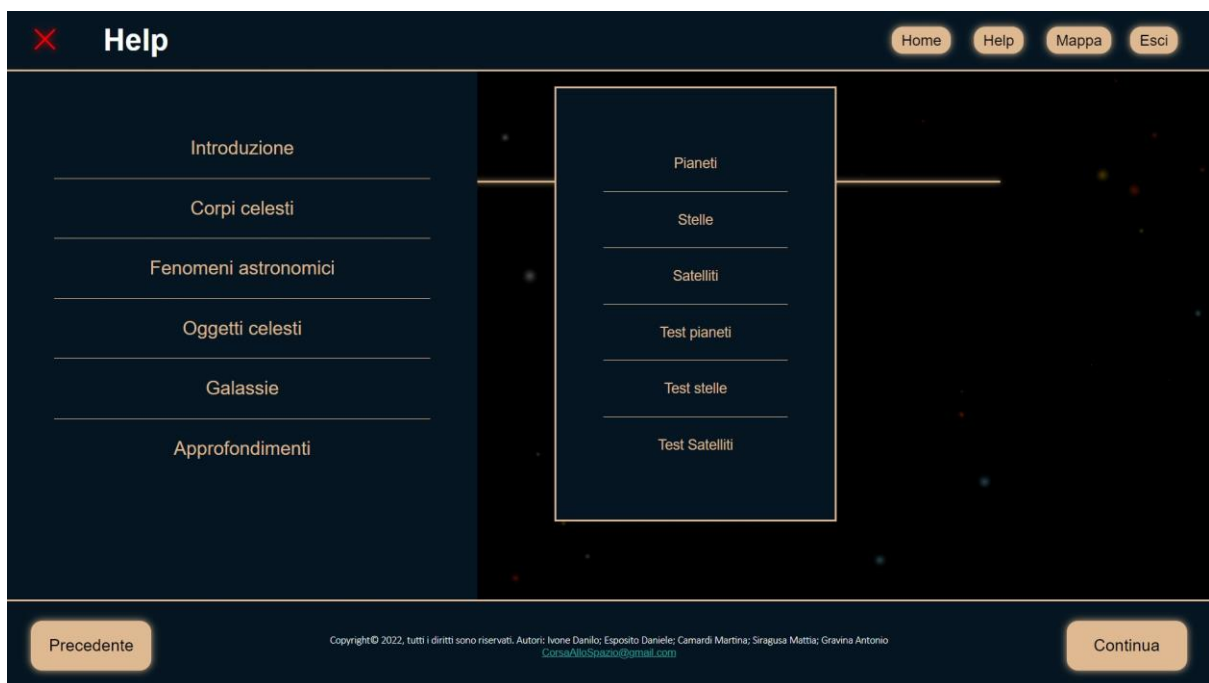
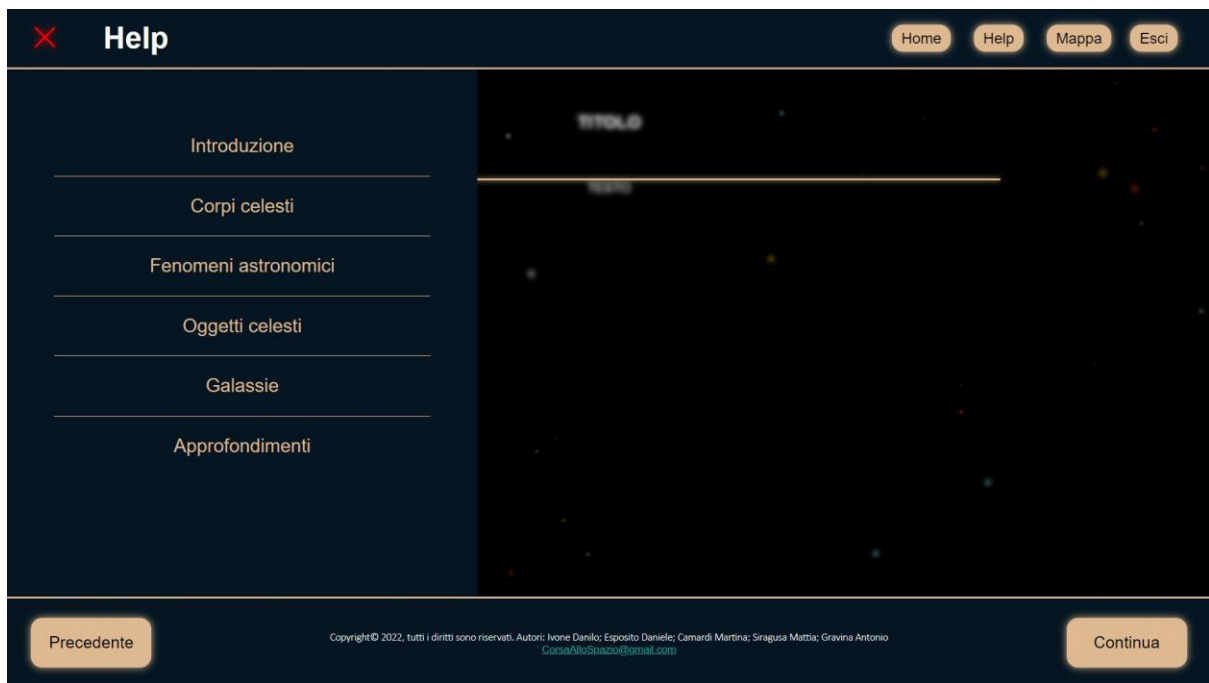
Approfondimenti

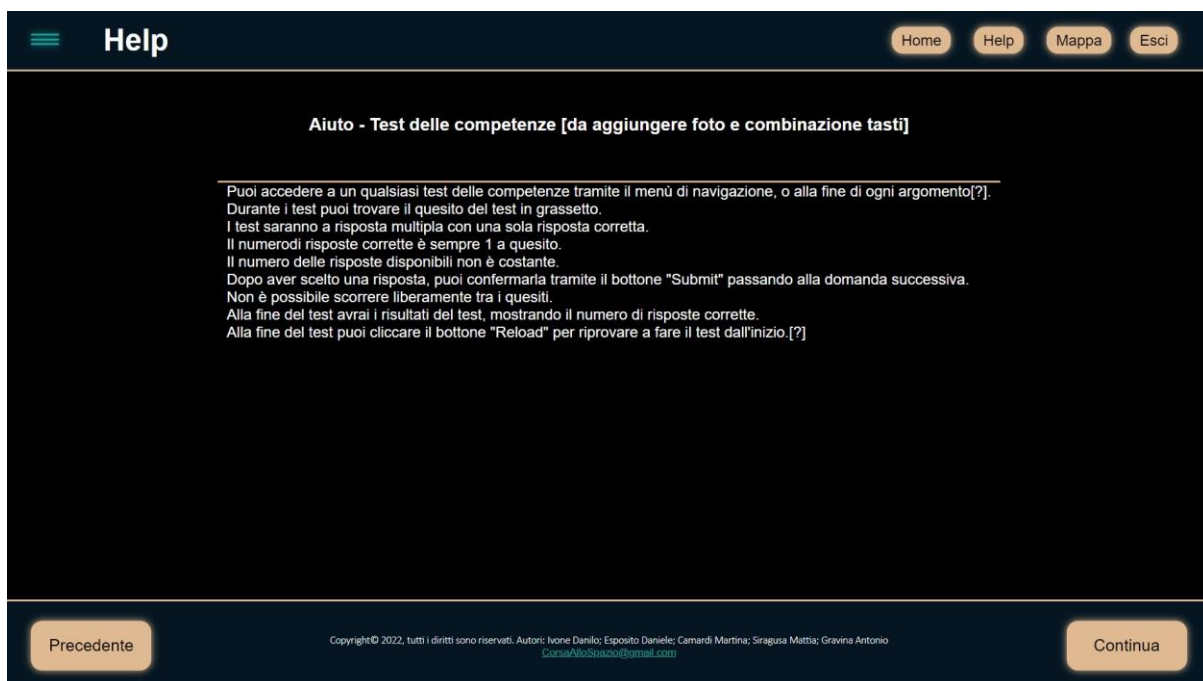
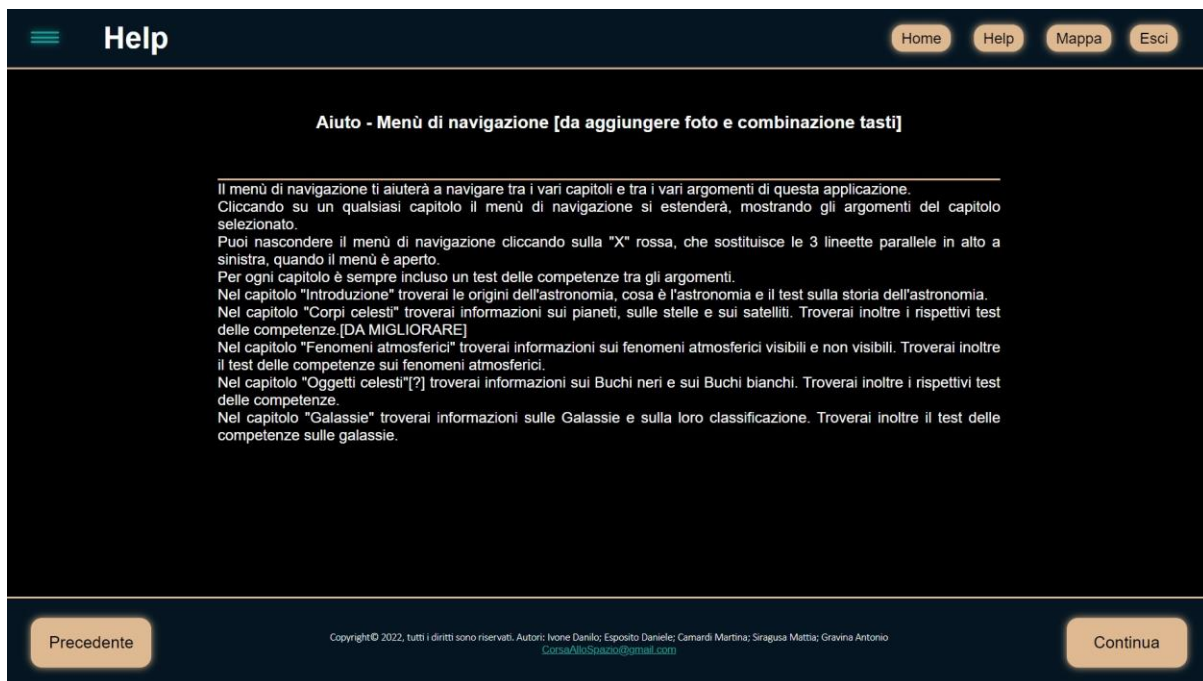
Precedente

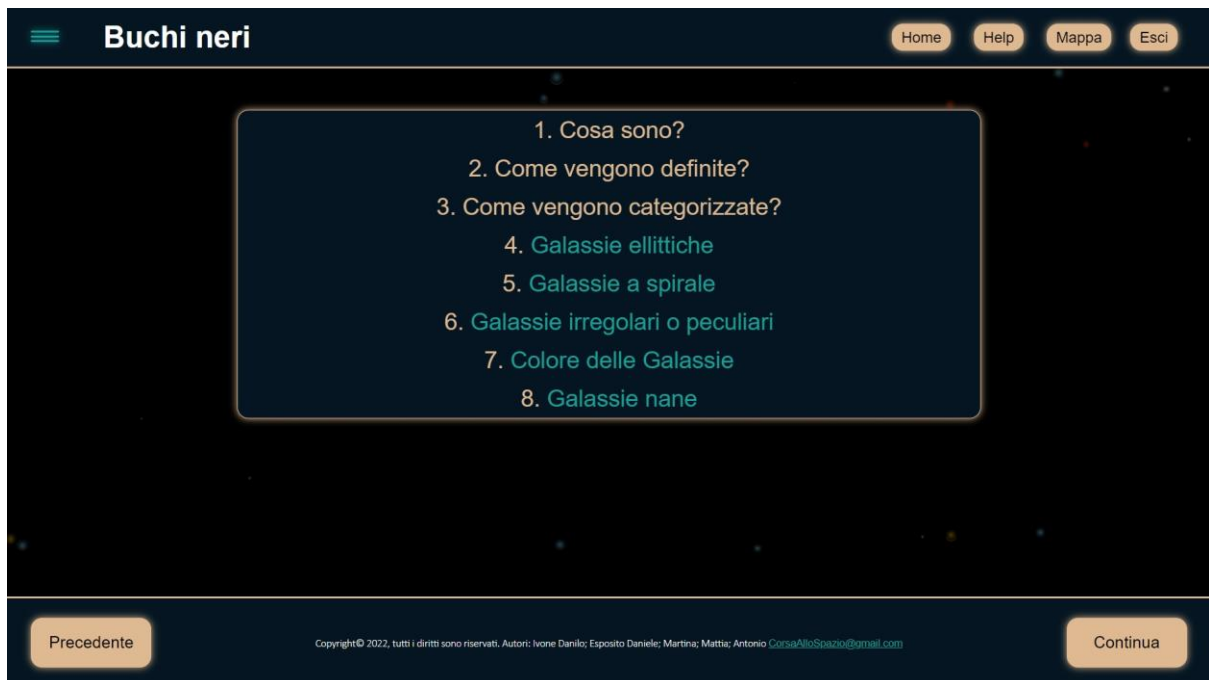
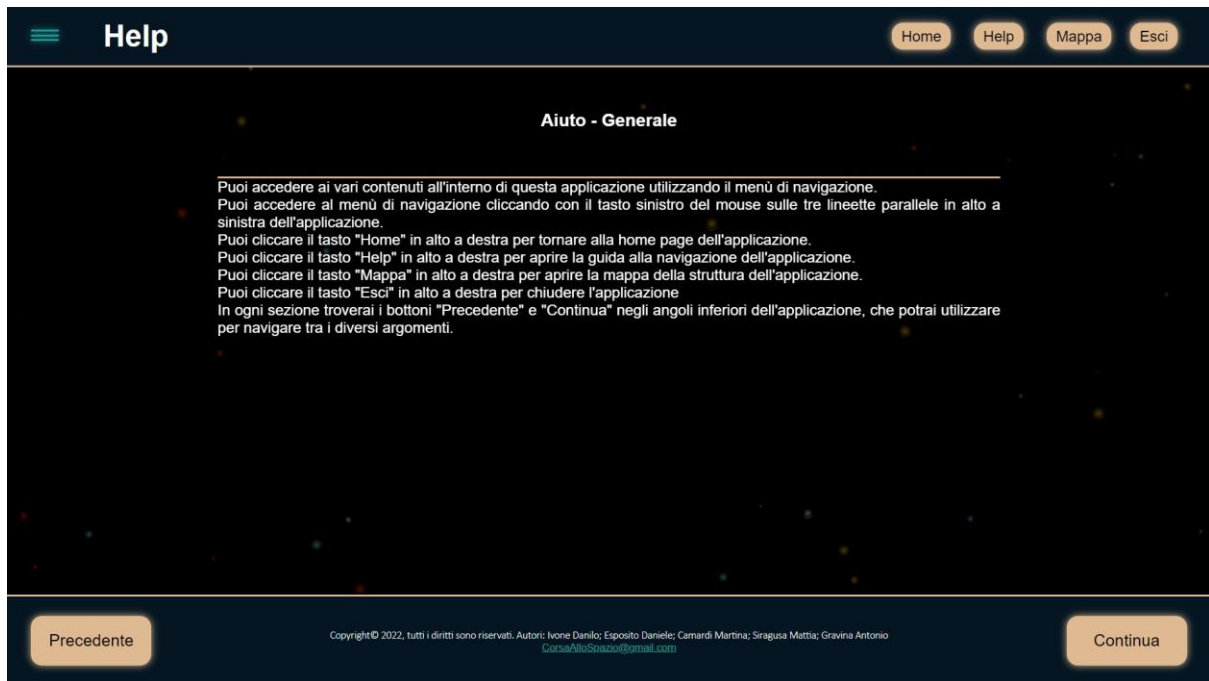
Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorseAltoSpazio@gmail.com


Continua









Galassie

HomeHelpMappaEsci

Cosa sono?


0:00 / 0:29

Una galassia è un grande insieme di stelle, sistemi, ammassi e associazioni stellari, gas e polveri legate dalla reciproca forza di gravità.
Le galassie sono oggetti vastissimi di dimensioni estremamente variabili; variano dalle più piccole galassie nane, contenenti poche centinaia di milioni di stelle, alle galassie giganti che contengono un numero di stelle nell'ordine di centomila miliardi, orbitanti attorno a un comune centro di massa.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorsaAltoSpazio@gmail.com

Continua

Galassie

HomeHelpMappaEsci

Come vengono definite?

0:00 / 1:03

Non tutti i sistemi massicci auto-gravitanti costituiti da stelle vengono definiti galassie; il limite dimensionale inferiore, convenzionalmente, **per la definizione di galassia è un ordine di massa di 106 masse solari** (In astronomia, la massa solare, simbolo M_{\odot} , è un'unità di misura, usata per esprimere la massa delle stelle e di oggetti più grandi quali le galassie. Equivale alla massa del Sole che è pari a circa tre volte quella della Terra). Un esempio di non galassie sono gli ammassi globulari. Essi sono insiemi sferoidali di stelle che orbitano, come un satellite, intorno al centro di una galassia. Gli ammassi globulari sono sorretti al loro interno da una forte gravità, che dà loro il tipico aspetto sferico e mantiene al loro centro una densità di stelle relativamente molto elevata. Tutte le galassie osservate comunque non superano una dimensione massima di circa 1013 masse solari.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorsaAltoSpazio@gmail.com

Continua

Galassie

Home

Help

Mappa

Esci

Come vengono categorizzate?

0:00 / 0:10

Le galassie sono state categorizzate secondo la loro forma apparente in tre tipologie principali: ellittiche, a spirale, e irregolari (o peculiari).

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorsaAltoSpazio@gmail.com

Continua

Galassie

Home

Help

Mappa

Esci

Galassie ellittiche

0:00 / 0:15

Le galassie ellittiche sono la forma più semplice, sono prive di strutture a eccezione del gradiente di luminosità dal centro alla periferia, appaiono visivamente come ellissi dai contorni sfumati con ellitticità variabile.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorsaAltoSpazio@gmail.com

Continua

Galassie

Home

Help

Mappa

Esci

Galassie a spirale

▶ 0:00 / 0:12

Le galassie a spirale possiedono invece una forma discoidale sul cui piano si sviluppano delle strutture spiraliformi che si dipartono da un rigonfiamento centrale detto nucleo.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorsaAltoSpazio@gmail.com

Continua

Galassie

Home

Help

Mappa

Esci

Galassie irregolari o peculiari

▶ 0:00 / 0:57

Le galassie di forma irregolare sono a loro volta suddivise in ulteriori sotto-categorie, e vi sono anche galassie discoidali con alcune caratteristiche intermedie fra le galassie ellittiche e quelle a spirale. La forma delle galassie è influenzata da fattori esterni, cioè dalla presenza di altre galassie. Le galassie irregolari solitamente sono il risultato di deformazioni prodotte da interazioni mareali con le galassie vicine o da collisioni. È un effetto secondario della forza di gravità. Quando un oggetto molto grande subisce l'influenza gravitazionale di un altro, la forza gravitazionale può variare considerevolmente da una parte all'altra dell'oggetto. Questo tende a distorcere la forma. Se le interazioni sono particolarmente intense, come ad esempio tra strutture galattiche molto vicine tra loro, può aver luogo la fusione di due galassie.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorsaAltoSpazio@gmail.com

Continua

Galassie

Home

Help

Mappa

Esci

Galassie nane

▶

0:00 / 0:51

—

🔊

⋮

Nonostante l'apparente prevalenza delle grandi galassie ellittiche e a spirale, la gran parte delle galassie dell'Universo sono in realtà delle galassie nane; queste deboli galassie possiedono circa un centesimo del diametro della Via Lattea e contengono al massimo appena qualche miliardo di stelle. Molte galassie nane orbitano come satelliti attorno a una singola grande galassia; la Via Lattea, ad esempio, possiede poco meno di una ventina di galassie satelliti, ma secondo alcuni studi ne esisterebbero altre ancora da scoprire; Le galassie nane sono a loro volta classificate come ellittiche, spirali e irregolari. Dato che le galassie nane ellittiche spesso mostrano somiglianze con le galassie ellittiche giganti, sono spesso chiamate galassie nane sferoidali.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorsaAltoSpazio@gmail.com

Continua

Galassie

Home

Help

Mappa

Esci

Colore delle Galassie

Le galassie si differenziano tra loro anche per il colore, che è correlato alla popolazione di stelle prevalente e la loro forma apparente può apparire diversa a seconda della lunghezza d'onda dello spettro elettromagnetico in cui le si osserva.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Camardi Martina; Siragusa Mattia; Gravina Antonio
CorsaAltoSpazio@gmail.com

Continua

Satelliti

Home
Help
Mappa
Esci

Differenze fra satelliti naturali e artificiali

0:00 / 0:51

Un satellite naturale è stato creato dalla natura, come la luna. I satelliti artificiali sono creati dagli esseri umani, come i satelliti per le comunicazioni. Tuttavia, i satelliti artificiali sono costruiti sulla Terra e vengono poi portati in orbita da razzi o rilasciati da una stazione spaziale.

Satelliti naturali	Satelliti artificiali
Formati dalla natura	Creati dall'uomo
Non sono controllati dagli esseri umani	Sono controllati dagli esseri umani
Permanenti	Temporal
Non possono essere utilizzati per la comunicazione	Possono comunicare con strumenti sulla Terra

Attualmente ci sono oltre un migliaio di satelliti attivi in orbita attorno alla Terra. Le dimensioni, l'altitudine e il design di un satellite dipendono dal suo scopo.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Martina; Mattia; Antonio CorsaAlloSpazio@gmail.com

Continua

Satelliti

Home
Help
Mappa
Esci

La Luna

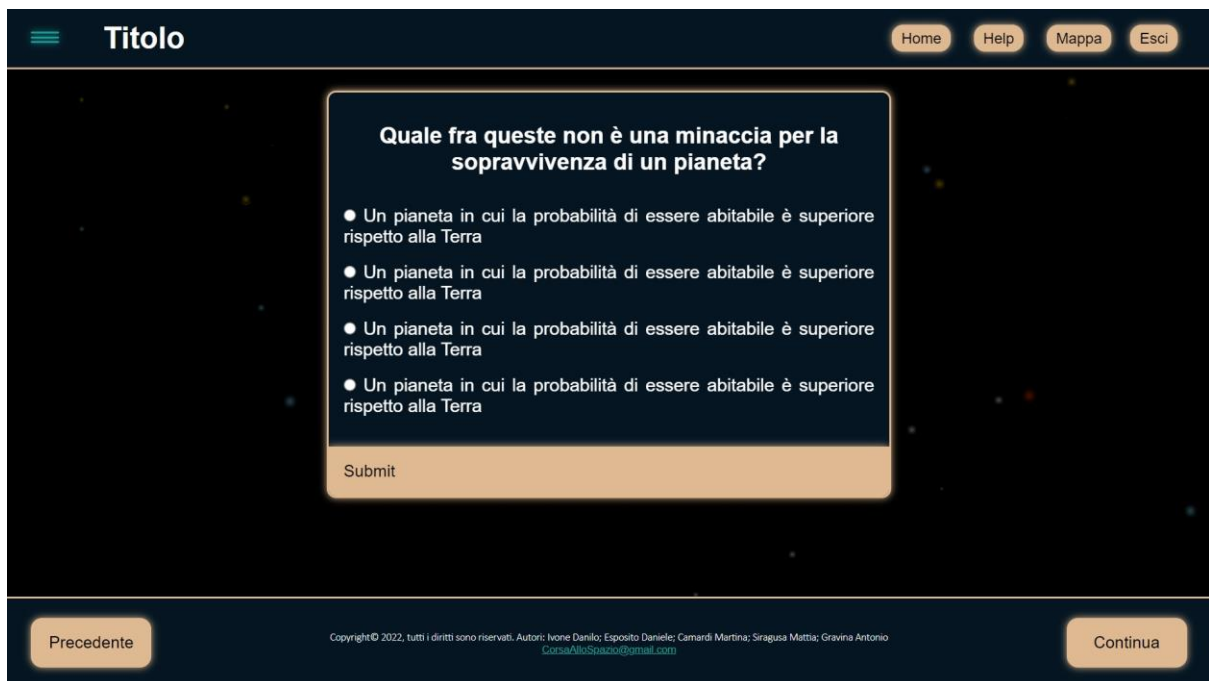
0:00 / 1:15

La Luna orbita attorno alla Terra una volta ogni 27,3 giorni. Questo periodo di tempo è chiamato periodo orbitale o periodo siderale. Tuttavia, il tempo da una luna piena all'altra è di 29,5 giorni (chiamato il periodo sinodico). Questo tempo extra è dovuto al cambiamento di angolazione mentre la Terra ruota attorno al Sole. La Luna sembra muoversi attraverso il cielo da est a ovest, nella stessa direzione in cui si muove il Sole. Tuttavia, questa mozione è evidente e non vera. La Luna sta infatti orbitando attorno alla Terra in direzione ovest-est. Il motivo per cui sembra sorgere a est e tramontare a ovest è a causa della velocità molto veloce della Terra. La Terra ruota una volta al giorno e la Luna orbita attorno alla Terra una volta ogni 27,3 giorni. Ciò significa che il vero moto orbitale della Luna attorno alla Terra può essere visto solo indirettamente. La distanza spostata dalla Luna in 1 giorno può essere osservata confrontando la sua posizione nel cielo in una sola volta con la sua nuova posizione esattamente 24 ore dopo.

Precedente

Copyright© 2022, tutti i diritti sono riservati. Autori: Ivone Danilo; Esposito Daniele; Martina; Mattia; Antonio CorsaAlloSpazio@gmail.com

Continua



3.4 Le icone

Per rendere più originale Corsa allo spazio è stata creata un'icona dell'applicazione per sostituire quella di default delle applicazioni create con Electron:



Il file .ico è stato ottenuto utilizzando *Convertio*, uno tra i tanti converter presenti online.

4 I contenuti

4.1 Bibliografia

In questa sezione è stata riportata la bibliografia e la sitografia utilizzata per stendere i contenuti di Corsa allo spazio.

4.1.1 Riferimenti

1. **Wikipedia.** https://it.wikipedia.org/wiki/Teoria_delle_stringhe
2. https://it.wikipedia.org/wiki/Ponte_di_Einstein-Rosen
3. <https://it.wikipedia.org/wiki/Multiverso#:~:text=In%20fisica%20teorica%20il%20multiverso,spaziotempo%2C%20spesso%20denominati%20dimensioni%20parallele.>
4. https://it.wikipedia.org/wiki/Categoria:Fenomeni_astronomici
5. https://it.wikipedia.org/wiki/Galassie_interagenti
6. <https://it.wikipedia.org/wiki/Galassia>
7. [Esopianeti potenzialmente abitabili - Wikipedia](#)
8. **Treccani.** https://www.treccani.it/enciclopedia/teoria-delle-stringhe_%28Enciclopedia-della-Scienza-e-della-Tecnica%29/
9. <https://www.treccani.it/enciclopedia/bu>
10. https://www.treccani.it/enciclopedia/buchi-neri_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/

11. **Fisicandosite.** <https://fisicandosite.wordpress.com/2015/12/20/ponte-di-einstein-rosen-o-wormhole/>
12. **Astro & physics.** [Nascita, vita e morte di una stella - Astro & Physics \(google.com\)](#)
13. **Iescienze.** https://www.lescienze.it/news/2018/08/06/news/teoria_stringhe_universi-4069778/
14. **obspm.fr.** [Definizione di un pianeta \(obspm.fr\)](#)
15. [I pianeti extrasolari \(obspm.fr\)](#)
16. **Pillole di cosmo.** [LA CLASSIFICAZIONE DEI PIANETI DEL SISTEMA SOLARE - Pillole di cosmologia \(google.com\)](#)
17. **La Repubblica.** [Così muoiono i pianeti
come la Terra Le immagini - la Repubblica](#)
18. **ANSA.** [Scoperti i primi pianeti super-abitabili - Spazio & Astronomia - ANSA.it](#)
19. [astronomiamo.it. https://www.astronomiamo.it/DivulgazioneAstronomica/Area/Cosmologia/Cosa-sono-i-buchi-neri](#)
20. [magnitudine-assoluta.it. https://www.magnitudine-assoluta.it/2020/07/tipi-di-buchi-neri.html](#)
21. NASA. [What Is a Satellite? | NASA](#)
22. [What is a satellite? | NASA](#)
23. [What Is a Satellite? | NASA](#)
24. Science Learning Hub. [Natural satellites — Science Learning Hub](#)
25. GeeksforGeeks. [Artificial Satellites - GeeksforGeeks](#)
26. TargetStudy. [About Natural Satellites: facts, description, information on Moons, classification, Types, Origin and Evolution, list \(targetstudy.com\)](#)
27. Reccom. [Breve storia dell'astronomia dalle origini ad oggi \(reccom.org\)](#)
28. Studenti. [Astronomia: significato e storia della scienza che studia le stelle | Studenti.it](#)

5 Definizione del piano di test

5.1 Tabella del piano di test

ID	Descrizione	Esito previsto
T01	Click del bottone ☰	Apertura del sidebar menù
T02	Click del bottone ✕	Chiusura del sidebar menù
T03	Click di una voce del menù	Apertura del corrispondente sottomenu o chiusura del sottomenù se è già aperto
T04	Click di una voce del sottomenù	Reindirizzamento al menù a schermo intero del contenuto selezionato o alla pagina di test
T05	Click di una voce del menù a schermo intero	Reindirizzamento alla corrispondente pagina di contenuti
T06	Click del bottone "Home"	Reindirizzamento alla pagina iniziale
T07	Click del bottone "Help"	Reindirizzamento alla pagina di Help

T08	Click del bottone “Mappa”	Reindirizzamento alla pagina contenente la mappa di “Corsa allo spazio”
T09	Click del bottone “Esci”	Visualizzazione della pagina di uscita
T10	Click del bottone ✕ della scheda di navigazione	Uscita da “Corsa allo spazio”
T11	Click del bottone “Annulla”	Annullamento dell’operazione di uscita
T12	Click del bottone “Precedente”	Ritorno alla pagina precedente del tour guidato
T13	Click del bottone “Continua”	Reindirizzamento alla pagina successiva del tour guidato
T14	Click del simbolo ○	Selezione di una risposta del test
T15	Click del bottone “Conferma”	Visualizzazione della domanda successiva del test
T16	Click del bottone “Completato”	Ripetizione del test corrente, azzerando tutti i valori inseriti fino al momento in cui viene chiamata la funzione

T17	Click di una voce della homepage	Apertura di un menù a schermo intero
T18	Click del simbolo ► (play) in una pagina di contenuti	Riproduzione audio del testo in schermata o video
T19	Click del simbolo ◻ (pause) in una pagina di contenuti	Interruzione della riproduzione audio del testo in schermata o video
T20	Click del simbolo 🔊 (speaker) in una pagina di contenuti	Disattivazione del volume della riproduzione audio
T21	Click del simbolo dello speaker mutati un una pagina di contenuti	Riattivazione del volume della riproduzione audio
T22	Click del simbolo : in una pagina di contenuti	Regolazione della velocità della riproduzione audio del testo in schermata