

21-08-2015



Manuale Utente

Informazioni sul documento

Nome Documento	Manuale Utente
Versione	1.0.0
Stato	<i>Formale</i>
Uso	<i>Esterno</i>
Data Creazione	19-08-2015
Data Ultima Modifica	21-08-2015
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
1.0.0	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 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_g 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 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_g per la modifica di contenuti testuali o multimediali. Un semplice Editor_g 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 the application's header with a dark blue background. On the left, the text "Premi" is visible. On the right, there are two links: "ACCEDI" and "REGISTRATI". The "REGISTRATI" link is highlighted with a red rectangle, and a red arrow points from the bottom right towards it. Below the header, the main content area is white. It features a centered heading "Login utente". Underneath the heading is a login form with two input fields labeled "Username" and "Password". Below these fields are two buttons: "LOGIN" and "RESET".

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

2.2 Autenticazione

- Università degli studi di Padova - 2014/2015

Login utente


A screenshot of a login form. It features two input fields: 'Username' and 'Password', each with a light gray border and a light gray background. Below the 'Password' field are two buttons: 'LOGIN' and 'RESET'. Both buttons have a light gray background and a thin gray border. The 'LOGIN' button is positioned above the 'RESET' button. The entire form is set against a light gray background.

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



1

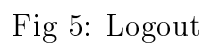
2

3

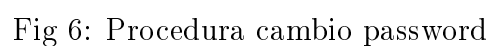
RESET

2.3 Logout

Università degli studi di Padova - 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.





- Premi

Ciao Mauro!

LOGOUT

PROFILO

HOME

1

CAMBIA PASSWORD

2

Password Attuale

3

Nuova Password

4

Conferma Nuova Password

5

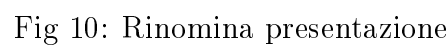
SUBMIT

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 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 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.

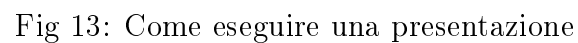


1. Per poter editare una presentazione è necessario essere autenticati e successivamente aver creato una presentazione. Per poter editare una presentazione basterà premere sul pulsante **editor** corrispondente al nome della presentazione che si vuole editare.





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 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;



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

- 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_g;
- 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.



Sono possibili per il testo le seguenti modifiche:

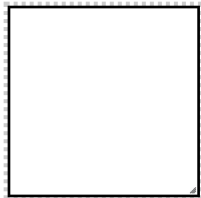
- ### 4.3 Inserimento Elemento_{gg} multimediale

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



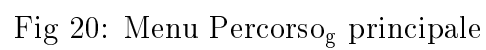
L'Editor_g permette l'inserimento di un proprio sfondo personale per la presentazione. Per procedere all'inserimento di uno sfondo è sufficiente:

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

Fig 19: Aggiunta a Percorso_g principale

4.5.1 Visualizzazione percorso

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



5 Esecuzione

Per poter eseguire una presentazione è necessario essere autenticati ed aver creato una presentazione con all'interno degli elementi_g. 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 element_g del Percorso_g principale.

Fig 21: Menu esecuzione