

# Manuale Utente

#### Informazioni sul documento

Nome Documento	Manuale Utente
Versione	2.0.0
Stato	Formale
Uso	Esterno
Data Creazione	27-08-2015
Data Ultima Modifica	27-08-2015
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		
1.1.0	Petrucci Mauro  27-08-2015  Apportate modifiche a segu 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

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

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	Intr	troduzione							6
	1.1	Scopo del documento							6
	1.2	Scopo del Prodotto							6
	1.3	Prerequisiti							6
	1.4	Glossario							6
2	Prin	imo accesso							7
	2.1	Registrazione							7
3	Aut	Autenticazione e gestione profilo						9	
	3.1	Autenticazione							9
	3.2	Logout							10
	3.3	Cambio password							11
4	Hor	ome							13
	4.1	Creazione nuova presentazione							13
	4.2								13
	4.3	Rinomina Presentazione							14
	4.4								15
	4.5								16
5	Edi	litor							17
	5.1	Inserimento Frame							17
		5.1.1 Modifica Frame							18
	5.2								18
		5.2.1 Modifica testo							19
	5.3								19
	5.4	8							20
	5.5								$\frac{1}{21}$
		5.5.1 Visualizzazione percorso							22
6	Ese	ecuzione							24



# 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	Form cambio password	12
8	Creazione nuova presentazione	13
9	Eliminazione presentazione	14
10	Rinomina presentazione	15
11	Come editare una presentazione	15
12	Come eseguire una presentazione	16
13	Schermata editor	17
14	Inserimento frame	18
15	Inserimento testo	19
16	Inserimento Elemento <sub>g</sub> multimediale	20
17	Gestione sfondo	21
18	Frame da inserire nel percorso principale	21
19	Frame da inserire selezionato	22
20	Aggiunta a Percorso <sub>g</sub> principale	22
21	Menu Percorsog principale	23
22	Menu esecuzione	
Elen	co delle tabelle	
1	Versionamento del documento	2
2	Storico ruoli RQ	
3	Storico ruoli RA	



## 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<sub>g</sub>, alle funzionalità di Premiche vengono erogate con le stesse modalità di un normale sito internet.

## 1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del Progetto<sub>g</sub> è la realizzazione un Software<sub>g</sub> per la creazione ed esecuzione di presentazioni multimediali favorendo l'uso di tecniche di storytelling e visualizzazione non lineare dei contenuti.

## 1.3 Prerequisiti

L'utente deve possedere una connessione ad internet ed un web browser ( $Chrome \ge 40.x$ ,  $Firefox \ge 40.x$ ).

#### 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.

- Editor: Programma<sub>g</sub> per la modifica di contenuti testuali o multimediali. Un semplice Editor<sub>g</sub> 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.

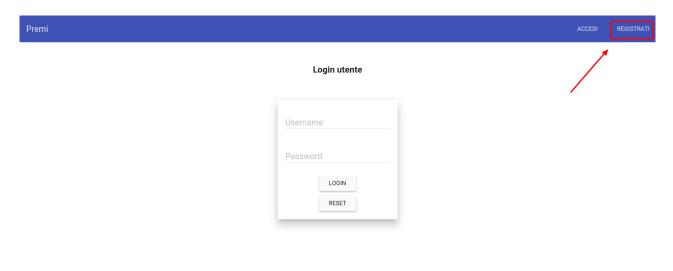


## 2 Primo accesso

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

## 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

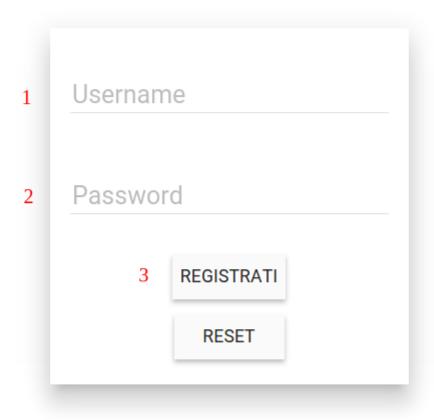


Fig 2: Form di registrazione



## 3 Autenticazione e gestione profilo

#### 3.1 Autenticazione

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

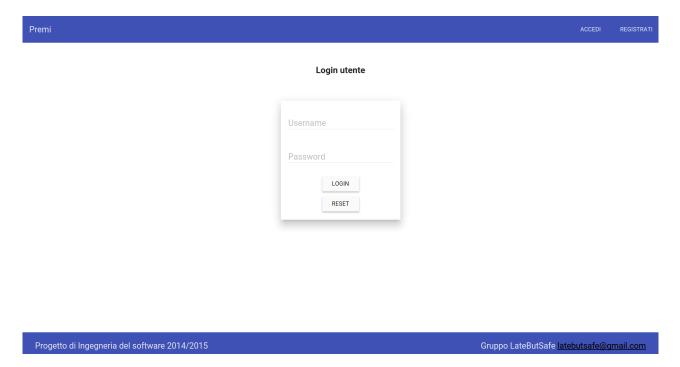


Fig 3: Pagina Autenticazione

- 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.



# Login utente

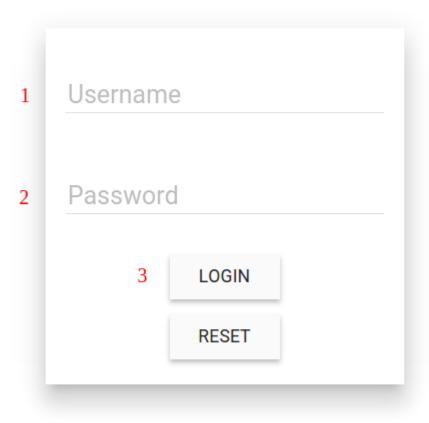


Fig 4: Form di autenticazione

## 3.2 Logout

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



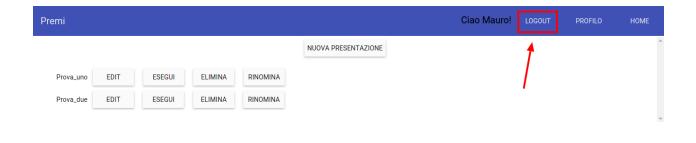




Fig 5: Logout

#### 3.3 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<sub>g</sub>;



- 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.

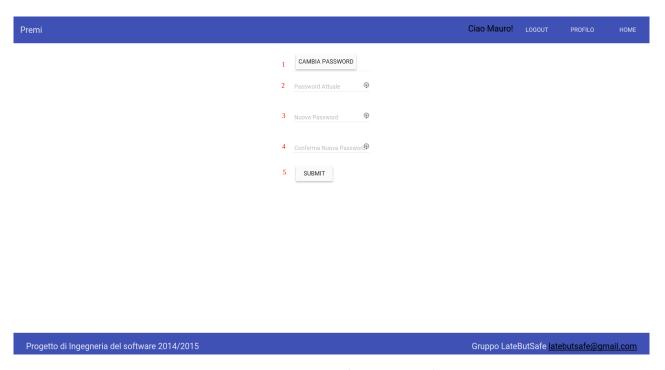


Fig 7: Form cambio password



#### 4 Home

#### 4.1 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

#### 4.2 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**.



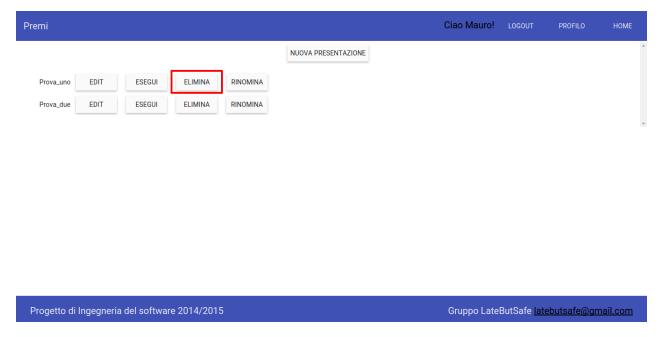


Fig 9: Eliminazione presentazione

#### 4.3 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.



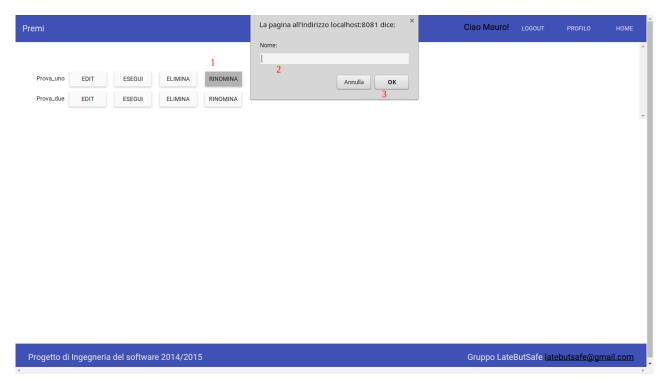


Fig 10: Rinomina presentazione

## 4.4 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.





Fig 11: Come editare una presentazione



## 4.5 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.

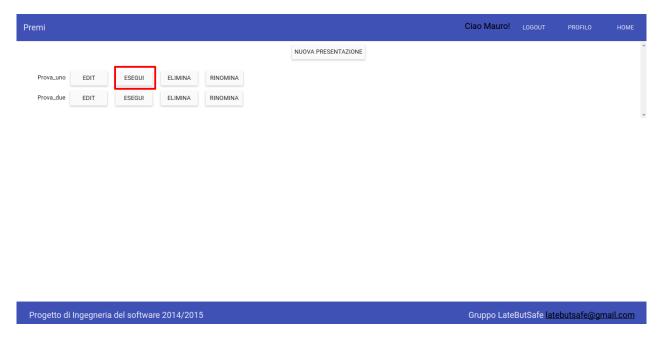


Fig 12: Come eseguire una presentazione



## 5 Editor

Per poter accedere all'Editor<sub>g</sub> bisognerà essere autenticati e aver creato una presentazione. La schermata di Editor<sub>g</sub> si presenterà in questo modo:



Fig 13: Schermata editor

#### 5.1 Inserimento Frame

L'Editor<sub>g</sub> permette di inserire i Frame<sub>g</sub> che compongono la presentazione in un'area apposita; all'interno dei Frame<sub>g</sub> possono essere inseriti anche elementi<sub>g</sub> multimediali. Per procedere alla creazione della slide è sufficiente:

- premere il pulsante per l'inserimento di un nuovo Elemento<sub>g</sub>;
- posizionarsi con il mouse su Inserisci Frame<sub>g</sub> premere il tasto sinistro del mouse e successivamente trascinare il nuovo Frame<sub>g</sub> nell'apposita area;



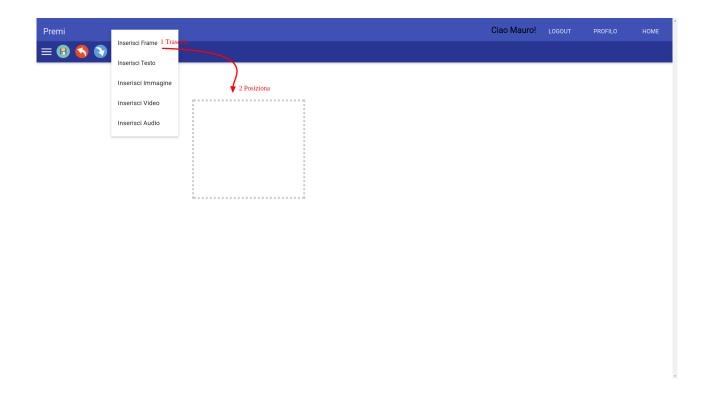


Fig 14: Inserimento frame

#### 5.1.1 Modifica Frame

Per ogni Frame<sub>g</sub> all'interno della presentazioni son possibili le seguenti azioni:

- Spostamento: posizionandosi sopra il Frame<sub>g</sub> è possibile spostarlo usando il cursore del mouse;
- Ridimensionamento: posizionandosi in uno degli angoli del Frame<sub>g</sub> è possibile stringerlo od allargarlo;
- Cambio dello sfondo.

#### 5.2 Inserimento testo

L'Editor<sub>g</sub> 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<sub>g</sub>;
- 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 15: Inserimento testo

#### 5.2.1 Modifica testo

Sono possibili per il testo le seguenti modifiche:

- Modifica del colore del testo;
- Modifica della dimensione del testo;
- Scelta del Font<sub>g</sub> testo;
- Rotazione del testo.

## 5.3 Inserimento Elemento<sub>g</sub> multimediale

L'Editor<sub>g</sub> permette l'inserimento di elementi<sub>g</sub> multimediali quali, immagini,audio e video. Per procedere all'inserimento di un Elemento<sub>g</sub> multimediale è sufficiente:

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



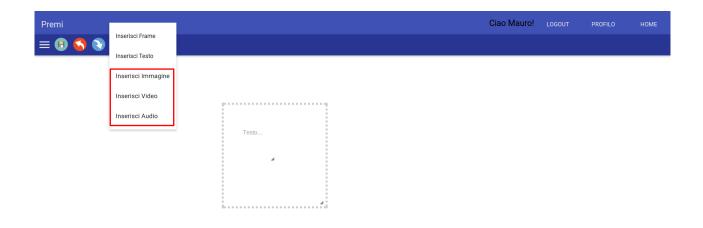


Fig 16: Inserimento Elemento<br/>g multimediale

#### 5.4 Gestione sfondo

L'Editor<sub>g</sub> 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.



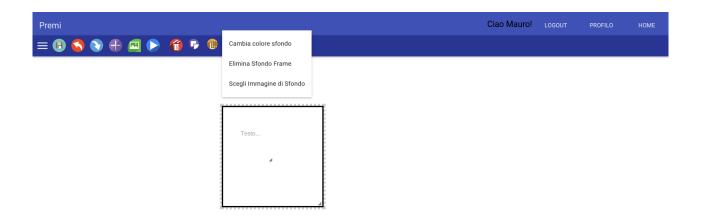


Fig 17: Gestione sfondo

## 5.5 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<sub>g</sub> da inserire nel Percorso<sub>g</sub>, una volta selezionato nella barra degli strumenti appariranno nuovi pulsant,i;

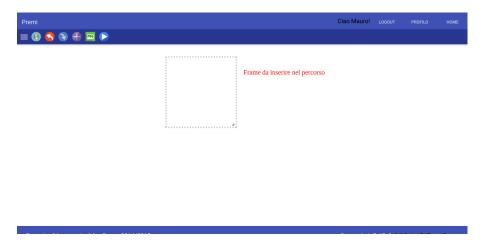


Fig 18: Frame da inserire nel percorso principale



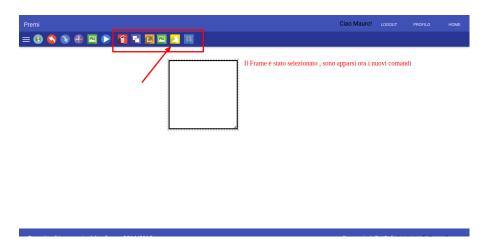


Fig 19: Frame da inserire selezionato

- Premere il pulsante Aggiungi a un Percorsog;
- Premere il pulsante Aggiungi Frame<sub>g</sub> al Percorso<sub>g</sub> principale, a questo punto i bordi del Frame<sub>g</sub> saranno diventati rossi ad indicare che si è selezionato il Percorso<sub>g</sub> principale di esecuzione.

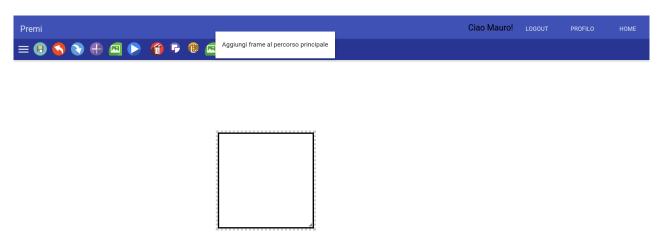


Fig 20: Aggiunta a Percorsog principale

#### 5.5.1 Visualizzazione percorso

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



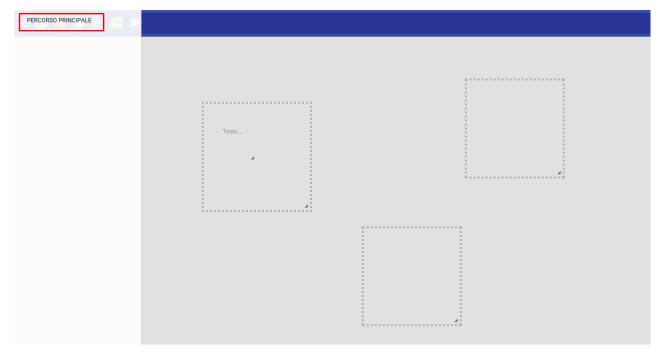


Fig 21: Menu  $\mathrm{Percorso}_{\mathrm{g}}$  principale



#### 6 Esecuzione

Per poter eseguire una presentazione è necessario essere autenticati ed aver creato una presentazione con all'interno degli elementi<sub>g</sub>. I comandi per eseguire la presentazione sono molto semplici, basta usare le frecce della tastiera per muoversi da un Frame<sub>g</sub> 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<sub>g</sub>;
- Tornare alla home;
- Posizionarsi su uno degli elementi<sub>g</sub> del Percorso<sub>g</sub> principale.

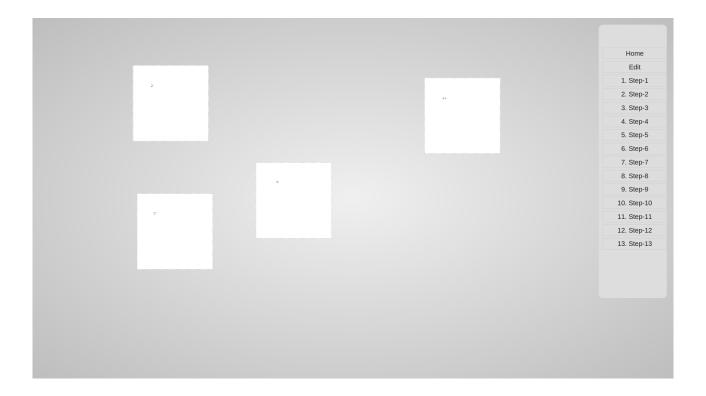


Fig 22: Menu esecuzione