

27-08-2015



Manuale Utente

Informazioni sul documento

Nome Documento	Manuale Utente
Versione	2.0.0
Stato	<i>Formale</i>
Uso	<i>Esterno</i>
Data Creazione	27-08-2015
Data Ultima Modifica	27-08-2015
Redazione	Petrucci Mauro
Approvazione	Fossa Manuel
Verifica	Tollot Pietro
Lista distribuzione	<i>LateButSafe</i>

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
1.1.0	Petrucci Mauro	27-08-2015	Apportate modifiche a seguito delle segnalazioni del committente
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

RQ

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

Tab 2: Storico ruoli RQ

RQ->RA

Versione 2.0.0	Nominativo
Redazione	Petrucci Mauro
Verifica	Tollot Pietro
Approvazione	Fossa Manuel

Tab 3: Storico ruoli RA

Indice

1	Introduzione	6
1.1	Scopo del documento	6
1.2	Scopo del Prodotto	6
1.3	Prerequisiti	6
1.4	Glossario	6
2	Primo accesso	9
2.1	Registrazione	9
3	Autenticazione e gestione profilo	11
3.1	Autenticazione	11
3.2	Logout	12
3.3	Cambio password	13
4	Home	15
4.1	Creazione nuova presentazione	15
4.2	Eliminazione Presentazione	15
4.3	Rinomina Presentazione	16
4.4	Editare una presentazione	17
4.5	Esecuzione presentazione	18
5	Editor	19
5.1	Inserimento Frame	19
5.1.1	Modifica Frame	20
5.2	Inserimento testo	20
5.2.1	Modifica testo	21
5.3	Inserimento Elemento _g multimediale	21
5.4	Gestione sfondo	22
5.5	Impostare Percorso principale presentazione	23
5.5.1	Visualizzazione percorso	25
6	Esecuzione	27

Elenco delle figure

1	Homepage	9
2	Form di registrazione	10
3	Pagina Autenticazione	11
4	Form di autenticazione	12
5	Logout	13
6	Procedura cambio password	13
7	Form cambio password	14
8	Creazione nuova presentazione	15
9	Eliminazione presentazione	16
10	Rinomina presentazione	17
11	Come editare una presentazione	17
12	Come eseguire una presentazione	18
13	Schermata editor	19
14	Inserimento frame	20
15	Inserimento testo	21
16	Inserimento Elemento _g multimediale	22
17	Gestione sfondo	23
18	Frame da inserire nel percorso principale	23
19	Frame da inserire selezionato	24
20	Aggiunta a Percorso principale	24
21	Frame inserito nel percorso princpale	25
22	Menu esecuzione	27

Elenco delle tabelle

1	Versionamento del documento	2
2	Storico ruoli RQ	3
3	Storico ruoli RA	3



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 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 Prerequisites

Essendo Premiun applicazione web, l'utente non deve disporre di elevati requisiti hardware, deve solo possedere una connessione ad internet ed un web browser (*Chrome* $\geq 40.x$),

1.4 Glossario

Ogni occorrenza di termini tecnici, di dominio e gli acronimi sono marcati con una "g" in pedice. Le relative definizioni sono riportate di seguito.

- **Account:** L'insieme di funzionalità, strumenti e contenuti attribuiti ad un nome utente all'interno del programma;
- **Arrestare:** Interruzione permanente di un'attività;
- **Bookmark:** Segnalibro che permette di spostarsi rapidamente da un frame ad un altro al livello più esterno;
- **Browser:** Un browser è un programma che consente di usufruire dei servizi di connettività in Rete e di navigare sul World Wide Web;
- **Desktop:** Si intende una tipologia di computer contraddistinto dall'essere general purpose, monoutente, destinato ad un utilizzo non in mobilità e principalmente produttivo di dimensioni tali per cui l'installazione in una scrivania risulta la più appropriata per un comodo utilizzo;
- **Dispositivo Mobile:** Dispositivo portatile che permette di ricevere, elaborare ed esporre dati senza usare una connessione internet cablata. Di norma si usa per indicare sia smartphone che tablet;
- **Editor:** Programma_g per la modifica di contenuti testuali o multimediali. Un semplice Editor_g è generalmente incluso in ogni sistema operativo;
- **Elemento:** Elemento presente all'interno di un frame il quale può essere un file media, un SVG o un testo;



- **Elemento scelta:** Elemento presente all'interno di un frame che, selezionandolo, permette di spostarsi in un nuovo percorso di presentazione;
- **File:** Contenitore di informazioni in forma digitale che si basa su un sistema di archiviazione durevole, è cioè a disposizione di altri programmi anche quando il programma che l'ha creato termina la sua esecuzione;
- **File media:** Tutti i file con contenuto multimediale: immagine, video e audio;
- **File system:** Struttura organizzativa, all'interno di un sistema operativo, che regola il funzionamento dei nomi di file, la loro memorizzazione e il loro recupero;
- **Font:** Serie di caratteri distinti per stile;
- **Frame:** ciascuna delle aree di schermo che visualizzano parti indipendenti di contenuto durante la visualizzazione di una presentazione;
- **Link:** Rinvio ad un'unità informativa su supporto digitale ad un'altra. È ciò che caratterizza la non linearità dell'informazione propria di un ipertesto;
- **Linux:** Famiglia di sistemi operativi di tipo Unix-like, rilasciati sotto varie possibili distribuzioni, aventi le caratteristica comune di utilizzare come nucle il kernel Linux;
- **Login:** Autenticazione dell'utente nel sistema mediante l'inserimento di un username e password;
- **Logout:** Uscita dal sistema da parte dell'utente;
- **Mac OS:** Famiglia di sistemi operativi creati per computer Macintosh, prodotti da Apple;
- **PC:** Personal Computer;
- **Percorso:** Nome che contiene in forma esplicita informazioni sulla posizione di un file all'interno del sistema;
- **Piano della presentazione:** Piano nel quale sono visualizzati tutti gli elementi di una presentazione;
- **Requisito:** Ciascuna delle qualità necessarie e richieste per uno scopo determinato;
- **Server:** Componente o sottosistema informatico di elaborazione che fornisce, a livello logico e a livello fisico, un qualunque tipo di servizio ad altre componenti (tipicamente chiamate client, cioè cliente) che ne fanno richiesta attraverso una rete di computer, all'interno di un sistema informatico o direttamente in locale su un computer;
- **Smartphone:** Uno smartphone è un dispositivo mobile che abbina funzionalità di telefono cellulare a quelle di dati personali;
- **Software:** Set di istruzioni interpretabili da una macchina che guidano le componenti di un computer a svolgere specifiche operazioni.
- **Sospendere:** Interruzione temporanea di un'attività;



-
- Università degli studi di Padova - 2014/2015



Per poter accedere a Premi è necessario soddisfare i prerequisiti riportati nella sezione 1.3 e successivamente collegarsi al sito www.premi.it

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

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.



1

2

3

RESET

Università degli studi di Padova - 2014/2015



3.1 Autenticazione

- Premi

ACCEDI

REGISTRATI

Login utente

Username

Password

LOGIN

RESET

Progetto di Ingegneria del software 2014/2015

Gruppo LateButSafe latebutsafe@gmail.com

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: Premere infine il pulsante Login per confermare i dati e poter iniziare ad utilizzare Premi.



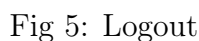
1

2

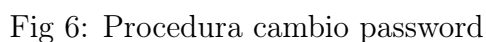
3

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.



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;



- 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



4.1 Creazione nuova presentazione

-
- Premi
- Ciao Mauro! LOGOUT PROFILO HOME
- 1 NUOVA PRESENTAZIONE
- Nome SUBMIT
- 2 3
- Prova_uno EDIT ESEGUI ELIMINA RINOMINA
- Prova_due EDIT ESEGUI ELIMINA RINOMINA
- Progetto di Ingegneria del software 2014/2015
- Gruppo LateButSafe latebutsafe@gmail.com

Fig 8: Creazione nuova 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**.



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.



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.





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.





5 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 13: Schermata editor

5.1 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;







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

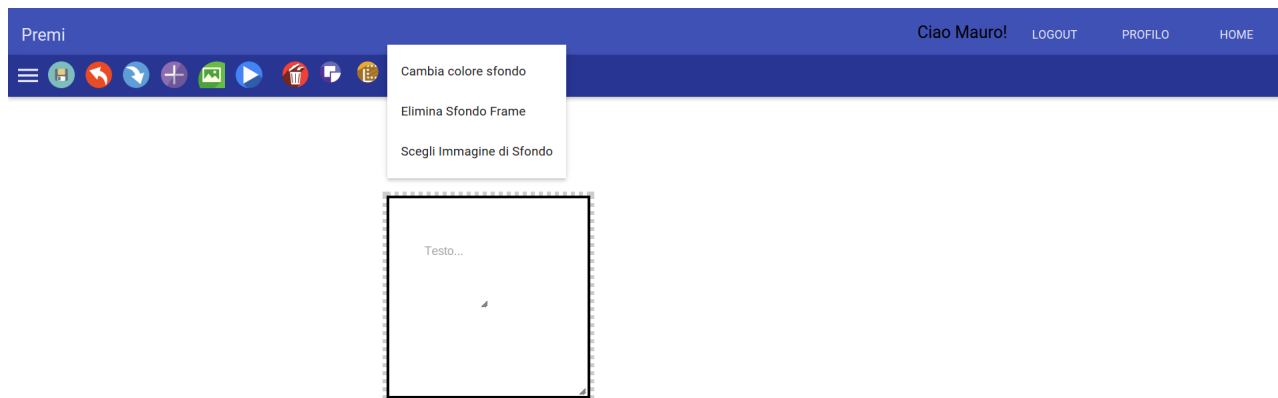


Fig 17: Gestione sfondo

5.5 Impostare Percorso principale presentazione

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 nuovi pulsanti;

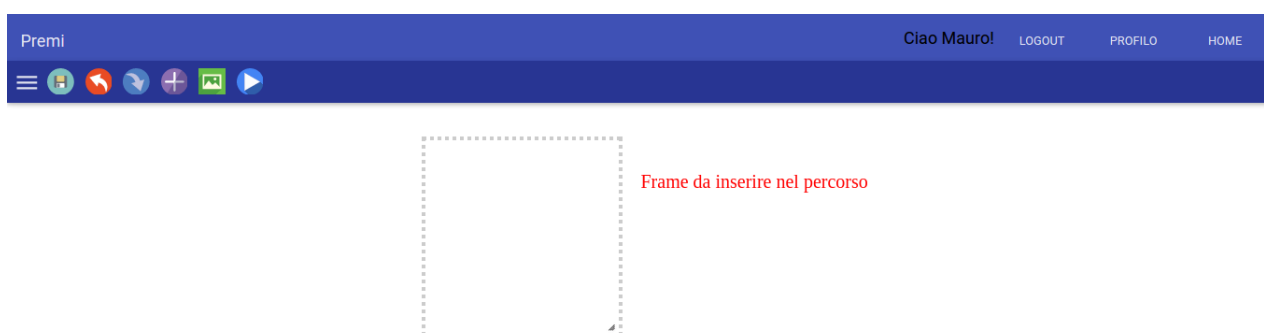
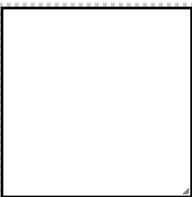


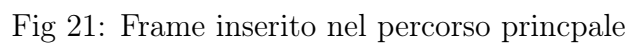
Fig 18: Frame da inserire nel percorso principale



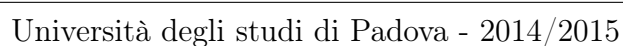
- Premere il pulsante Aggiungi a un Percorso;
- Premere il pulsante Aggiungi Frame_g al Percorso principale, a questo punto i bordi del Frame_g saranno diventati rossi ad indicare che si è selezionato il Percorso principale di esecuzione.





Università degli studi di Padova - 2014/2015



Dopo aver inserito più d'un Frame_g nel Percorso di esecuzione, lo si può visualizzare aprendo il menu laterale, a questo punto bisognerà premere il pulsante **Percorso principale** per poter visualizzare il Percorso 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.





Item 1	
Item 3	
Item 4	





6 Esecuzione

Per poter eseguire una presentazione è necessario essere autenticati ed aver creato una presentazione con all'interno degli elementi. 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 principale.

Fig 22: Menu esecuzione