

Manuale Utente

Informazioni sul documento

Nome Documento	Manuale Utente
$\mathbf{Versione}$	1.0.0
Stato	Formale
Uso	Esterno
Data Creazione	19-08-2015
Data Ultima Modifica	21-08-2015
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
1.0.0	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



Indice

1 Introduzione				
	1.1	Scopo del documento	6	
	1.2	Scopo del Prodotto	6	
	1.3	Glossario	6	
2	Aut	tenticazione e gestione profilo	7	
	2.1	Registrazione	7	
	2.2	Autenticazione	8	
	2.3	Logout	10	
	2.4	Cambio password	11	
3	Hor	me	13	
	3.1	Creazione nuova presentazione	13	
	3.2	Eliminazione Presentazione		
	3.3	Rinomina Presentazione	14	
	3.4	Salvataggio Presentazione	15	
	3.5	Editare una presentazione		
	3.6	Esecuzione presentazione	17	
4	Edi	tor	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		
5	Ese	ecuzione	24	



Elenco delle figure

1	Homepage	7
2	Form di registrazione	8
3	Pagina Autenticazione	9
4	Form di autenticazione	0
5	Logout	.1
6	Procedura cambio password	1
7	Form cambio password	2
8	Creazione nuova presentazione	.3
9	Eliminazione presentazione	4
10	Rinomina presentazione	.5
11	Salvataggio presentazione	6
12	Come editare una presentazione	6
13	Come eseguire una presentazione	7
14	Schermata editor	.8
15	Inserimento Frame	9
16	Inserimento testo	20
17	Inserimento elemento multimediale	1
18	Gestione sfondo	22
19	Aggiunta a percorso principale	23
20	Menu percorso principale	23
21	Menu esecuzione	24
Elen	co delle tabelle	
1	Versionamento del documento	2
9	Storico ruoli RO	3



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento è rivolto all'utente, ha lo scopo di illustrare 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, alle funzionalità di Premiche vengono erogate con le stesse modalità di un normale sito internet.

1.2 Scopo del Prodotto

Lo scopo del Progetto 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 del documento, i termini tecnici, di dominio, gli acronimi e le parole che necessitano di essere chiarite, sono qui sotto riportate, Ogni occorrenza di vocaboli presenti nel Glossario è marcata da una "g" minuscola in pedice.

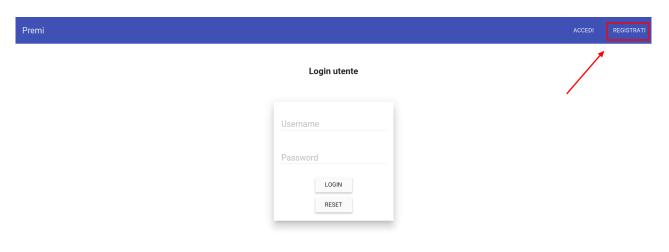
- Editor: Programma per la modifica di contenuti testuali o multimediali. Un semplice edito è generalmente incluso in ogni sistema operativo;
- Frame: Ciascuna delle aree di schermo che visualizzano parti indipendenti di contenuto durante la visualizzazione di una presentazione;
- **Software**: set di 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.



Progetto di Ingegneria del software 2014/2015 Gruppo LateButSafe <u>latebutsafe@gmail.com</u>

Fig 1: Homepage

- 2. Verrà proposto un form da completare seguendo la procedura:
 - unsername: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.



Registrazione utente

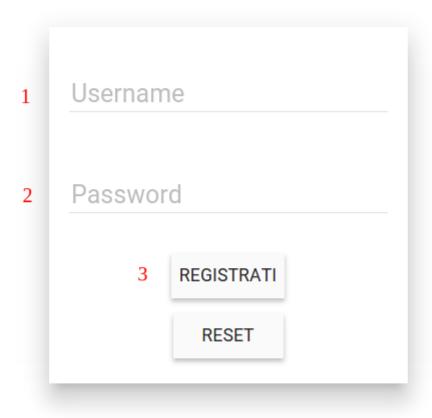


Fig 2: Form di registrazione

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.





Fig 3: Pagina Autenticazione

- 2. Verrà proposto un form da completare seguendo la procedura:
 - unsername: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.



Login utente

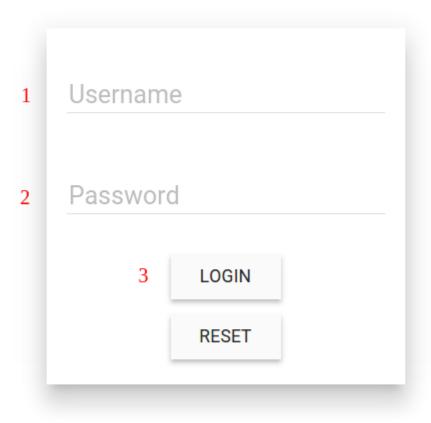


Fig 4: Form di autenticazione

2.3 Logout

Per poter effettuare il logout è necessario essere registrati. 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.

Gruppo LateButSafe <u>latebutsafe@gmail.com</u>



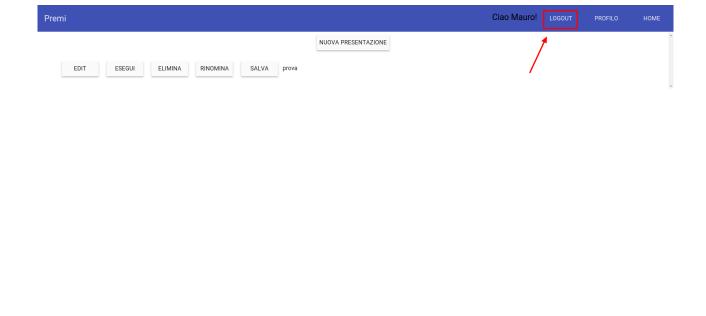


Fig 5: Logout

2.4 Cambio password

Progetto di Ingegneria del software 2014/2015

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 il form per il cambio password;
- 3. Password Attuale: Inserire la password attuale associata al proprio account;
- 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.

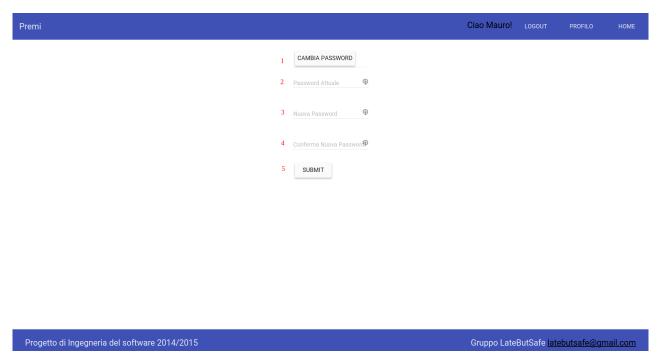


Fig 7: Form cambio password



3 Home

3.1 Creazione nuova presentazione

- 1. Per poter creare una nuova presentazione è necessario essere autenticati. Per poter creare una nuova presentazione Basterà 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

3.2 Eliminazione Presentazione

1. Per poter eliminare una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter eliminare una nuova presentazione basterà premere sul pulsante elimina corrispondente al nome della presentazione che si vuole eliminare e successivamente premere ok.



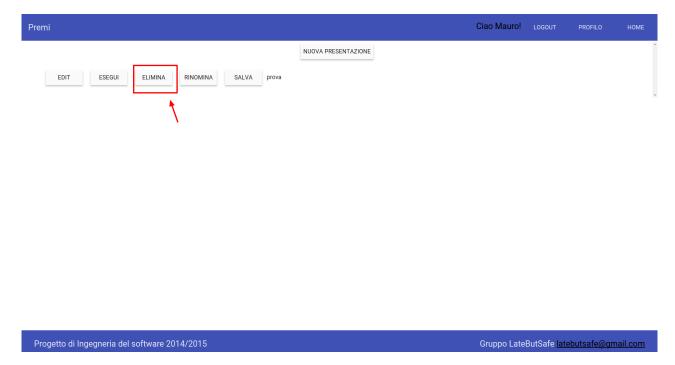


Fig 9: Eliminazione presentazione

3.3 Rinomina Presentazione

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





Fig 10: Rinomina presentazione

3.4 Salvataggio Presentazione

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.

Commercial-ShareAlike 3.0 Unported License.



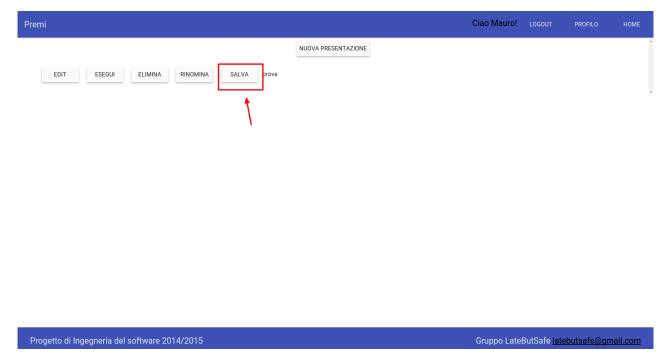


Fig 11: Salvataggio presentazione

3.5 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_g corrispondente al nome della presentazione che si vuole editare.



Progetto di Ingegneria del software 2014/2015 Gruppo LateButSafe <u>latebutsafe@gmail.com</u>

Fig 12: Come editare una presentazione



3.6 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.

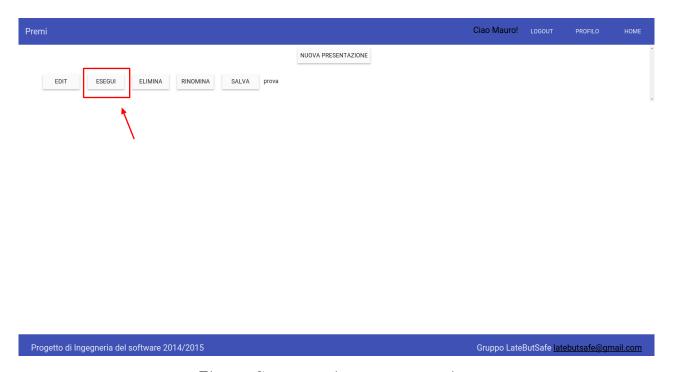


Fig 13: Come eseguire una presentazione



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 $_{\rm g}$ permette l'inserimento dentro l'area apposita di frame $_{\rm g}$, 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;



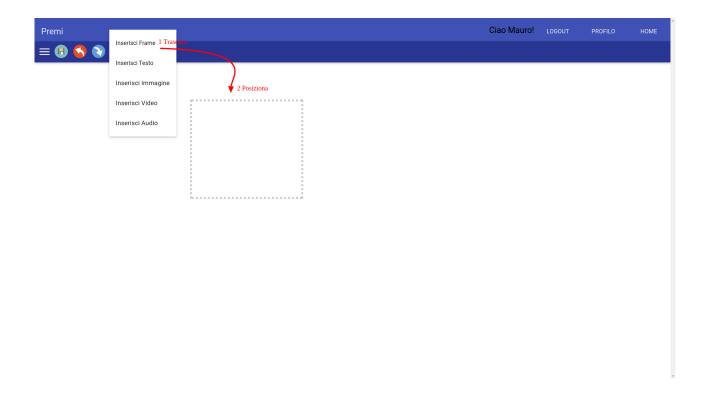


Fig 15: Inserimento frame

4.1.1 Modifica Frame

Per ogni frame_g all'interno della presentazioni son possibili le seguenti azioni:

- Spostamento: posizionandosi sopra il frame_g è possibile spostarlo usando il cursore del mouse;
- Ridimensionamento: posizionandosi in uno degli angoli del frame_g è possibile stringerlo od allargarlo;
- Cambio dello sfondo.

4.2 Inserimento testo

L'editor_g 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;
- 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 dell riquadro per poter inserire del testo.





Fig 16: Inserimento testo

4.2.1 Modifica testo

Sono possibili per il testo le seguenti modifiche:

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

4.3 Inserimento Elemento multimediale

L'editor_g permette l'inserimento di elementi multimediali quali, immagini,audio e video. Per procedere all'inserimento di un Elemento multimediale è sufficiente:

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



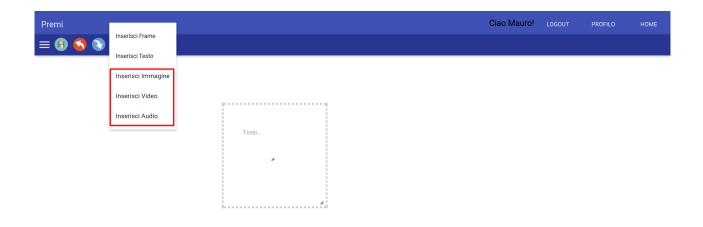


Fig 17: Inserimento elemento multimediale

4.4 Gestione sfondo

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.





Fig 18: Gestione sfondo

4.5 Impostare percorso per la 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 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.



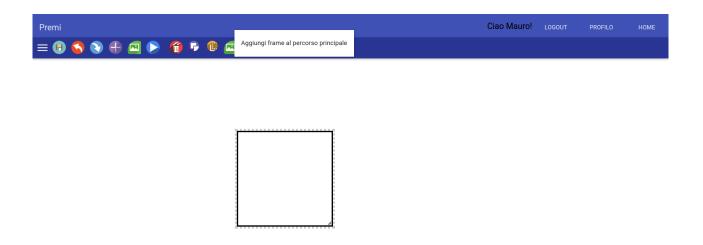


Fig 19: Aggiunta a percorso principale

4.5.1 Visualizzazione percorso

Dopo aver inserito un numero maggiore ad uno di frame $_g$ nel percorso di esecuzione è possibile visualizzarlo aprendo il menu laterale, a questo punto bisognerà premere il pulsante Percorso principale per poter visualizzare il percorso con l'insieme ordinato dei frame $_g$, sarà possibile spostare con il proprio mouse l'ordine di esecuzione ed eliminare dal percorso i frame $_g$.

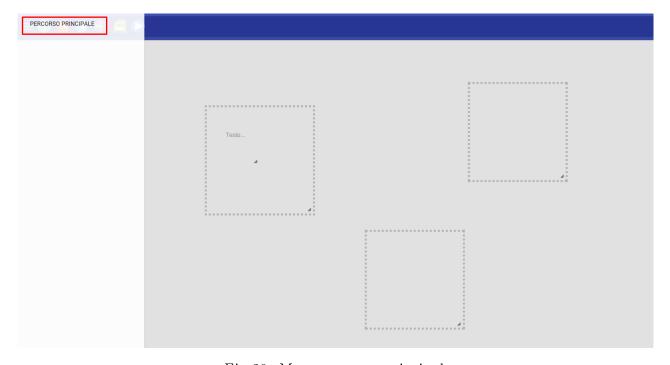


Fig 20: Menu percorso principale



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.

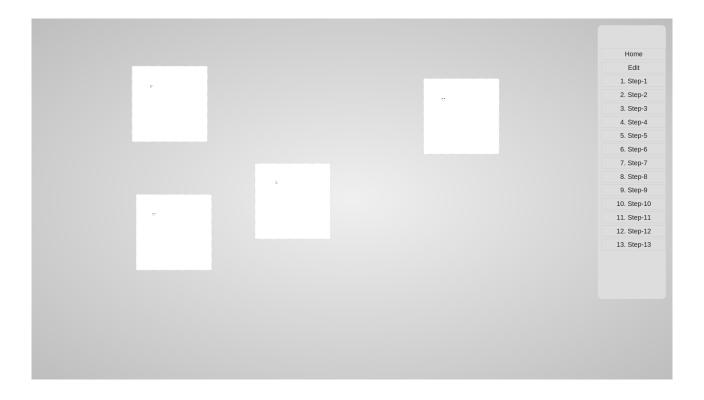


Fig 21: Menu esecuzione