

05 Luglio 2013



Manuale per l'utente

Informazioni sul documento

Nome Documento	Manuale per l'utente
Versione	2.0
Stato	<i>Formale</i>
Uso	<i>Esterno</i>
Data Creazione	05 Giugno 2013
Data Ultima Modifica	05 Luglio 2013
Redazione	Sara Lazzaretto
Approvazione	Matteo Belletti
Verifica	Davide Ceccon
Lista distribuzione	<i>GoGo Team</i> Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Proponente Zucchetti S.p.A.

Sommario

Lo scopo del documento è presentare una guida per comprendere ed utilizzare l'applicazione MyTalk per gli utenti. Vengono descritte le principali funzionalità del prodotto, il modo per utilizzarle ed i possibili errori.

Registro delle modifiche

Versione	Autore	Data	Descrizione
2.0	Matteo Belletti	2013-07-15	Approvazione. Approvazione del documento, cambio di stato in "Formale a uso esterno" e avanzamento di versione
1.8	Sara Lazzaretto	2013-07-15	Revisione. Revisione a seguito delle seg- nalazioni effettuate dal verifi- catore Davide Ceccon in data 2013-07-15. Correzione. Correzione errori lessicali ed ortografici.
1.7	Sara Lazzaretto	2013-07-12	Aggiunta contenuti. Aggiunta la descrizione delle nuove funzionalità
1.6	Sara Lazzaretto	2013-07-10	Modifica. Modificata la descrizione di alcune funzionalità
1.5	Sara Lazzaretto	2013-07-08	Correzione. Correzione dei riferimenti alle figure a seguito delle seg- nalazioni effettuate in sede di RQ dal <i>Committente</i> prof. Tullio Vardanega in data 2013-06-23
1.4	Sara Lazzaretto	2013-07-08	Modifica. Modificate le figure
1.3	Sara Lazzaretto	2013-07-02	Aggiunta contenuti. Aggiunta codici identificativi degli errori a seguito delle segnalazioni effettuate in sede di RQ dal <i>Committente</i> prof. Tullio Vardanega in data 2013-06-23

1.2	Sara Lazzaretto	2013-07-02	Aggiunta contenuti. Aggiunto oggetto predefinito della mail a seguito delle segnalazioni effettuate in sede di RQ dal <i>Committente</i> prof. Tullio Vardanega in data 2013-06-23
1.1	Sara Lazzaretto	2013-07-02	Correzione. Correzione della sezione 1.1 a seguito delle segnalazioni effettuate in sede di RQ dal <i>Committente</i> prof. Tullio Vardanega in data 2013-06-23
1.0	Francesco Zattarin	2013-06-10	Approvazione. Approvazione del documento, cambio di stato in "Formale a uso esterno" e avanzamento di versione
0.5	Valentina Pasqualotto	2013-06-07	Revisione. Revisione a seguito delle segnalazioni effettuate dal verificatore Elena Zerbato in data 2010-06-07. Correzione. Correzione errori lessicali ed ortografici.
0.4	Valentina Pasqualotto	2013-06-07	Completamento. Termine stesura di tutte le sezioni.
0.3	Valentina Pasqualotto	2013-06-06	Aggiunta Contenuti. Aggiunta Descrizione Funzionale e Errori
0.2	Valentina Pasqualotto	2013-06-05	Aggiunta Contenuti. Completata Introduzione e Descrizione generale
0.1	Valentina Pasqualotto	2013-06-05	Prima Stesura. Contenuti documento: scheletro di base dell'intero documento

Tabella 1: Versionamento del documento

Storico

RP ->RQ

Versione 1.0	Nominativo
Redazione	Valentina Pasqualotto
Verifica	Elena Zerbato
Approvazione	Francesco Zattarin

Tabella 2: Storico ruoli RP ->RQ

RQ ->RA

Versione 2.0	Nominativo
Redazione	Sara Lazzaretto
Verifica	Davide Ceccon
Approvazione	Matteo Belletti

Tabella 3: Storico ruoli RQ ->RA

Indice

1 Introduzione	7
1.1 Scopo del documento	7
1.2 Definizione dell'utente finale del prodotto	7
1.3 Come leggere il manuale	7
1.4 Come riportare problemi e malfunzionamenti	7
1.5 Requisiti di sistema	8
2 Descrizione generale	9
2.1 Installazione del prodotto	9
2.2 Descrizione interfaccia grafica	9
2.3 Layout _g dell'applicazione	9
3 Descrizione funzionale	10
3.1 Primo accesso all'applicazione	10
3.2 Registrazione	11
3.3 Consentire la trasmissione	11
3.4 Utente non autenticato	11
3.5 Comunicazione	12
3.5.1 Prima di ricevere o effettuare chiamate	12
3.5.2 Effettuare una chiamata	12
3.5.3 Ricerca tramite Lista Utenti	14
3.5.4 Ricerca per Nome Utente	15
3.5.5 Ricerca per IP	16
3.5.6 Ricezione di una chiamata	17
3.5.7 Pannello Informazioni Chiamata	18
3.5.8 Termine di una conversazione	18
3.5.9 Segreteria	19
3.6 Gestione dei dati	21
3.6.1 Visualizza Dati	22
3.6.2 Modifica Dati	22
3.7 Logout	23
3.7.1 Aggiornamento della pagina	23
4 Errori e possibili cause	24
Appendici	28
A Glossario	28

Elenco delle tabelle

1	Versionamento del documento	3
2	Storico ruoli RP ->RQ	4
3	Storico ruoli RQ ->RA	4

Elenco delle figure

1	Layout _g dell'applicazione.	9
2	Interfaccia dell'applicazione in fase di login.	10
3	Interfaccia dell'applicazione in fase di registrazione.	11
4	Interfaccia dell'applicazione in fase di prima apertura pagina Comuni- cazione.	12
5	Interfaccia dell'applicazione in fase di chiamata in attesa di risposta.	13
6	Interfaccia dell'applicazione in fase di ricerca tramite lista utenti.	14
7	Interfaccia dell'applicazione in fase di ricerca tramite nome utente.	15
8	Interfaccia dell'applicazione in fase di ricerca tramite indirizzo IP.	16
9	Interfaccia dell'applicazione in fase di ricezione di una chiamata.	17
10	Interfaccia dell'applicazione in fase di chiamata in corso.	18
11	Interfaccia dell'applicazione in fase di scrittura e invio messaggi.	19
12	Interfaccia dell'applicazione in fase di ricezione messaggi.	20
13	Interfaccia dell'applicazione in fase di lettura messaggi.	20
14	Interfaccia dell'applicazione senza messaggi in segreteria.	21
15	Interfaccia dell'applicazione in fase di visualizzazione dati.	21
16	Interfaccia dell'applicazione in fase di modifica dati.	22
17	Interfaccia dell'applicazione in fase di ricaricamento pagina.	23
18	Immagine gestione errori.	25
19	Immagine gestione errori nell'inserimento indirizzo IP.	26
20	Abilitare l'esecuzione di Javascript _g solo per il sito corrente.	26
21	Immagine gestione errore del video locale.	27

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Lo scopo del presente documento è quello di fornire le linee guida per l'utilizzo del prodotto **MyTalk** da parte degli utenti, così da facilitarne l'uso e portare alla loro conoscenza tutte le funzionalità offerte dal software.

1.2 Definizione dell'utente finale del prodotto

Il prodotto è destinato a due differenti tipologie di utente:

Utenti: coloro che possono effettuare comunicazioni con altri utenti registrati;

Amministratori: coloro che monitorano lo stato del sistema attraverso la raccolta delle informazioni di comunicazione effettuate dagli utenti.

1.3 Come leggere il manuale

Il presente manuale è un ausilio all'applicazione ed ha lo scopo di illustrare le funzionalità del prodotto in modo da spiegare il corretto uso per ottenere i risultati richiesti.

Il manuale è suddiviso in cinque sezioni:

- **Introduzione**: illustra come leggere questo manuale, come riportare malfunzionamenti ed i requisiti minimi di sistema.
- **Descrizione generale**: (vedi 2) contiene le informazioni per il primo accesso al prodotto ed una descrizione del layout_{|g|} dell'interfaccia grafica.
- **Descrizione funzionale**: (vedi 3) contiene una descrizione generale dell'applicazione, le istruzioni per l'uso del prodotto ed un elenco delle funzionalità fornite dai vari elementi dell'interfaccia grafica.
- **Errori**: (vedi 4) contiene un elenco dei messaggi d'errore che potrebbero comparire, una descrizione delle possibili cause ed un modo per risolvere la situazione.
- **Appendice**: (vedi A) contiene termini che potrebbero risultare di difficile comprensione per l'utente. Nel documento tali termini saranno contrassegnati dal simbolo _{|g|} alla fine della parola; per i termini composti da più parole, oltre al simbolo _{|g|}, è presente anche la sottolineatura.

È disponibile un video tutorial per l'utente finale all'indirizzo <http://www.youtube.com/watch?v=0GXz-vm7ooY>.

1.4 Come riportare problemi e malfunzionamenti

Per qualsiasi bug_{|g|} o malfunzionamento inatteso di **MyTalk** che non è descritto nel presente documento si prega di segnalarlo al seguente indirizzo e-mail:

gogoteam.info@gmail.com

specificando le seguenti informazioni:

- La dicitura "Problemi" nel campo relativo all'oggetto;
- Tipo di browser_[g] che si sta usando con relativa versione;
- Il problema che è sorto indicando l'operazione che si voleva eseguire;
- Una descrizione con la massima precisione degli eventuali messaggi di errore ricevuti.

1.5 Requisiti di sistema

Per poter usufruire del prodotto, è necessario che la propria postazione di lavoro abbia una connessione a internet funzionante. Inoltre è necessario aver installato nel proprio sistema il browser_[g] Google Chrome_[g] versione 26 o successive.

2 Descrizione generale

2.1 Installazione del prodotto

Per l'installazione dell'applicazione web-based_{|g|} si veda il documento Manuale per l'installatore.

2.2 Descrizione interfaccia grafica

L'utente può interagire con l'applicazione **MyTalk** tramite un'interfaccia grafica semplice ed intuitiva, tale da facilitare le operazioni che si intendono effettuare.

Di seguito sono riportate le interfacce principali, che riguardano le funzionalità offerte dal servizio, e una rapida guida al loro uso.

2.3 Layout_{|g|} dell'applicazione

In questa sezione descriveremo le aree di lavoro che compongono il layout_{|g|} dell'interfaccia attraverso la quale l'utente interagirà con **MyTalk**.

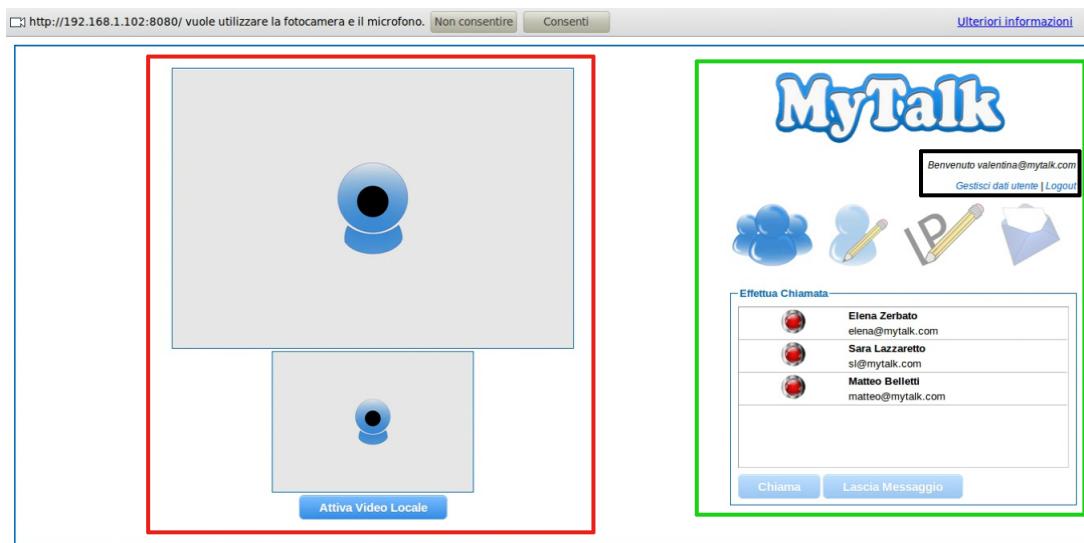


Figura 1: Layout_{|g|} dell'applicazione.

L'area all'interno del riquadro nero contiene lo username dell'utente, il collegamento per richiamare la schermata di gestione dell'account e il collegamento per effettuare il logout da **MyTalk**.

L'area contenuta nel riquadro rosso contiene due zone, in quella superiore verrà visualizzata l'immagine dell'utente con cui si interagisce mentre in quella inferiore si vede la propria immagine.

L'area delimitata dal riquadro verde presenta il menù di navigazione dove sono elencate le operazioni che l'utente può compiere al fine di interagire con il sistema. Una volta scelta un'azione, nell'area delimitata dal riquadro blu viene visualizzato un insieme di informazioni relative alla scelta.

3 Descrizione funzionale

Nel presente documento sono specificate le seguenti funzionalità offerte dal sistema:

- Registrazione, vedi cap. 3.2;
- Autenticazione, vedi cap. 3.4;
- Comunicazione, vedi cap. 3.5;
- Gestione dei dati, vedi cap. 3.6.

3.1 Primo accesso all'applicazione



Figura 2: Interfaccia dell'applicazione in fase di login.

Al primo accesso all'applicazione l'utente dovrà effettuare la registrazione, solo dopo essersi registrato potrà usufruire del servizio. Attenzione: se l'utente non effettuerà la registrazione non potrà utilizzare l'applicazione in alcun modo. Dalla pagina iniziale dell'applicazione sarà quindi necessario accedere alla pagina di registrazione attraverso il link [Registrati](#).

3.2 Registrazione



Registrati

*E-mail:

*Nome:

*Cognome:

*Password:

*Ripeti Password:

Azienda:

Telefono:

I campi contrassegnati da * sono obbligatori.

Registrati

Se sei già iscritto? Allora torna alla [login](#)

Figura 3: Interfaccia dell'applicazione in fase di registrazione.

L'utente che desidera registrarsi deve compilare almeno i campi obbligatori della form inserendo le proprie credenziali. Dopo aver effettuato l'inserimento dovrà confermare la registrazione premendo il bottone **Registrati**.

Nel caso in cui l'utente sia già registrato è possibile tornare alla pagina di autenticazione premendo il link **Login**.

3.3 Consentire la trasmissione

Prima di effettuare l'autenticazione l'utente dovrà consentire al browser l'accesso all'hardware del PC (webcam e microfono). Nella figura 2 è presente una barra grigia nella parte superiore, l'utente dovrà premere il bottone **Consenti**, altrimenti non sarà possibile usufruire del servizio di comunicazione.

3.4 Utente non autenticato

Nella figura 2 viene mostrata l'interfaccia che l'utente non autenticato incontra accedendo al servizio **MyTalk**. La pagina di Autenticazione si presenta come pagina iniziale del sito.

Le uniche operazioni che l'utente non autenticato può compiere sono la registrazione e il login al servizio, per poter usufruire delle altre funzionalità dovrà autenticarsi. Se non si è ancora Registrati è possibile premere il link **Registrati**. Altrimenti, inserendo le proprie credenziali nella form e premendo il bottone **Accedi**, è possibile accedere al servizio.

3.5 Comunicazione

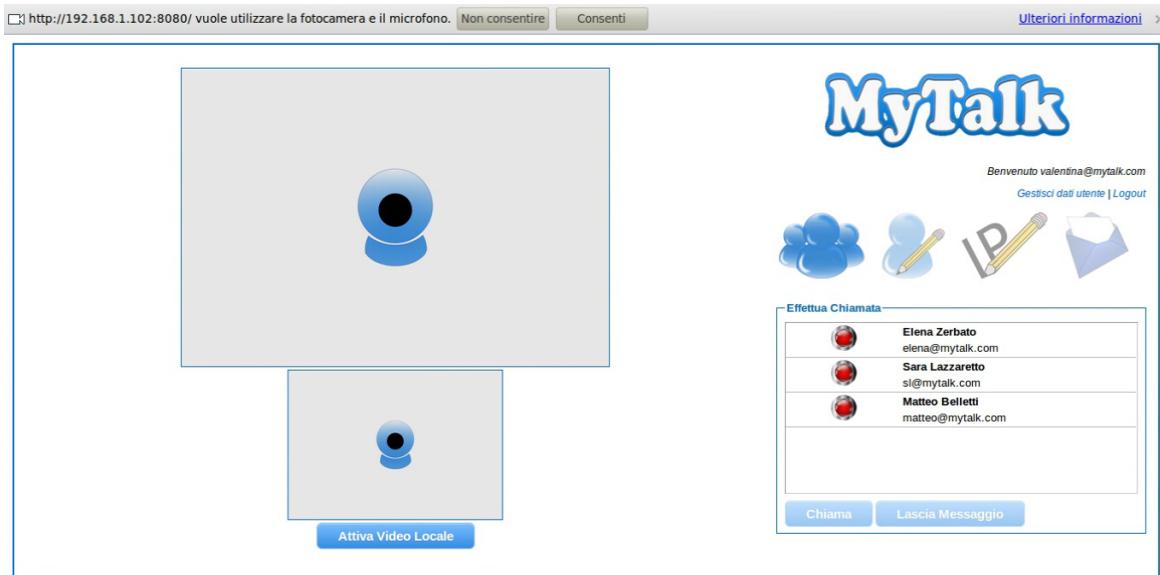


Figura 4: Interfaccia dell'applicazione in fase di prima apertura pagina Comunicazione.

La pagina di Comunicazione si presenta come pagina principale dell'applicazione. In tale pagina è possibile ricercare utenti ed effettuare videochiamate. All'interno della pagina sono presenti due link che permettono di muoversi all'interno dell'applicazione:

- Gestisci dati utente: permette all'utente di accedere alla pagina di gestione dei propri dati;
- Logout: permette all'utente di uscire dall'applicazione.

3.5.1 Prima di ricevere o effettuare chiamate

Prima di poter ricevere o effettuare chiamate è necessario attivare il video locale attraverso il bottone **Attiva Video Locale**, situato sotto i due riquadri presenti nella parte sinistra della schermata (in cui verranno visualizzate la propria immagine e quella del destinatario), che si vede in figura 4. In assenza di tale procedura l'utente autenticato non potrà accedere alle funzioni di videochiamata del sistema.

3.5.2 Effettuare una chiamata

Per prima cosa è necessario individuare l'utente con il quale si desidera comunicare attraverso i pannelli di ricerca. Esistono tre tipi di pannelli di ricerca:

- per Lista utenti;
- per Nome Utente;
- per Indirizzo IP.

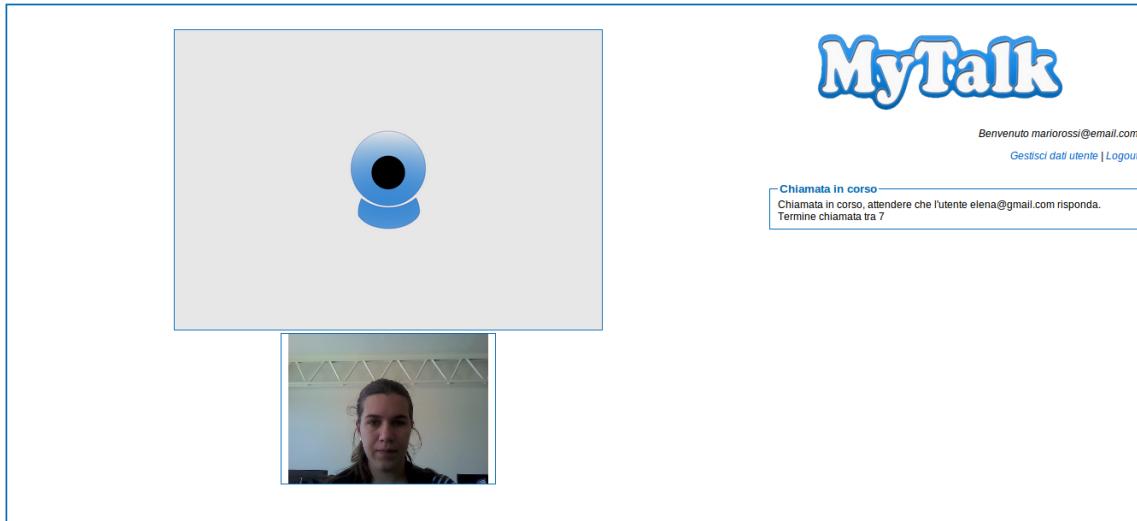


Figura 5: Interfaccia dell'applicazione in fase di chiamata in attesa di risposta.

Dopo aver selezionato l'utente si deve avviare la chiamata premendo il pulsante **Chiama**. Se l'utente richiesto è online viene inviata la richiesta di comunicazione e verrà visualizzato il pannello di **Chiamata in Corso** come mostrato in figura 5. Se l'utente chiamato non risponde gli verrà inviato automaticamente un messaggio per avvisarlo della chiamata persa. Se l'utente selezionato invece è offline, ci sono due modi distinti di gestire la chiamata:

- nella ricerca da lista utente il bottone **Chiama** non viene abilitato e quindi non si può effettuare la chiamata;
- nella ricerca per nome utente o per indirizzo IP invece si può far partire la chiamata, ma la richiesta non viene inviata e l'utente mittente viene opportunamente segnalato.

3.5.3 Ricerca tramite Lista Utenti

La lista utenti contiene le informazioni relative agli utenti registrati al servizio indicandone nome, cognome e indirizzo email. Inoltre ogni utente è contrassegnato da un indicatore verde se è online, rosso se è offline. Dopo aver ricercato l'utente nel pannello Lista Utenti, è possibile mandare una richiesta di comunicazione all'utente prescelto premendo il bottone **Chiama**.

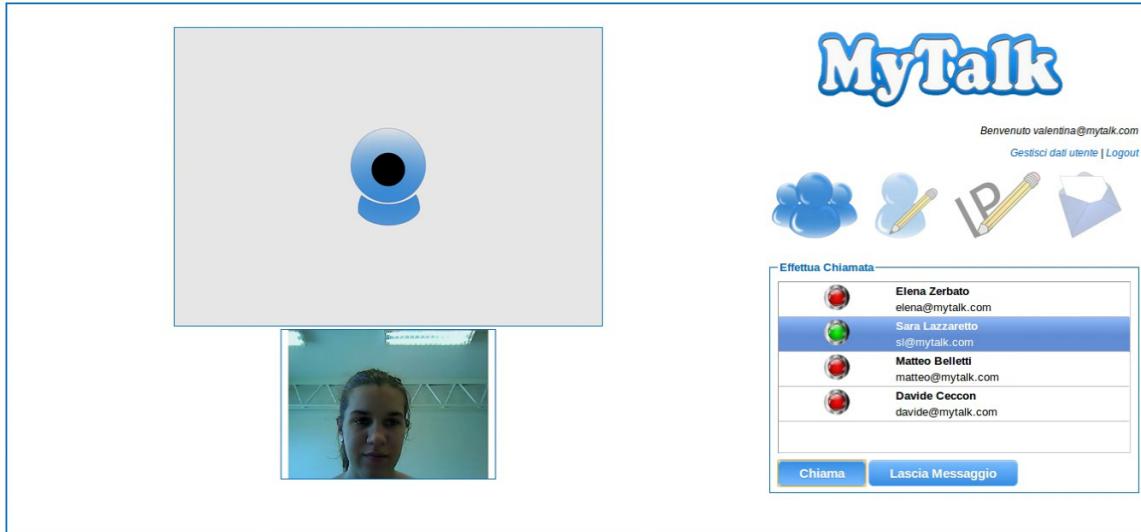


Figura 6: Interfaccia dell'applicazione in fase di ricerca tramite lista utenti.

3.5.4 Ricerca per Nome Utente

La ricerca per nome utente (email) si effettua inserendo, attraverso la form_{|g|}, l'indirizzo e-mail della persona desiderata.

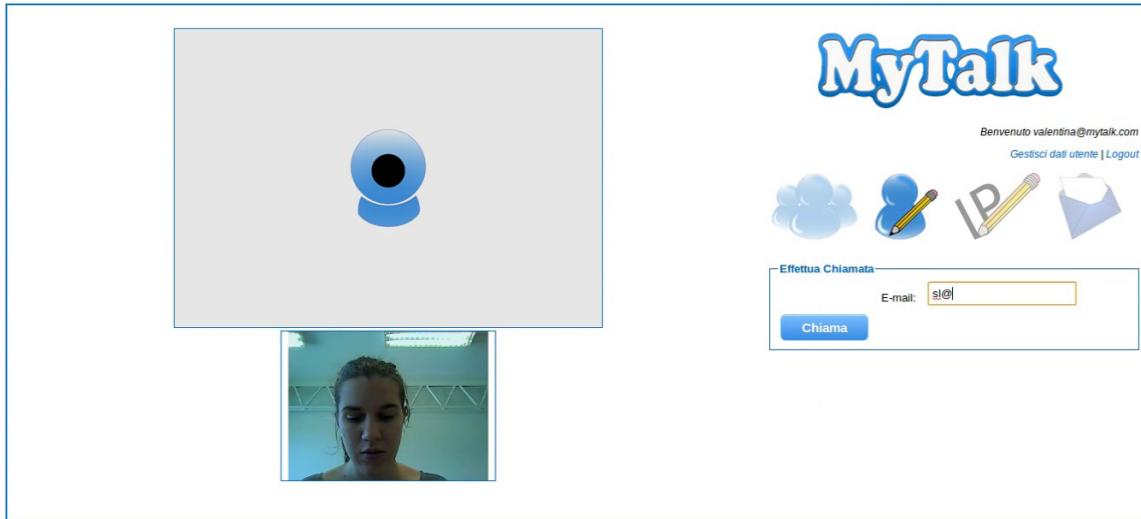


Figura 7: Interfaccia dell'applicazione in fase di ricerca nome utente.

3.5.5 Ricerca per IP

La ricerca per indirizzo IP si effettua inserendo, attraverso la form_{|g|}, l'indirizzo IP della persona desiderata. Nel riquadro blu viene invece mostrato il proprio indirizzo IP.

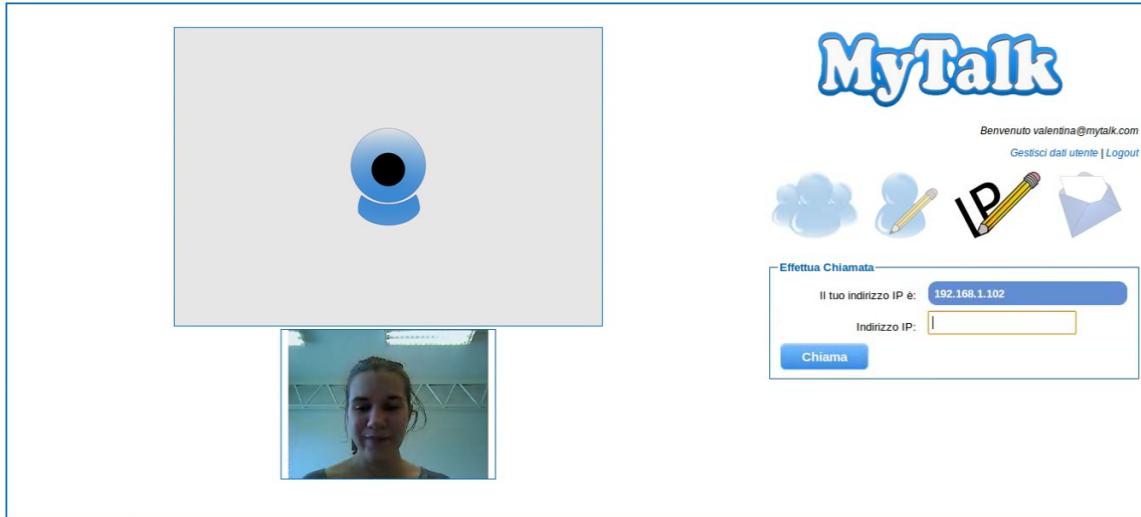


Figura 8: Interfaccia dell'applicazione in fase di ricerca tramite indirizzo IP.

3.5.6 Ricezione di una chiamata

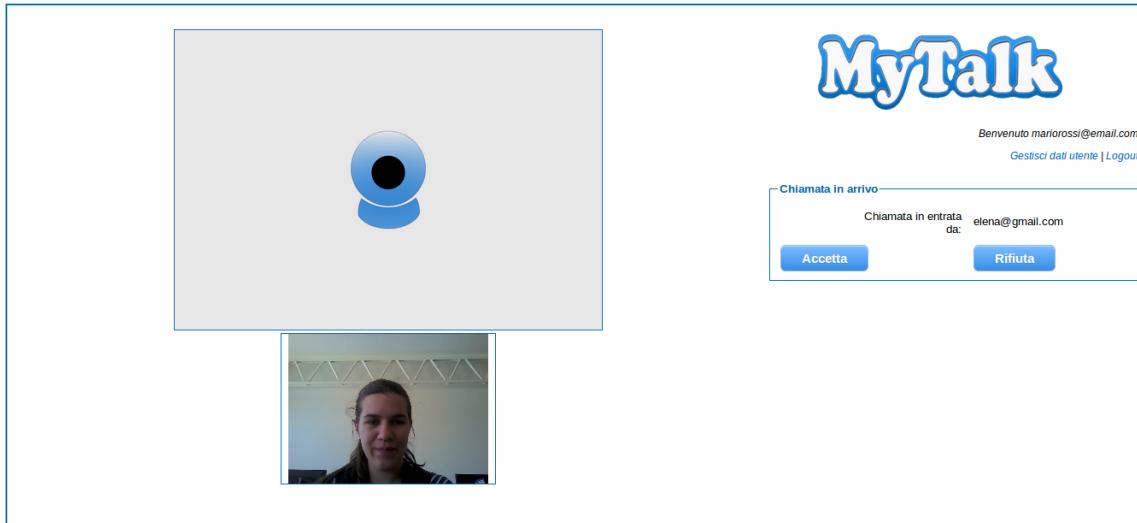


Figura 9: Interfaccia dell'applicazione in fase di ricezione di una chiamata.

Se un utente vi invia una richiesta di comunicazione apparirà il pannello di **Chiamata in arrivo**. Tale pannello permette di accettare la richiesta di comunicazione attraverso il bottone **Accetta** o di rifiutare attraverso il bottone **Rifiuta**.

Se la chiamata viene accettata apparirà il pannello **Informazioni Chiamata**, come si vede in figura 10, se la chiamata viene rifiutata si ritorna alla pagina iniziale della comunicazione, mostrata in figura 6. Se invece non rispondete vi verrà inviato automaticamente un messaggio in segreteria per avvisarvi della chiamata persa.

3.5.7 Pannello Informazioni Chiamata

Quando lo scambio di richieste è andato a buon fine, a tutti gli utenti coinvolti nella conversazione apparirà il pannello **Informazioni Chiamata**, il quale visualizzerà i dati tecnici della chiamata:

- Durata della conversazione;
- Latenza;
- Byte trasmessi;
- Pacchetti trasmessi;
- Pacchetti persi.

Attraverso tale pannello è possibile esprimere un giudizio sulla comunicazione selezionando uno dei campi proposti.

Per terminare la conversazione si deve premere il bottone **Chiudi**.

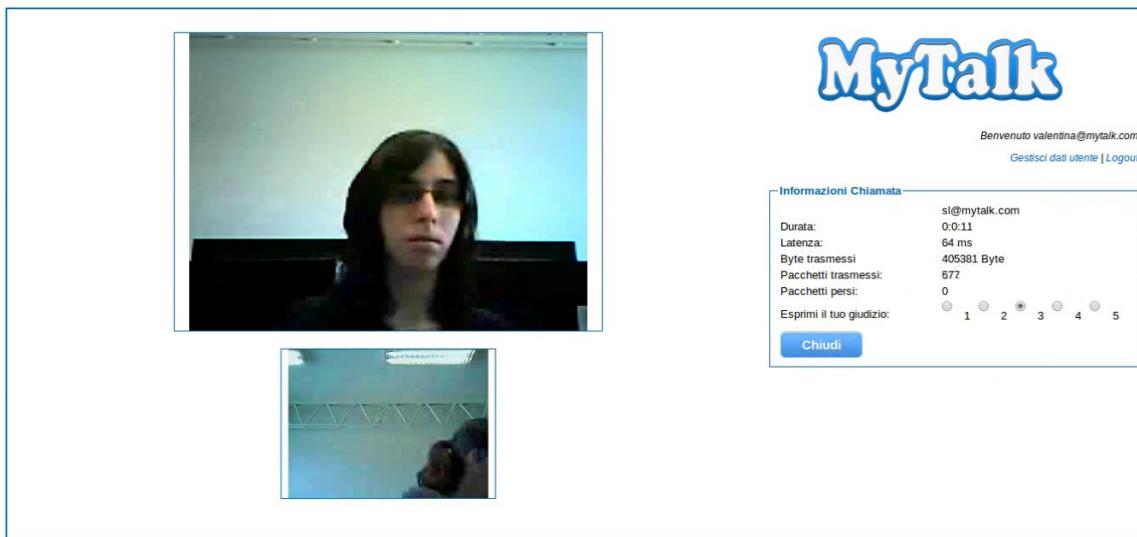


Figura 10: Interfaccia dell'applicazione in fase di chiamata in corso.

3.5.8 Termine di una conversazione

Prima della conclusione di una conversazione sarebbe preferibile dare un giudizio riguardante la qualità dell'esperienza dell'utente. Questa valutazione è utile agli utenti amministratori per recuperare informazioni riguardanti il servizio. Per terminare la comunicazione bisogna premere il pulsante **Chiudi**, presente in figura 10, che riporta alla pagina iniziale della comunicazione (figura 6).

3.5.9 Segreteria

Il pulsante per accedere alla segreteria è rappresentato da una busta e si trova subito dopo i bottoni predisposti per la ricerca utenti, come si vede in figura 4. Al primo accesso la segreteria sarà vuota, quindi si presenterà come rappresentato nella figura 14. La segreteria consente di:

- **Inviare messaggi ad altri utenti:**

Per inviare un messaggio ad un altro utente bisogna selezionare l'utente destinatario dalla lista utenti e premere il pulsante **Lascia Messaggio** che si vede in figura 6. Al centro della schermata apparirà una finestra in cui digitare il messaggio, come mostrato in figura 11, per inviarlo bisogna premere il pulsante **Invia**, altrimenti per annullare l'operazione bisogna premere il pulsante **Annulla**. I messaggi possono essere inviati anche se l'utente destinatario è offline, infatti il messaggio sarà memorizzato e poi verrà inoltrato solo quando il destinatario accederà al servizio.

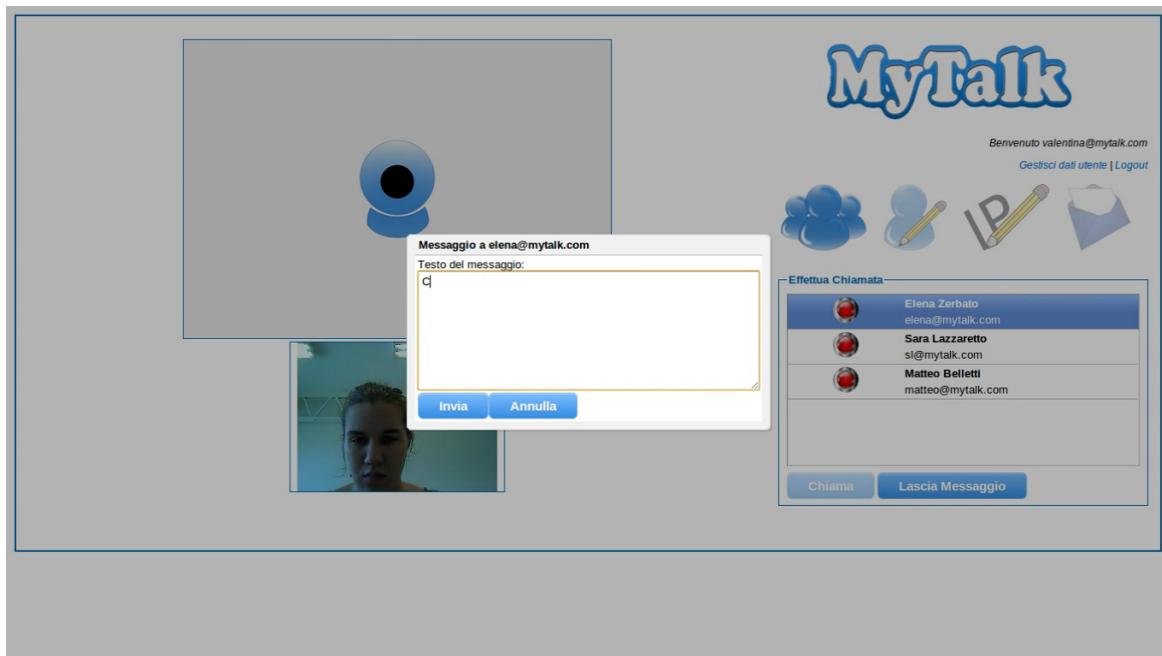


Figura 11: Interfaccia dell'applicazione in fase di scrittura e invio messaggi.

- **Ricevere messaggi da altri utenti:**

Quando si riceve un messaggio l'icona della segreteria si modifica come si vede in figura 12. Selezionando l'icona si potrà leggere il messaggio ricevuto, come si vede in figura 13 e, se ce ne sono, leggere i messaggi già ricevuti in precedenza.

- **Eliminare messaggi ricevuti:**

Per eliminare i messaggi ricevuti bisogna premere il pulsante **Elimina tutti i messaggi** presente in figura 13. Attenzione: non è possibile eliminare un messaggio alla volta, premendo il pulsante verranno quindi eliminati tutti i messaggi presenti. Dopo aver eliminato i messaggi l'interfaccia si presenterà come

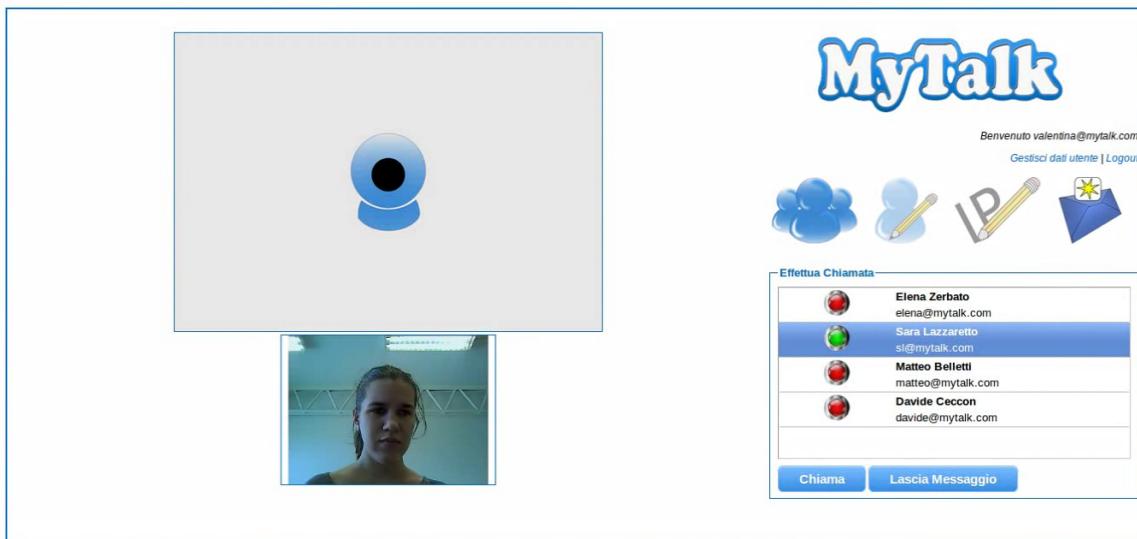


Figura 12: Interfaccia dell'applicazione in fase di ricezione messaggi.

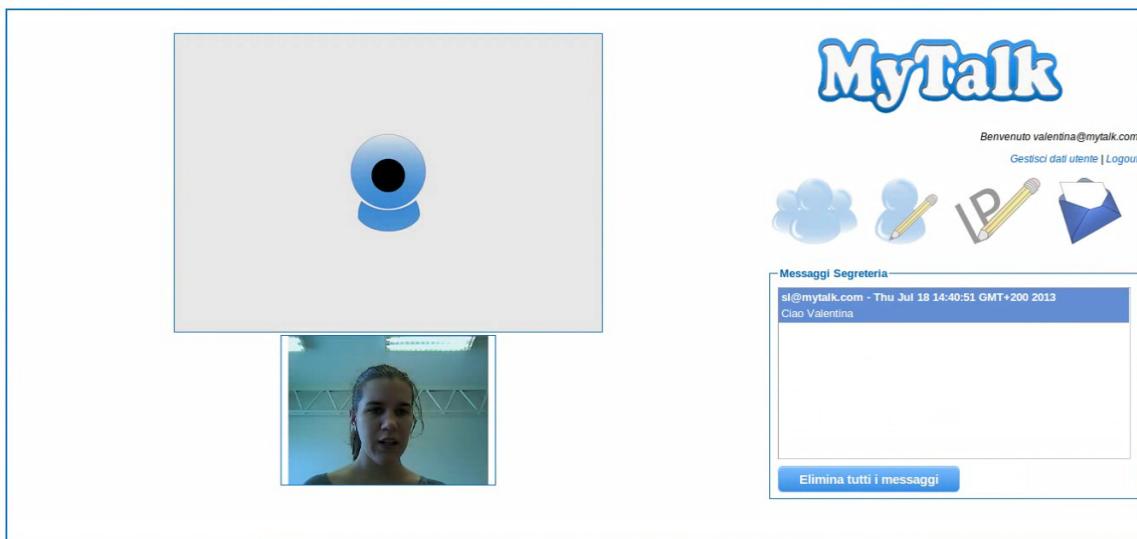


Figura 13: Interfaccia dell'applicazione in fase di lettura messaggi.

mostrato in figura 14. Se in segreteria non è presente alcun messaggio il pulsante **Elimina tutti i messaggi** viene disabilitato.

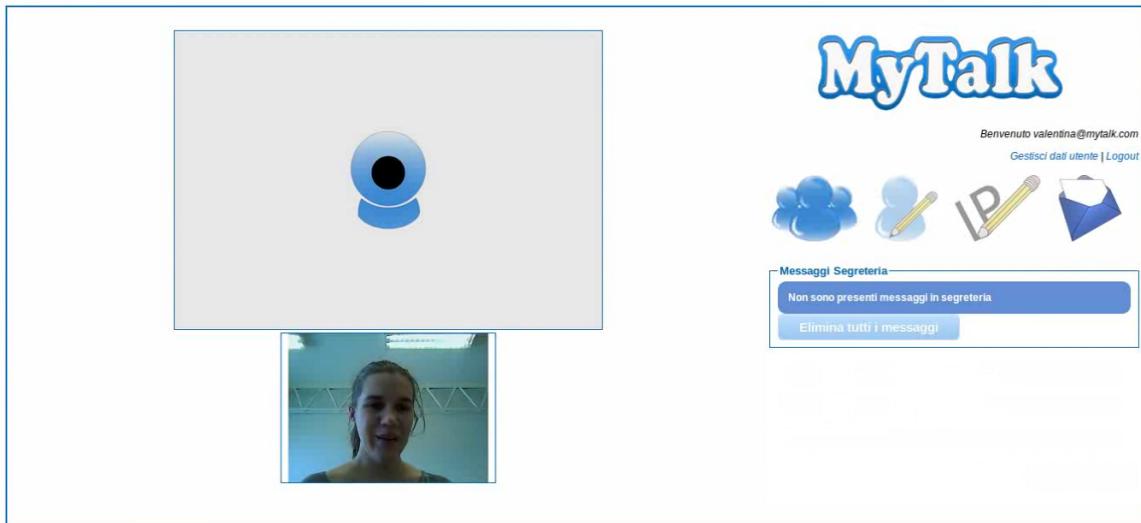


Figura 14: Interfaccia dell'applicazione senza messaggi in segreteria.

3.6 Gestione dei dati

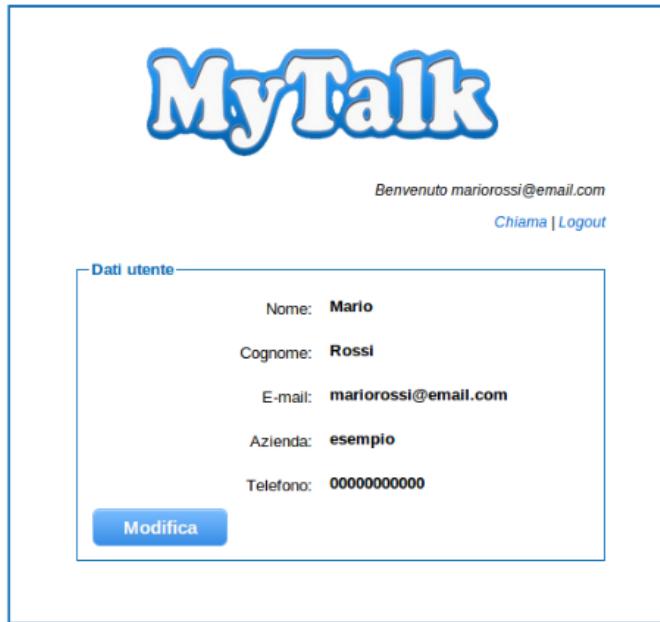


Figura 15: Interfaccia dell'applicazione in fase di visualizzazione dati.

La pagina di gestione dei dati è un'interfaccia che permette di visualizzare e, in caso, modificare le proprie credenziali. Essa presenta due pannelli:

- Visualizza Dati: il pannello di apertura della pagina;
- Modifica Dati: vi si accede premendo il bottone **Modifica**.

All'interno della pagina sono presenti due link che permettono di muoversi all'interno dell'applicazione:

- Chiama: permette all'utente di tornare alla pagina di Comunicazione;
- Logout: permette all'utente di uscire dall'applicazione.

3.6.1 Visualizza Dati

Questo pannello (figura 15) permette all'utente autenticato di visualizzare le proprie credenziali. Premendo il bottone **Modifica** è possibile modificare i dati aprendo il pannello **Modifica Dati**.

3.6.2 Modifica Dati



Figura 16: Interfaccia dell'applicazione in fase di modifica dati.

Questo pannello permette all'utente autenticato di modificare le proprie credenziali cambiando i dati presenti nella form_[g] e premendo il bottone **Conferma**. È possibile modificare tutti i dati o solo alcuni. Andata a buon fine la modifica, il sistema torna al pannello **Visualizza Dati**. Se l'utente autenticato desidera annullare le modifiche, o semplicemente tornare al pannello **Visualizza Dati** deve premere il bottone **Annulla**.

3.7 Logout

Per effettuare il logout dall'applicazione bisogna premere il link **Logout** che si vede in figura 7, ma che è presente in ogni pagina accedibile dall'utente autenticato.

3.7.1 Aggiornamento della pagina

È possibile effettuare il logout anche aggiornando la pagina, navigando verso un altro sito o chiudendo la finestra. In questi casi verrà richiesto all'utente se è sicuro di continuare l'operazione, come mostrato in figura 17.

Se viene premuto il pulsante **Ricarica questa pagina** sarà effettuato il logout e completata l'operazione richiesta. Se invece viene premuto il pulsante **Non ricaricare** l'operazione richiesta viene annullata e si rimane sulla stessa pagina.

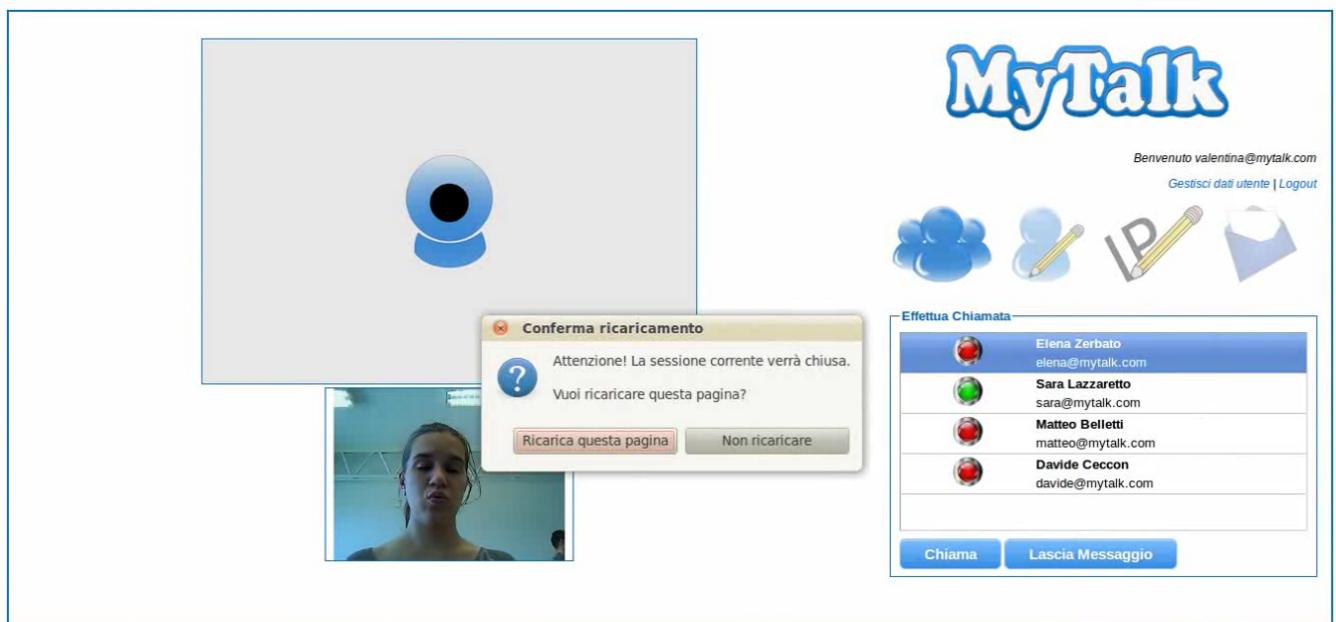


Figura 17: Interfaccia dell'applicazione in fase di ricaricamento pagina.

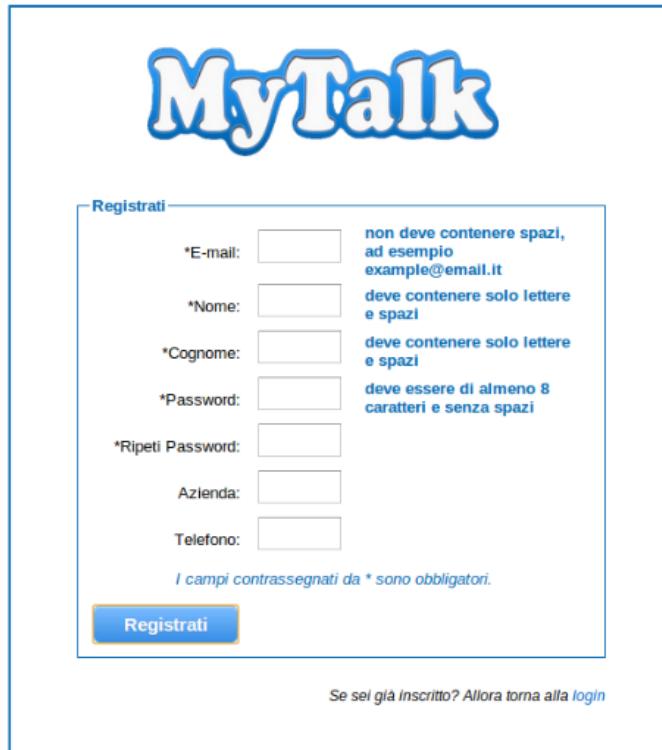
4 Errori e possibili cause

Vengono descritte le situazioni di errore che possono avvenire durante l'uso dell'applicazione:

- **E1 - Pagina bianca all'accesso dell'applicazione:** questa situazione si verifica perché nel browser_{|g|} che si sta attualmente usando non è abilitato l'utilizzo di Javascript_{|g|}.
Nelle varie versioni del browser_{|g|} Google Chrome_{|g|} è possibile risolvere il problema in due modi:
 - Globale: dal menù di personalizzazione è possibile abilitare Javascript_{|g|} per tutti i siti web visitati;
 - Locale: nella barra degli indirizzi, abilitare l'esecuzione di Javascript_{|g|} unicamente nel sito del servizio (figura 20).
- **E2 - Credenziali non corrette:** questa situazione si verifica perché nella scheda di autenticazione sono stati inseriti dei dati non validi. L'errore più comune è l'inserimento di caratteri maiuscoli al posto dei minuscoli (o viceversa). Riprovare ponendo attenzione durante la digitazione dello username e della password.
- **E3 - Errore di connessione al server_{|g|} :** quando si sono verificati dei problemi nella connessione con il server_{|g|} viene visualizzato un messaggio d'errore. Verificare che la propria connessione internet sia attiva e che nessun firewall_{|g|} impedisca la trasmissione, dunque, ricaricare la pagina.
- **E4 - Segnale video non presente:** quando il segnale video non è presente significa che non è stato consentito l'accesso all'hardware video e audio.
Consentire l'accesso all'hardware tramite l'apposito pulsante presente nella parte superiore della pagina, se questo non è presente effettuare il logout e ricaricare la pagina.
- **E5 - Parametro di ricerca errato:** questa situazione si verifica perché si sono inseriti valori di ricerca errati (senza rispettare la formattazione richiesta) per la ricerca tramite nome utente o indirizzo IP.
Riprovare ponendo attenzione durante la digitazione del valore (seguendo la linea guida presente per ciascun formato).
- **E6 - Utente offline o inesistente:** nella ricerca tramite nome utente o tramite indirizzo IP, quando l'utente indicato non è disponibile perché è offline oppure inesistente viene opportunamente segnalato.
Attendere che torni online o controllare il campo di ricerca.
- **E7 - Consentire trasmissione video:** quando appare il messaggio che riporta la dicitura **consentire la trasmissione video**, come si vede in figura 21, significa che un altro utente vi sta chiamando ma che il vostro video locale non è attivato. Per attivarlo bisogna premere il pulsante **Attiva Video Locale**.

Tutti i form_{|g|} compilati dall'utente, che richiedono degli input da inserire, sono sottoposti a validazione in tempo reale. Se tutti i campi superano la validazione non

compare nulla mentre se uno o più campi non la superano c'è la segnalazione dell'errore riscontrato come mostrato nelle figure 18 e 19.



The screenshot shows a registration form titled "MyTalk". The form fields and their validation messages are:

Campione	Validazione
*E-mail:	non deve contenere spazi, ad esempio example@email.it
*Nome:	deve contenere solo lettere e spazi
*Cognome:	deve contenere solo lettere e spazi
*Password:	deve essere di almeno 8 caratteri e senza spazi
*Ripeti Password:	
Azienda:	
Telefono:	

*I campi contrassegnati da * sono obbligatori.*

Registrati

Se sei già iscritto? Allora torna alla [login](#)

Figura 18: Immagine gestione errori.

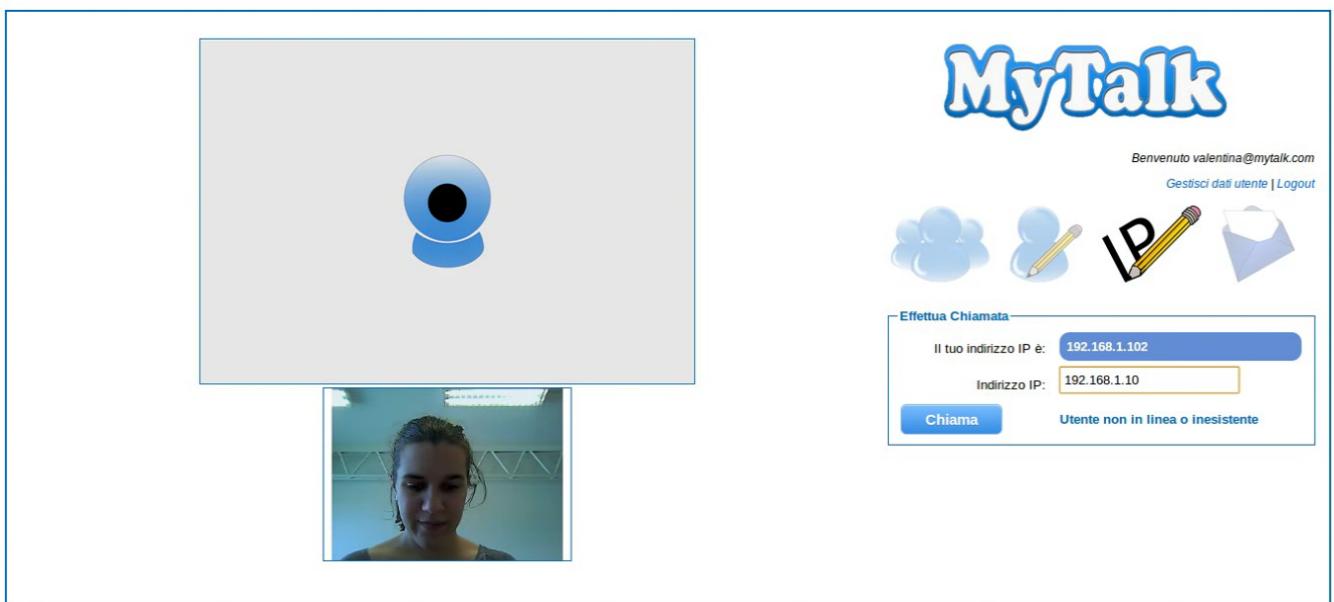


Figura 19: Immagine gestione errori nell'inserimento indirizzo IP.

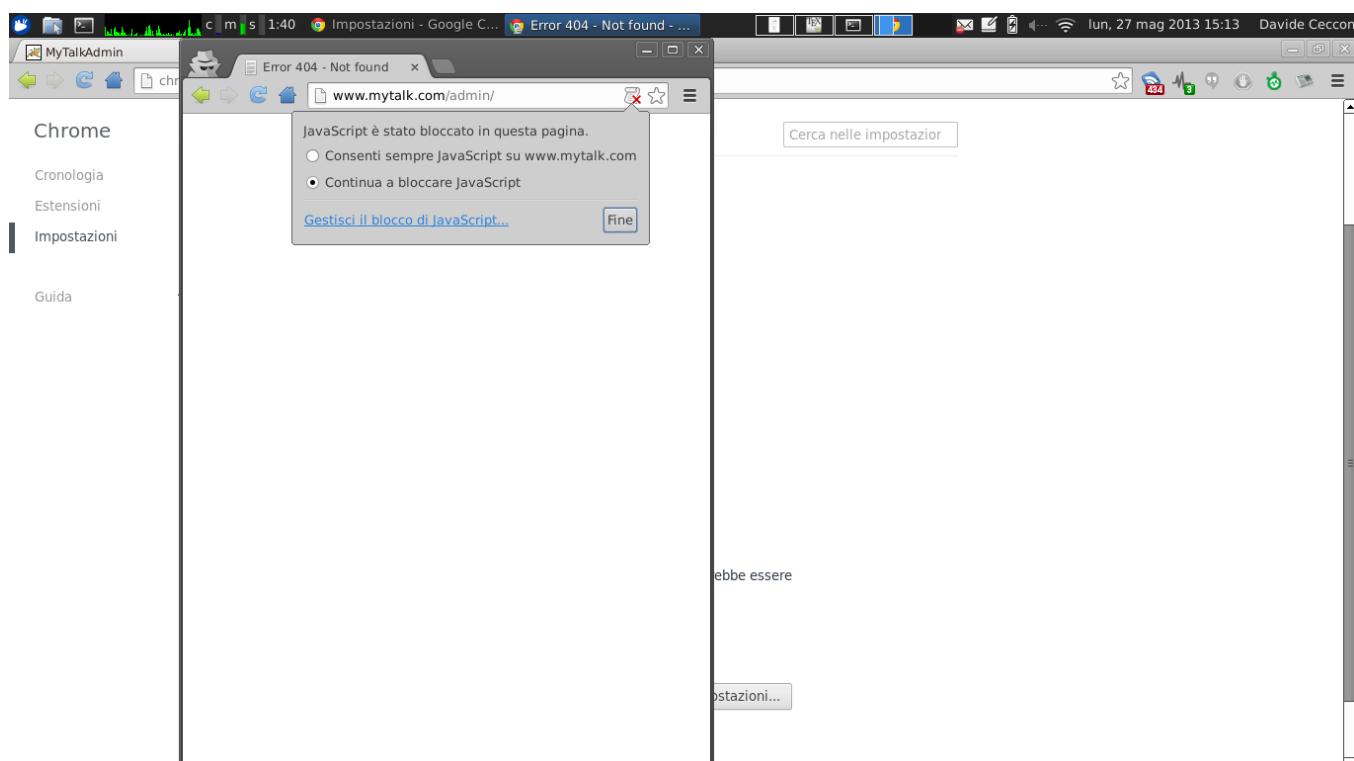


Figura 20: Abilitare l'esecuzione di Javascript solo per il sito corrente.

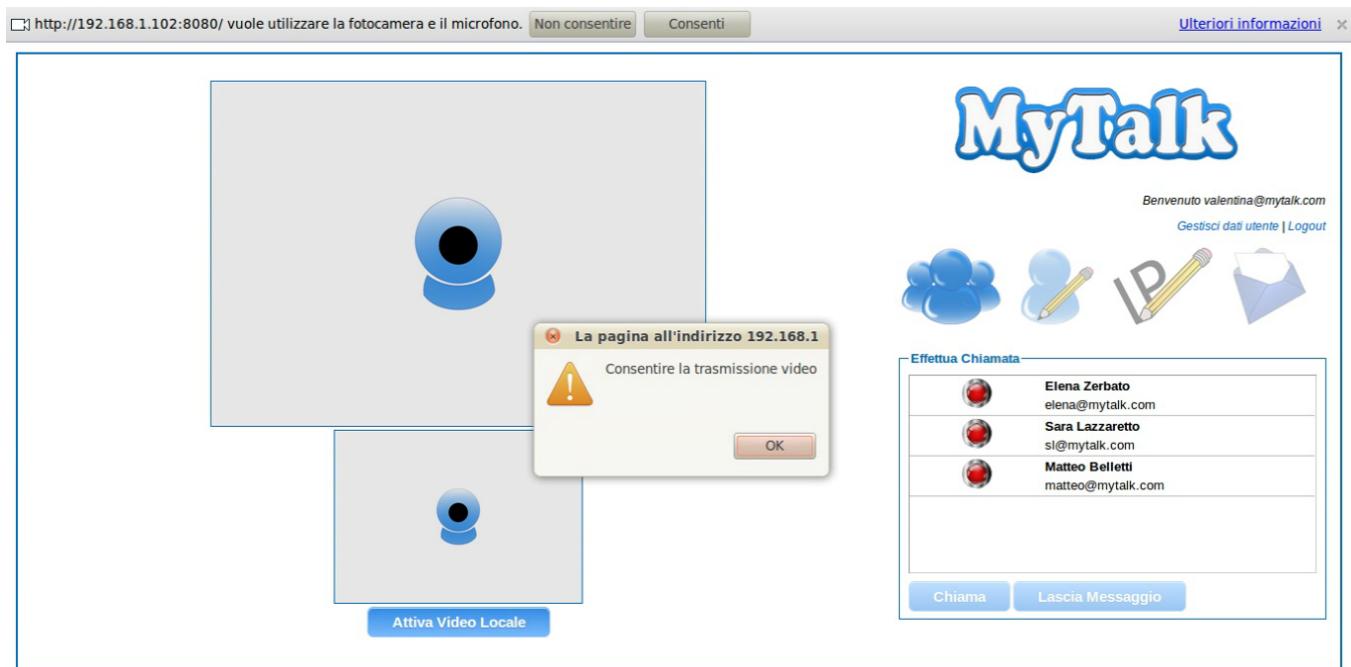


Figura 21: Immagine gestione errore del video locale.

A Glossario

B

Browser:

programma che fornisce uno strumento per navigare in Internet e interagire con i contenuti presenti nel World Wide Web. Più tecnicamente, un browser è un'applicazione client_{|g|} che utilizza il protocollo HTTP_{|g|} per inoltrare le richieste dell'utente ad un web server_{|g|}.

Bug:

errore o guasto di programmazione che porta al malfunzionamento di un programma. La causa della maggior parte del numero di bug è spesso il codice sorgente scritto dal programmatore, ma può anche accadere che sia il compilatore stesso a produrne. Un programma che contiene un gran numero di bug che interferiscono con la sua funzionalità è detto bacato.

C

Chrome:

browser_{|g|} sviluppato da Google, basato su motore di rendering_{|g|} β WebKit_{|g|}.

F

Firewall:

componente passivo di difesa perimetrale che può anche svolgere funzioni di collegamento tra due o più tronconi di rete.

Form:

interfaccia di un'applicazione che consente all'utente di inviare uno o più dati liberamente inseriti da egli stesso.

J

JavaScript:

linguaggio di scripting (cioè un linguaggio interpretato, dal browser_{|g|} in questo caso, il cui scopo è l'interazione con altri programmi più complessi) orientato agli oggetti, usato comunemente nei siti web_{|g|}.

L

Layout: descrive la disposizione appropriata degli elementi che compongono una pagina web_{|g|}.

S

Server: componente che fornisce, a livello logico o fisico, un qualunque tipo di servizio ad altre componenti denominate client_{|g|} attraverso una rete di computer o direttamente in locale. Rappresenta dunque il nodo opposto al client_{|g|} in una rete.

W

Web: spesso è un'abbreviazione per World Wide Web (ragnatela mondiale). È un servizio Internet che permette di navigare ed usufruire dell'ampia gamma di contenuti presenti in rete.

Web-based: un'applicazione web-based è un software accessibile via web per mezzo di un network.