

Informazioni sul documento

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.



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



RQ

Tab 2: Storico ruoli RQ



Indice

1	Introduzione	6
1.1	Scopo del documento	6
1.2	Scopo del Prodotto	6
1.3	Glossario	6
2	Autenticazione e gestione profilo	7
2.1	Registrazione	7
2.2	Autenticazione	8
2.3	Logout	10
2.4	Cambio password	11
3	Home	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	Editor	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 multimediale	20
4.4	Gestione sfondo	21
4.5	Impostare percorso per la presentazione	22
4.5.1	Visualizzazione percorso	23
5	Esecuzione	24



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	Form cambio password	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 multimediale	21
18	Gestione sfondo	22
19	Aggiunta a percorso principale	23
20	Menu percorso principale	23
21	Menu esecuzione	24

1	Versionamento del documento	2
2	Storico ruoli RQ	3



1.1 Scopo del documento

1.2 Scopo del Prodotto

1.3 Glossario

- **Editor:** Programma per la modifica di contenuti testuali o multimediali. Un semplice edito 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.

The screenshot displays a web application interface. At the top, a dark blue header bar contains the text "Premi" on the left and two links, "ACCEDI" and "REGISTRATI", on the right. The "REGISTRATI" link is highlighted with a red rectangular border, and a red arrow points to it from the right side of the image. Below the header, the main content area is white. In the center, there is a white box with a subtle shadow, titled "Login utente". Inside this box, there are two input fields: "Username" and "Password". Below these fields are two buttons: "LOGIN" and "RESET".

Fig 1: Homepage

2. Verrà proposto un 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 è richiesta una password più lunga di 6 caratteri;
 - registrati: Premere infine il pulsante Registrati per confermare i dati e poter iniziare ad utilizzare Premi.



1

2


3

RESET

2.2 Autenticazione

1. Per poter accedere in Premibisogna essere prima di tutto registrati. Per effettuare la login basta compilare il form che si presenta in homepage o , in alternativa , premere il pulsante login.

Login utente



Username

Password

LOGIN

RESET

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 una password, per motivi di sicurezza è richiesta una password più lunga di 6 caratteri;
- **login:** Premere infine il pulsante login per confermare i dati e poter iniziare ad utilizzare Premi.



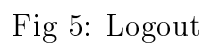
1

2

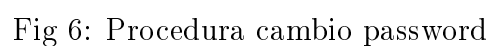
3

RESET

Questo documento è distribuito sotto licenza [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).



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.





- Premi

Ciao Mauro!

LOGOUT

PROFILO

HOME

1

CAMBIA PASSWORD

2

Password Attuale

3

Nuova Password

4

Conferma Nuova Password

5

SUBMIT

Fig 7: Form cambio password





1. Per poter rinominare una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter rinominare una presentazione basterà preme sul pulsante rinomina corrispondente al nome 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.



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.

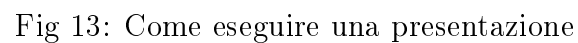


1. Per poter editare una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter editare una presentazione basterà premere sul pulsante `editor_g` corrispondente al nome della presentazione che si vuole editare.





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.





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

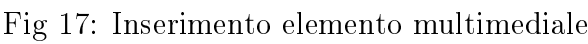
L'editor_g permette l'inserimento dentro l'area apposita di frame_g , nei quali si potranno inserire elementi multimediali. Per procedere alla creazione della slide è sufficiente:

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



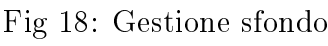
- Modifica del colore del testo;
- Modifica della dimensione del testo;
- Scelta del font testo;
- Rotazione del testo.

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



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.



L'editor_g permette di impostare un percorso 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, una volta selezionato nella barra degli strumenti appariranno dei nuovi pulsanti;
- Premere il pulsante Aggiungi a un percorso;
- Premere il pulsante Aggiungi frame_g al percorso principale, a questo punto i bordi del frame_g saranno diventati rossi ad indicare che si è selezionato il percorso principale di esecuzione.



5 Esecuzione

Per poter eseguire una presentazione è necessario essere autenticati ed aver creato una presentazione con all'interno degli elementi da presentare. I comandi per eseguire la presentazione sono molto semplici, basterà 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 corretto. Dal menu è possibile:

- Uscire dalla modalità presentazione e tornare all'editor_g;
- Tornare alla home;
- Posizionarsi su uno degli elementi del percorso principale.

Fig 21: Menu esecuzione