

17-08-2015



Manuale Amministratore

Informazioni sul documento

Nome Documento	Manuale Amministratore
Versione	1.0.0
Stato	<i>Formale</i>
Uso	<i>Esterno</i>
Data Creazione	17-08-2015
Data Ultima Modifica	17-08-2015
Redazione	Tollot Pietro
Approvazione	Fossa Manuel
Verifica	Gabelli Pietro
Lista distribuzione	<i>LateButSafe</i>

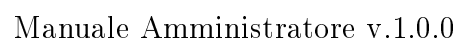
Prof. Tullio Vardanega

Prof. Riccardo Cardin

Proponente Zucchetti S.p.a.

Sommario

Il presente documento consiste del manuale per l'amministratore del sistema Premi.



Tab 1: Versionamento del documento

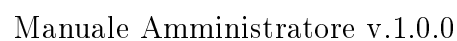
Versione	Autore	Data	Descrizione
1.0.0	Fossa Manuel	28-08-2015	Approvazione del documento
0.1.0	Tollot Pietro	17-08-2015	Stesura del del documento

Storico

RQ

Versione 1.0.0	Nominativo
Redazione	Tollot Pietro
Verifica	Gabelli Pietro
Approvazione	Fossa Manuel

Tab 2: Storico ruoli RP \rightarrow RQ



1	Introduzione	6
1.1	Scopo del documento	6
1.2	Scopo del Prodotto	6
1.3	Glossario	6
1.4	Riferimenti	6
1.4.1	Normativi	6
1.4.2	Informativi	6
2	Requisiti	7
3	Installazione e Avvio	7

Elenco delle figure

Elenco delle tabelle

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

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il presente documento descrive la progettazione di dettaglio definita per il progetto Premi. Il documento si basa sulla [SpecificaTecnica_v.2.0.0.pdf](#). I programmatori si serviranno di tale documento per procedere con le attività di codifica.

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 dei documenti, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite sono riportate nel documento [Glossario_v.3.0.0.pdf](#). Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel Glossario è marcata da una “g” minuscola in pedice.

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- Regole del Progetto_g didattico, reperibili all'Indirizzo_g:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/PD01.pdf>
- Vincoli di organigramma, consultabili all'Indirizzo_g:
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/PD01b.html>
- Norme di Progetto_g: [NormeDiProgetto_v.3.0.0.pdf](#);
- Specifica Tecnica_g: [SpecificaTecnica_v.2.0.0.pdf](#);
- Capitolato d'appalto C4: Premi: Software_g di presentazione “better than Prezi”
<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/Progetto/C4.pdf>.

1.4.2 Informativi

- Slide dell'insegnamento Ingegneria del Software_g modulo A:
 - Il ciclo di vita_g del Software_g;
 - Gestione di Progetto_g.

<http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2014/> ;

- Ingegneria del Software_g - Ian Sommerville - 9a Edizione (2010).



2 Requisiti

Per poter avviare correttamente il server deve essere installato sul PC ospitante il server le tecnologie MongoDB e nodeJs. I sistemi operativi supportati sono OSX Yosemite, Ubuntu dalla versione 12.04LTS, Windows7 o successivi.

3 Installazione e Avvio

Di seguito sono riportati i passi per la configurazione del database MongoDB e l'avviamento del server per i sistemi operativi OSX Yosemite, Ubuntu 12.04LTS e Windows7:

1. creare una cartella data per raccogliere in database creati con MongoDB `mongod -dbpath /usr/local/mongodb-data`
2. avviamento mongodb con il comando `sudo mongod (-port xxxxxx se si vuole usare una porta diversa da quella di default)`, specificando la cartella per il salvataggio e recupero dei database con l'opzione `mongod -dbpath /mia/cartella/`
3. spostarsi dal terminale nella cartella Premi (o quella in cui è presente lo script mongo-Config se spostato) ed accedere a mongoDB con il comando `mongo`, avvenuto l'accesso configurare il database con il comando `load('mongoConfig.js')`
4. se è stato avviato mongod con una porta differente da quella di default modificare il file `config.js` all'interno della cartella Premi specificando la porta con cui è stato avviato mongod
5. avviamento server node spostandosi da terminale sulla cartella premi e lanciare il comando `node premi_Server.js`