

APPLICAZIONE HACKATHON : Manuale

REALIZZATA DA : PASQUALE MARINA & ALESSANDRO PUNZO

MATRICOLE: N86005351,N86005311

CORSO DI STUDI: INFORMATICA, UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI NAPOLI
FEDERICO II

BREVE INTRODUZIONE:

Si tiene a precisare che questa applicazione e' stata realizzata per puri scopi didattici e tramite chiari riferimenti forniti dal nostro professore del corso Object Orientation.

Detto questo, il software in questione e' una piattaforma che permette la realizzazione e l'organizzazione di eventi hackathon della durata di 24/48h dove sviluppatori, designer, esperti e altri professionisti collaborano per risolvere un problema specifico o creare un tipo di prodotto nel campo informatico.

La persona interessata ha la possibilita' di iscriversi alla piattaforma,(mediante l'interfaccia di registrazione/login della piattaforma) scegliere a che tipo di evento partecipare, e eventualmente creare o unirsi ad una squadra composta da un numero massimo di partecipanti, il quale numero e' dettato dalla competizione.

OBIETTIVI:

- **Garantire una buona intelligibilità per quanto riguarda la navigazione del software.**
- **Garantire la correttezza dei dati.**
- **Fornire un'esperienza positiva all'utente.**
- **Garantire tutte le funzionalità necessarie.**
- **Rispettare i requisiti di performance e sicurezza.**
- **La creazione di un prodotto funzionale e affidabile.**

Utenti finali:

- Giudici che valuteranno ciascuna squadra del relativo evento;
- Organizzatori di eventi hackathon;
- Partecipanti(esperti, sviluppatori, designer);

IDE utilizzato: IntelliJ IDEA 2025.1.2 (Ultimate Edition)

Build #IU-251.26094.121, built on June 3, 2025

Source revision: 616fa4675f624

Runtime version: 21.0.7+9-b895.130 amd64 (JCEF 122.1.9)

VM: OpenJDK 64-Bit Server VM by JetBrains s.r.o.

Toolkit: sun.awt.windows.WToolkit

Windows 10.0

Kotlin plugin: K2 mode

GC: G1 Young Generation, G1 Concurrent GC, G1 Old Generation

Memory: 2038M

Cores: 16

Registry: ide.experimental.ui=true

Non-Bundled Plugins:

com.github.setial (4.1.4)

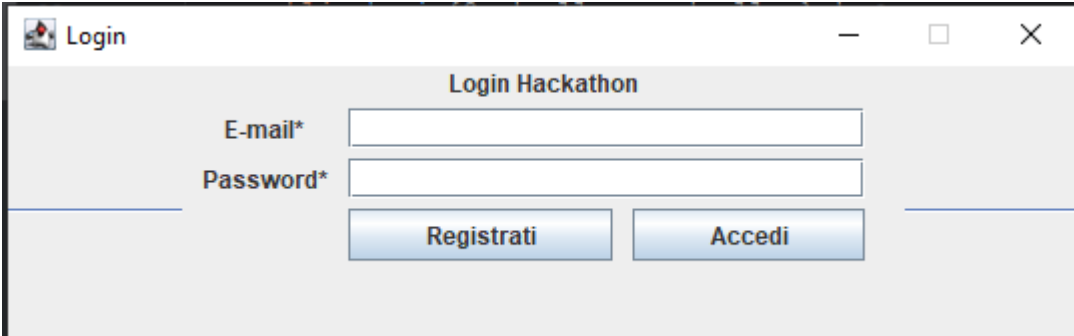
com.intellij.uiDesigner (251.26094.98)

org.sonarlint.idea (10.25.0.81504)

Kotlin: 251.26094.121-IJ

Versione Java: Oracle OpenJDK 21.0.6

ESECUZIONE E GUIDA ALL'USO:



All'esecuzione del software la prima interfaccia mostrata sarà quella del login, tramite cui un utente può accedere alla piattaforma inserendo le credenziali, ma potrà farlo solo se già registrato, altrimenti dovrà cliccare il tasto registrati per creare un nuovo account.

P.S. Ovviamente per eseguire il software è importante fare in modo che le versioni di java corrispondano.

Registrazione

Registrati qui

Nome

Cognome

SSN

E-mail*

Password*

Seleziona un ruolo ☐ Partecipante ☐ Giudice ☐ Organizzatore

Il tasto registrati aprirà l'interfaccia della registrazione dove l'utente dovrà fornire i suoi dati sensibili.

Il software dà la possibilità, come si è anticipato, di iscriversi alla piattaforma in veste di Partecipante, Giudice o di Organizzatore, ognuno dei quali avrà delle funzionalità apposite e distinte.

Con il pulsante "Accedi" si dà la possibilità di tornare alla pagina di login.

Con il pulsante "Crea account" c'è il login diretto al nuovo account creato.

PARTECIPANTE

Benvenuto !

Benvenuto !

Scegli Hackaton a cui partecipare:

Titolo: Napoli Hackathon

Seleziona

Crea Team:

Crea Team

Inviti Ricevuti:

Accetta invito

Eventi a cui sei iscritto:

Invita un partecipante

Seleziona un team

Invita

Team di cui fai parte:

Nessun team associato

ESCI

Nel momento in cui si decida di registrarsi e loggare come partecipante di un evento questa sarà la schermata che apparirà.

Sulla sinistra “Scegli Hackathon a cui partecipare” è una lista degli hackathon organizzati dagli Organizzatori della piattaforma a cui ciascun partecipante può iscriversi, a patto che si rispettino i requisiti preposti dall’evento.

The screenshot shows a web application window titled "Benvenuto !". The interface is divided into several sections:

- Scegli Hackaton a cui partecipare:** A large empty box with a "Seleziona" button at the bottom.
- Crea Team:** A text input field containing "Hackers" and a "Crea Team" button.
- Seleziona un evento:** A dropdown menu showing "Titolo: Napoli Hackathon".
- Inviti Ricevuti:** A large empty box with an "Accetta invito" button at the bottom.
- Invita un partecipante:** A text input field and a "Invita" button.
- Seleziona un team:** A dropdown menu.
- Team di cui fai parte:** A label showing "Nessun team associato".
- Eventi a cui sei iscritto:** A label showing "Titolo: Napoli Hackathon".
- ESCI:** A button in the top right corner.

Una volta cliccati gli eventi a cui si vuole partecipare, e premuto il tasto seleziona, la lista “Seleziona un evento” si riempirà degli hackathon selezionati precedentemente al fine di creare un nuovo team e invitare nuovi partecipanti scrivendo il nome del partecipante, la squadra e premendo invita, come mostrato nell’immagine qui sotto.

The screenshot shows the same web application window, but with the following changes:

- Seleziona un evento:** The dropdown menu now shows "Titolo: Napoli Hackathon".
- Invita un partecipante:** The text input field now contains "p2".
- Seleziona un team:** The dropdown menu now shows "Hackers".
- Team di cui fai parte:** The label now shows "Titolo: Napoli Hackathon: Hackers".

Qualora non si desidera creare un nuovo team è possibile accettare inviti da altri partecipanti iscritti alla piattaforma su “Inviti Ricevuti”.

ORGANIZZATORE

Se nella parte di registrazione si clicca organizzatore questa è l’interfaccia a cui si viene indirizzati.

Un organizzatore ha la possibilità di creare un nuovo evento Hackathon scegliendo Titolo, Sede, Data, Durata, Limite di iscritti all’evento e Limite di partecipanti di un team.

Una volta creato l'evento con il pulsante "CREA", verranno mostrate nella box a destra "i tuoi eventi" tutte le informazioni pertinenti(come nell'immagine soprastante).

The screenshot shows the 'Home Organizzatore' window. At the top, it says 'Benvenuto !' and 'Email: o1'. There is an 'ESCI' button in the top right. Below the welcome message, there are two main sections. The first section is 'Invita un giudice per il tuo evento', which includes a text input for 'Inserisci la mail del giudice' (containing 'giudice@gmail.com'), an 'INVITA' button, and a dropdown menu for 'Titolo: Napoli Hackathon'. The second section is 'Crea un nuovo evento', which includes several form fields: 'Titolo*' (text input), 'Sede' (text input), 'Data*' (three dropdown menus for day, month, and year, showing '1', '1', and '2025' respectively), 'Durata (giorni)' (a spinner box showing '2'), 'Limite iscritti all'evento' (a spinner box showing '0'), and 'Numero membri per team' (a spinner box showing '0'). A 'CREA' button is located at the bottom right of this section. On the right side of the window, there is a panel titled 'I tuoi eventi'. It contains the text 'Hai creato 1 evento:' followed by event details: 'Titolo: Napoli Hackathon', 'Sede: Fuorigrotta', 'Data inizio: 2025-01-01', 'Durata: 2', 'Numero massimo iscritti: 16', 'Numero massimo per team: 4', 'Descrizione problema:', and 'Numero Giudici: 0'.

Con "Invita un giudice per il tuo evento" è possibile invitare gli utenti iscritti alla piattaforma con il ruolo di "giudice" inserendo l'email del relativo giudice e l'evento a cui lo si vuole invitare.

GIUDICE

The screenshot shows the 'Home Giudice' window. At the top, it says 'Home Giudice'. There is an 'ESCI' button in the top right. Below the title, there is a section 'Inserisci la descrizione per l'evento selezionato (se è già stata inserita, verrà sovrascritta)' with a text input area and an 'INSERISCI' button. To the right of this section is a panel titled 'Inviti ricevuti' which displays event details: 'Titolo: Napoli', 'Sede: fuorigrotta', 'Data inizio: 2025-01-01', 'Durata: 2', 'Numero massimo iscritti: 10', 'Numero massimo per team: 2', 'Descrizione problema:', and 'Numero Giudici: 0'. Below this panel are 'ACCETTA' and 'RIFIUTA' buttons, and a dropdown menu for 'Titolo: Napoli'. At the bottom of the window, there is a section 'Documenti della competizione' with a list box. To its right is a section 'SELEZIONA LA COMPETIZIONE' with a dropdown menu. Further right is a section 'Assegna un voto a un team' with a spinner box showing '1' and an 'INSERISCI' button.

L'interfaccia del giudice ha a disposizione una box con gli inviti ricevuti grazie alla quale può decidere se partecipare o meno come giudice ad un evento organizzato dagli utenti organizzatori della piattaforma.

L'utente giudice ha la possibilità di attribuire un voto a ciascun prodotto digitale di ciascuna squadra con "Assegna un voto a un team", inoltre può decidere di assegnare un documento al lavoro di una squadra per una valutazione a 360* mediante una sua personale opinione(Inserisci la descrizione per l'evento selezionato) .