

Manuale Utente

Informazioni sul documento

Nome Documento Manuale Utente Versione 1.0.0 Stato FormaleUso Esterno**Data Creazione** 19 - 08 - 2015Data Ultima Modifica 21-08-2015 Redazione Petrucci Mauro Approvazione Fossa Manuel Verifica Tollot Pietro Lista distribuzione LateButSafe

> Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Proponente Zucchetti S.p.a.



Sommario

Il presente documento riporta il Manuale Utente per l'utilizzo del software Premi.



Registro delle modifiche

Tab 1: Versionamento del documento

Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0.0	Fossa Manuel	21-08-2015	Approvazione del documento
0.2.0	Petrucci Mauro	20-08-2015	Inserimento immagini descrittive nel documento
0.1.0	Busetto Matteo	19-08-2015	Stesura dello scheletro del documento



Storico

$\mathbf{R}\mathbf{Q}$

Versione 1.0.0	Nominativo
Redazione	Petrucci Mauro
Verifica	Tollot Pietro
Approvazione	Fossa Manuel

Tab 2: Storico ruoli RQ



Indice

1	Intr	roduzione	6		
	1.1	Scopo del documento	6		
	1.2	Scopo del Prodotto	6		
	1.3	Glossario	6		
2	Aut	centicazione e gestione profilo	7		
	2.1	Registrazione	7		
	2.2	Autenticazione	8		
	2.3	Logout	10		
	2.4	Cambio password	11		
3	Hor	ne	13		
	3.1	Creazione nuova presentazione	13		
	3.2	Eliminazione Presentazione	13		
	3.3	Rinomina Presentazione	14		
	3.4	Salvataggio Presentazione	15		
	3.5	Editare una presentazione	16		
	3.6	Esecuzione presentazione	17		
4	Edi	tor	18		
	4.1	Inserimento Frame	18		
		4.1.1 Modifica Frame	19		
	4.2	Inserimento testo	19		
		4.2.1 Modifica testo	20		
	4.3	Inserimento Elemento _g multimediale	20		
	4.4	Gestione sfondo	21		
	4.5	Impostare Percorso _g per la presentazione	22		
		4.5.1 Visualizzazione percorso	23		
5	Ese	cuzione	25		



Elenco delle figure

1	Homepage	7
2	Form di registrazione	8
3	Pagina Autenticazione	9
4	Form di autenticazione	10
5	Logout	11
6	Procedura cambio password	11
7		12
8	Creazione nuova presentazione	13
9	Eliminazione presentazione	14
10	Rinomina presentazione	15
11	Salvataggio presentazione	16
12	Come editare una presentazione	16
13	Come eseguire una presentazione	17
14	Schermata editor	18
15	Inserimento frame	19
16	Inserimento testo	20
17	Inserimento Elemento _g multimediale	21
18	Gestione sfondo	22
19	Aggiunta a Percorso _g principale	23
20	Menu Percorsog principale	24
21		
Elen	co delle tabelle	
1	Versionamento del documento	2
2	Storico ruoli RQ	



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento è rivolto all'utente, ha lo scopo di illustrargli le procedure da seguire per svolgere le operazioni utente di Premi. All'utilizzatore non è richiesta alcuna conoscenza informatica poiché dovrà interfacciarsi, tramite WEB_g Browser_g, alle funzionalità di Premiche vengono erogate con le stesse modalità di un normale sito internet.

1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del Progetto_g è la realizzazione un Software_g per la creazione ed esecuzione di presentazioni multimediali favorendo l'uso di tecniche di storytelling e visualizzazione non lineare dei contenuti.

1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità di linguaggio e massimizzare la comprensione del documento, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono qui sotto riportate, Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel Glossario è marcata da una "g" minuscola in pedice.

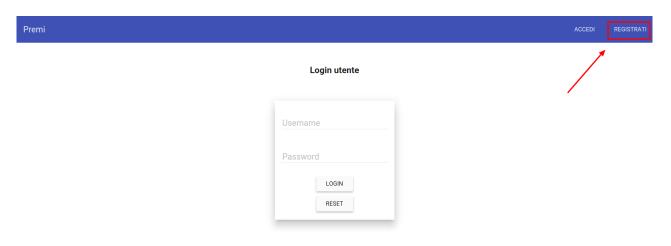
- Editor: Programma_g per la modifica di contenuti testuali o multimediali. Un semplice Editor_g è generalmente incluso in ogni sistema operativo;
- Frame: ciascuna delle aree di schermo che visualizzano parti indipendenti di contenuto durante la visualizzazione di una presentazione;
- Software: set di istruzioni interpretabili da una macchina che guidano le componenti di un computer a svolgere specifiche operazioni.



2 Autenticazione e gestione profilo

2.1 Registrazione

1. Il primo passo per iniziare ad utilizzare Premi è la registrazione. È possibile registrarsi premendo il pulsante **Registrati** posto nella Homepage.



Progetto di Ingegneria del software 2014/2015 Gruppo LateButSafe <u>latebutsafe@gmail.com</u>

Fig 1: Homepage

- 2. Verrà proposta una form da completare seguendo la procedura:
 - username: inserire lo username con il quale ci si vuole registrare;
 - password: inserire una password, per motivi di sicurezza si chiede sia più lunga di 6 caratteri;
 - registrati: premere infine il pulsante **Registrati** per confermare i dati e poter iniziare ad utilizzare Premi.



Registrazione utente

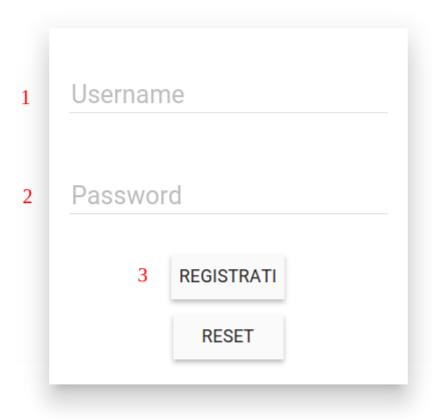


Fig 2: Form di registrazione

2.2 Autenticazione

1. Per poter accedere in Premibisogna essere prima di tutto registrati. Per effettuare la Login_g basta compilare la form nell'Homepage o, in alternativa, premere il pulsante **login**.

Gruppo LateButSafe <u>latebutsafe@gmail.com</u>



Progetto di Ingegneria del software 2014/2015

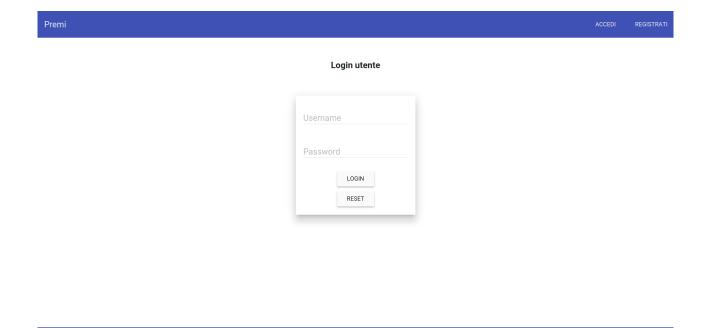


Fig 3: Pagina Autenticazione

- 2. Verrà proposto un form da completare seguendo la procedura:
 - username:Inserire lo username con il quale ci si vuole registrare;
 - password: Inserire la password scelta; per motivi di sicurezza questa ha più di 6 caratteri;
 - Login_g: Premere infine il pulsante Login_g per confermare i dati e poter iniziare ad utilizzare Premi.



Login utente

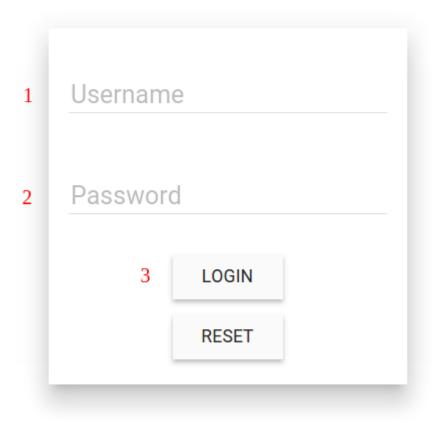


Fig 4: Form di autenticazione

2.3 Logout

Per poter effettuare il Logout_g è necessario essere registrati ed autenticati. Il Logout_g permette di terminare la propria sessione di lavoro. Un volta effettuato il Logout_g al successivo accesso alla piattaforma sarà richiesto di autenticarsi. Per effettuare il Logout_g cliccare sul pulsante **Logout**.



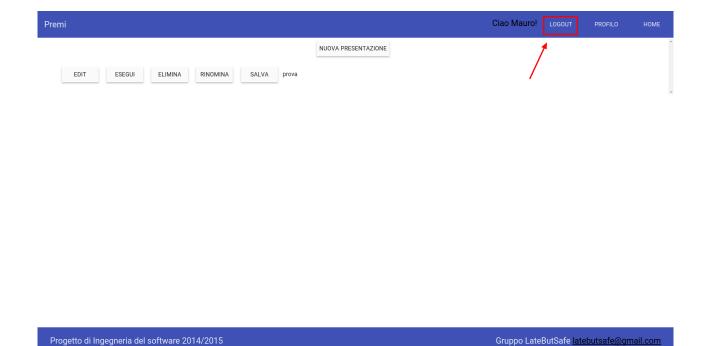


Fig 5: Logout

2.4 Cambio password

1. Per poter effettuare il cambio password è necessario essere registrati. Per poter eseguire il cambio password bisogna premere sul pulsante **profilo** posto nella barra di navigazione.





Fig 6: Procedura cambio password



- 2. Cambia Password: Premere il pulsante **Cambia password**, apparirà la form per effettuare il cambio della password;
- 3. Password Attuale: Inserire la password attuale associata al proprio Account_g;
- 4. Nuova Password: Inserire una nuova password, per motivi di sicurezza sono accettabili solo password più lunghe di 6 caratteri;
- 5. Conferma Nuova Password: Inserire nuovamente la password;
- 6. Submit: Preme il pulsante submit per confermare i dati e procedere al cambio password.

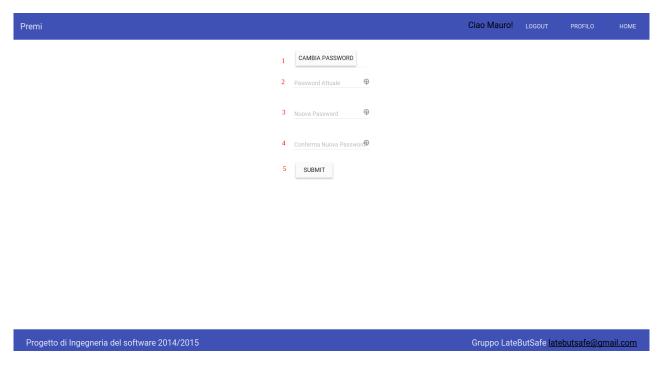


Fig 7: Form cambio password



3 Home

3.1 Creazione nuova presentazione

- 1. Per poter creare una nuova presentazione è necessario essere autenticati. Per poter creare una nuova presentazione è sufficiente premere il pulsante **Nuova Presentazione**.
- 2. Nel campo di compilazione inserire un nome per la nuova presentazione e successivamente preme il pulsante Submit.





Fig 8: Creazione nuova presentazione

3.2 Eliminazione Presentazione

1. Per poter eliminare una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter eliminare una presentazione basterà premere il pulsante **Elimina** sulla riga della presentazione che si vuole eliminare e successivamente confermare premendo **Ok**.



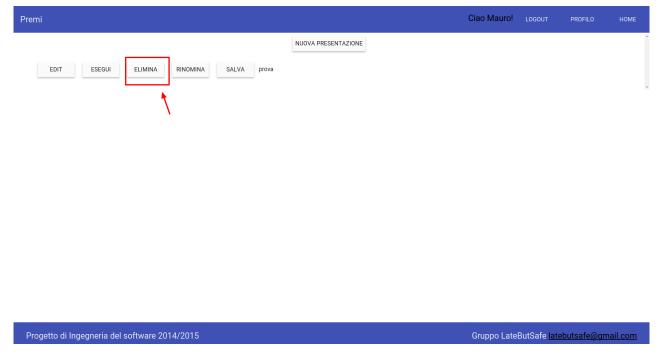


Fig 9: Eliminazione presentazione

3.3 Rinomina Presentazione

- 1. Per poter rinominare una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter rinominare una presentazione basterà premere il pulsante **Nuova Rinomina** sulla riga della presentazione che si vuole rinominare;
- 2. Inserire il nuovo nome della presentazione nella finestra che appare;
- 3. Premere **Ok** per confermare e rinominare la presentazione o **Annulla** per annullare.





Fig 10: Rinomina presentazione

3.4 Salvataggio Presentazione

1. Per poter salvare una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter salvare una nuova presentazione basterà premere sul pulsante Salva corrispondente al nome della presentazione che si vuole salvare.



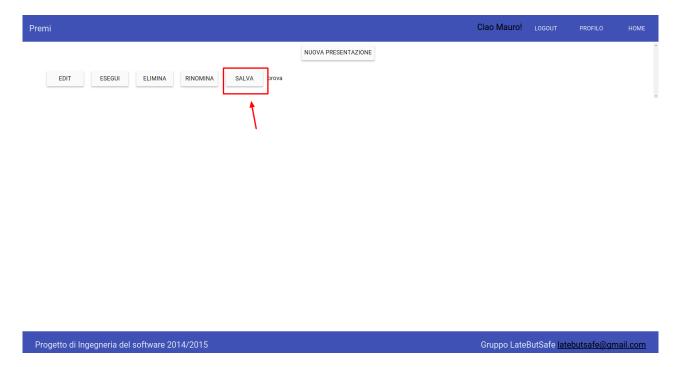


Fig 11: Salvataggio presentazione

3.5 Editare una presentazione

1. Per poter editare una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter editare una presentazione basterà premere sul pulsante **editor** corrispondente al nome della presentazione che si vuole editare.



Progetto di Ingegneria del software 2014/2015

Gruppo LateButSafe latebutsafe@gmail.com

Fig 12: Come editare una presentazione



3.6 Esecuzione presentazione

1. Per poter eseguire una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter eseguire una presentazione basterà premere sul pulsante **Esegui** corrispondente al nome della presentazione che si vuole eseguire.

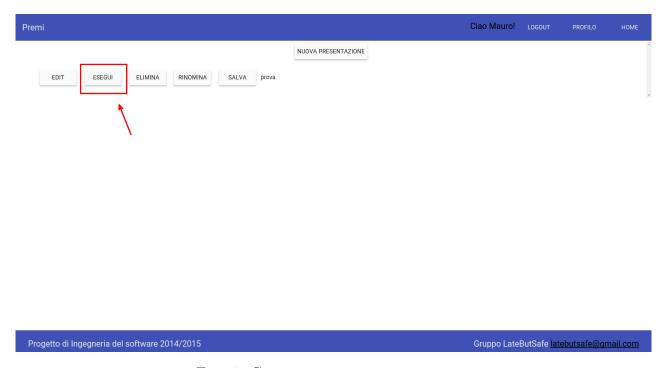


Fig 13: Come eseguire una presentazione



4 Editor

Per poter accedere all'Editor_g bisognerà essere autenticati e aver creato una presentazione. La schermata di Editor_g si presenterà in questo modo:



Fig 14: Schermata editor

4.1 Inserimento Frame

L'Editor_g permette di inserire i Frame_g che compongono la presentazione in un'area apposita; all'interno dei Frame_g possono essere inseriti anche elementi_g multimediali. Per procedere alla creazione della slide è sufficiente:

- premere il pulsante per l'inserimento di un nuovo Elemento_g;
- posizionarsi con il mouse su Inserisci Frame_g premere il tasto sinistro del mouse e successivamente trascinare il nuovo Frame_g nell'apposita area;



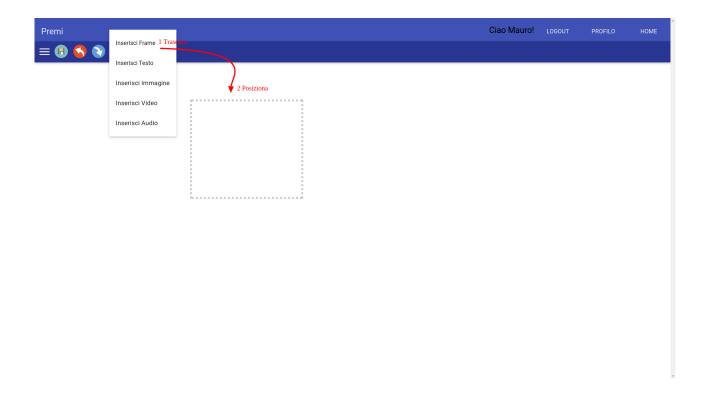


Fig 15: Inserimento frame

4.1.1 Modifica Frame

Per ogni Frame_g all'interno della presentazioni son possibili le seguenti azioni:

- Spostamento: posizionandosi sopra il Frame_g è possibile spostarlo usando il cursore del mouse;
- Ridimensionamento: posizionandosi in uno degli angoli del Frame_g è possibile stringerlo od allargarlo;
- Cambio dello sfondo.

4.2 Inserimento testo

L'Editor_g permette l'inserimento di testi all'interno della presentazione. Per procedere all'inserimento del testo è sufficiente:

- premere il pulsante per l'inserimento di un nuovo Elemento_g;
- posizionarsi con il mouse su Inserisci testo premere il tasto sinistro del mouse e successivamente trascinare il riquadro nell'apposita area;
- fare click sinistro con il mouse all'interno del riquadro per poter inserire del testo.





Fig 16: Inserimento testo

4.2.1 Modifica testo

Sono possibili per il testo le seguenti modifiche:

- Modifica del colore del testo;
- Modifica della dimensione del testo;
- Scelta del Font_g testo;
- Rotazione del testo.

4.3 Inserimento Elemento_g multimediale

L'Editor_g permette l'inserimento di elementi_g multimediali quali, immagini,audio e video. Per procedere all'inserimento di un Elemento_g multimediale è sufficiente:

- Premere il pulsante per l'inserimento di un nuovo Elementog;
- Premere il pulsante inserisci immagine/audio/video/;
- Selezionare l'Elemento_g multimediale desiderato e caricarlo.



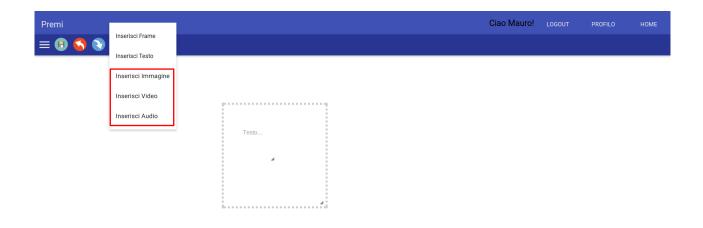


Fig 17: Inserimento Elemento
g multimediale

4.4 Gestione sfondo

L'Editor_g permette l'inserimento di un proprio sfondo personale per la presentazione. Per procedere all'inserimento di uno sfondo è sufficiente:

- premere il pulsante per la gestione dello sfondo;
- preme il pulsante Scegli immagine di sfondo;
- selezionare l'immagine che si vuole.



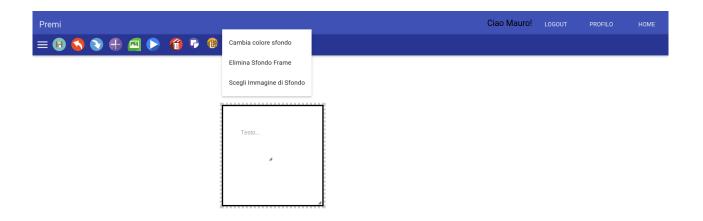


Fig 18: Gestione sfondo

4.5 Impostare Percorsog per la presentazione

L'Editor $_g$ permette di impostare un Percorso $_g$ per la propria presentazione per fare ciò è necessario aver inserito almeno un Frame $_g$ nell'Editor $_g$ e successivamente:

- Selezionare il Frame_g da inserire nel Percorso_g, una volta selezionato nella barra degli strumenti appariranno nuovi pulsanti;
- Premere il pulsante Aggiungi a un Percorsog;
- Premere il pulsante Aggiungi Frame_g al Percorso_g principale, a questo punto i bordi del Frame_g saranno diventati rossi ad indicare che si è selezionato il Percorso_g principale di esecuzione.



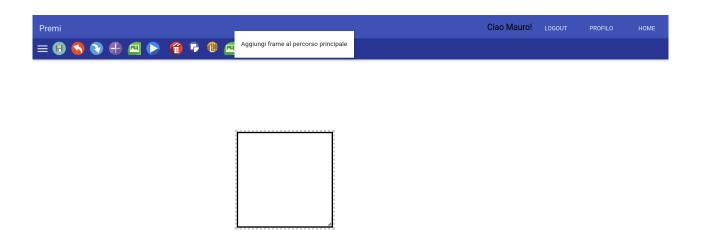


Fig 19: Aggiunta a Percorso_g principale

4.5.1 Visualizzazione percorso

Dopo aver inserito più d'un Frame_g nel Percorso_g di esecuzione, lo si può visualizzare aprendo il menu laterale, a questo punto bisognerà premere il pulsante **Percorso_g principale** per poter visualizzare il Percorso_g con i Frame_g ordinati come sono stati inseriti; spostandoli con il mouse si potrà cambiare l'ordine di esecuzione; sempre mediante il mouse si possono eliminare Frame_g dal Percorso_g.



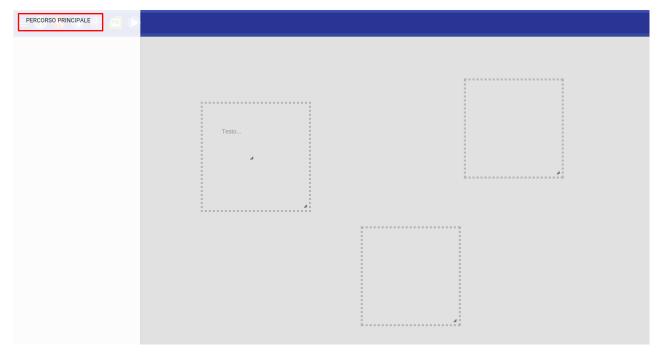


Fig 20: Menu $\mathrm{Percorso}_{\mathrm{g}}$ principale



5 Esecuzione

Per poter eseguire una presentazione è necessario essere autenticati ed aver creato una presentazione con all'interno degli elementi_g. I comandi per eseguire la presentazione sono molto semplici, basta usare le frecce della tastiera per muoversi da un Frame_g all'altro. La pagina di esecuzione presenta un menu a scomparsa: per accedervi bisogna posizionarsi con il cursore nell'angolo alto a sinistra e successivamente selezionare il pulsante corrispondente. Dal menu è possibile:

- Uscire dalla modalità presentazione e tornare all'Editor_g;
- Tornare alla home;
- Posizionarsi su uno degli elementi_g del Percorso_g principale.

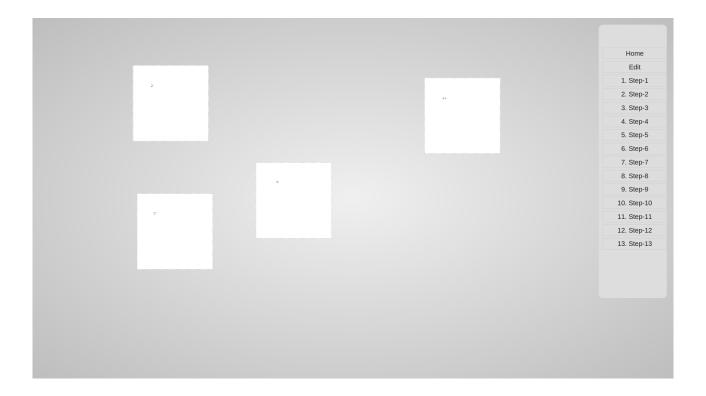


Fig 21: Menu esecuzione