

MANUALE D'USO PER APPLICATIVO JAVA

HACKATHON

PROGETTO A CURA DI:
GIOELE MANZONI - N86004562
LUCA LUCCI - N86005180

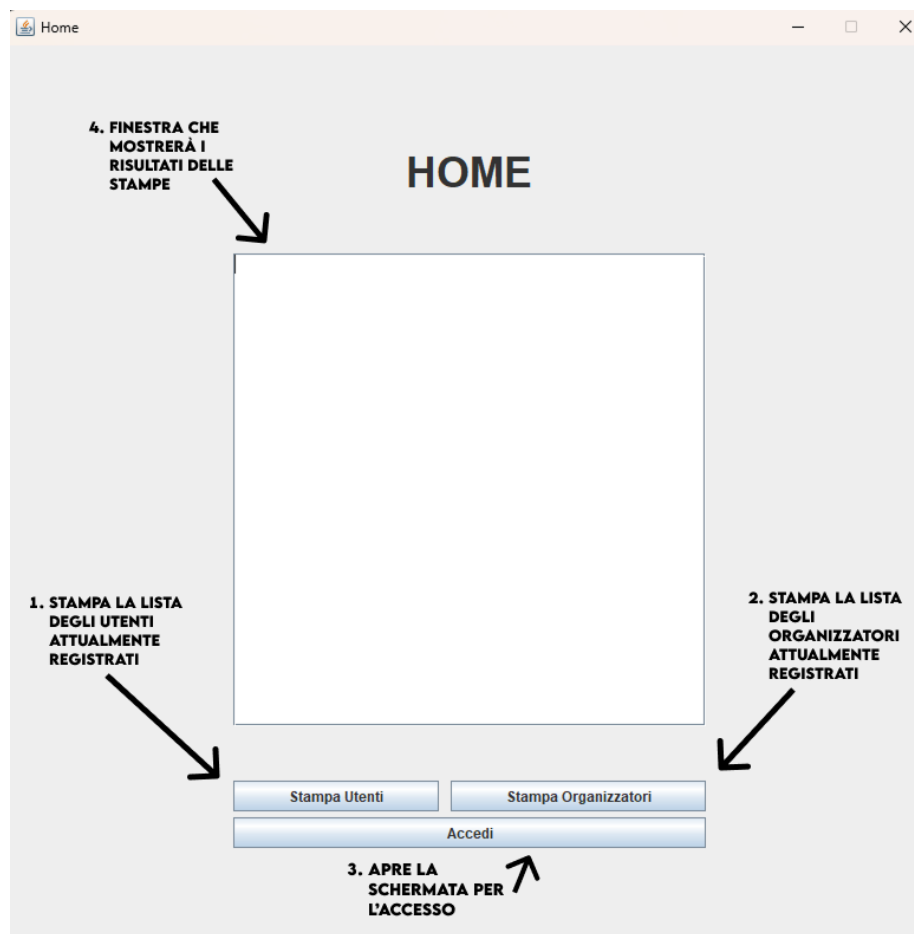
JULY 27, 2025

CONTENTS

1	HOME	2
1.1	SCHERMATA HOME	2
1.2	SCHERMATA LOGIN	3
2	SEZIONE UTENTE	4
2.1	SCHERMATA UTENTE	4
2.2	SCHERMATA TEAM EDITOR	5
2.3	SCHERMATA SCELTA TEAM	6
2.4	INVITI GIUDICE	7
3	SEZIONE TEAM	8
3.1	SCHERMATA TEAM VIEWER	8
3.2	SCHERMATA DOCUMENTO	9
3.3	SCHERMATA CLASSIFICA	10
4	SEZIONE ORGANIZZATORE	11
4.1	SCHERMATA ORGANIZZATORE	11
4.2	CREAZIONE HACKATHON	12
4.3	INFORMAZIONI HACKATHON	13
4.4	INVITI GIUDICE DA ORGANIZZATORE	14
5	SEZIONE GIUDICE	15
5.1	SCHERMATA GIUDICE	15
5.2	CERCA DOCUMENTO DA VALUTARE	16
5.3	VALUTAZIONE DOCUMENTO	17

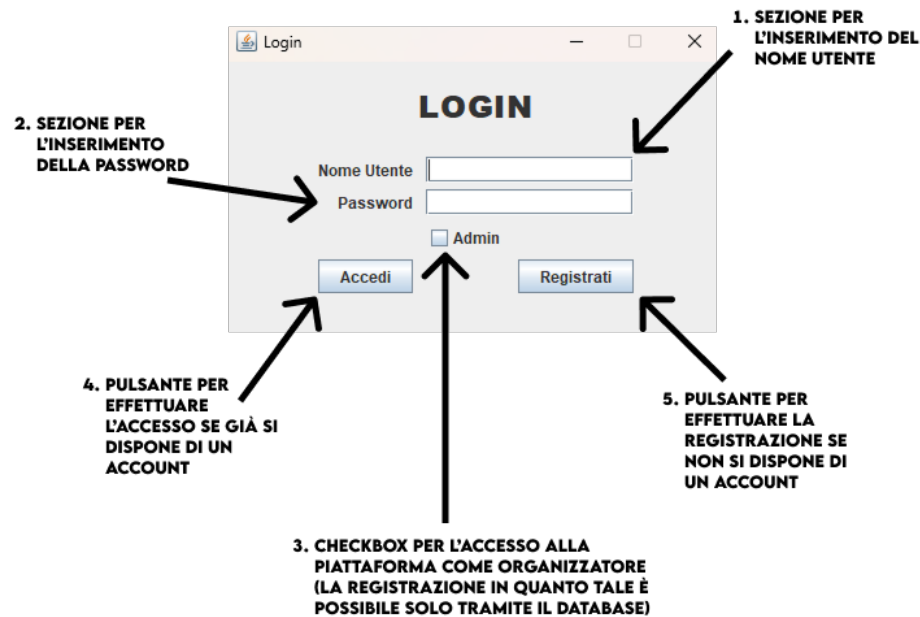
1 HOME

1.1 SCHERMATA HOME



QUESTA SARÀ LA SCHERMATA PRINCIPALE ALL'AVVIO DELL'APPLICATIVO. SARÀ POSSIBILE VISUALIZZARE GLI UTENTI E GLI ORGANIZZATORI ATTUALMENTE REGISTRATI PRIMA DI POTER EFFETTUARE L'ACCESSO.

1.2 SCHERMATA LOGIN



CLICCANDO SU ACCEDI VERRÀ APERTA QUESTA SCHERMATA DI LOGIN CON LA POSSIBILITÀ DI REGISTRARE UN NUOVO ACCOUNT O FARE L'ACCESSO AD UN ACCOUNT GIÀ ESISTENTE. PER MOTIVI DI SICUREZZA È POSSIBILE REGISTRARE UN NUOVO AMMINISTRATORE SOLAMENTE CON INSERIMENTO DIRETTO NEL DATABASE.

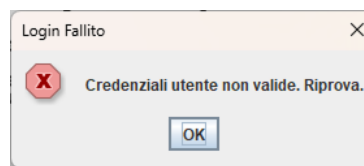
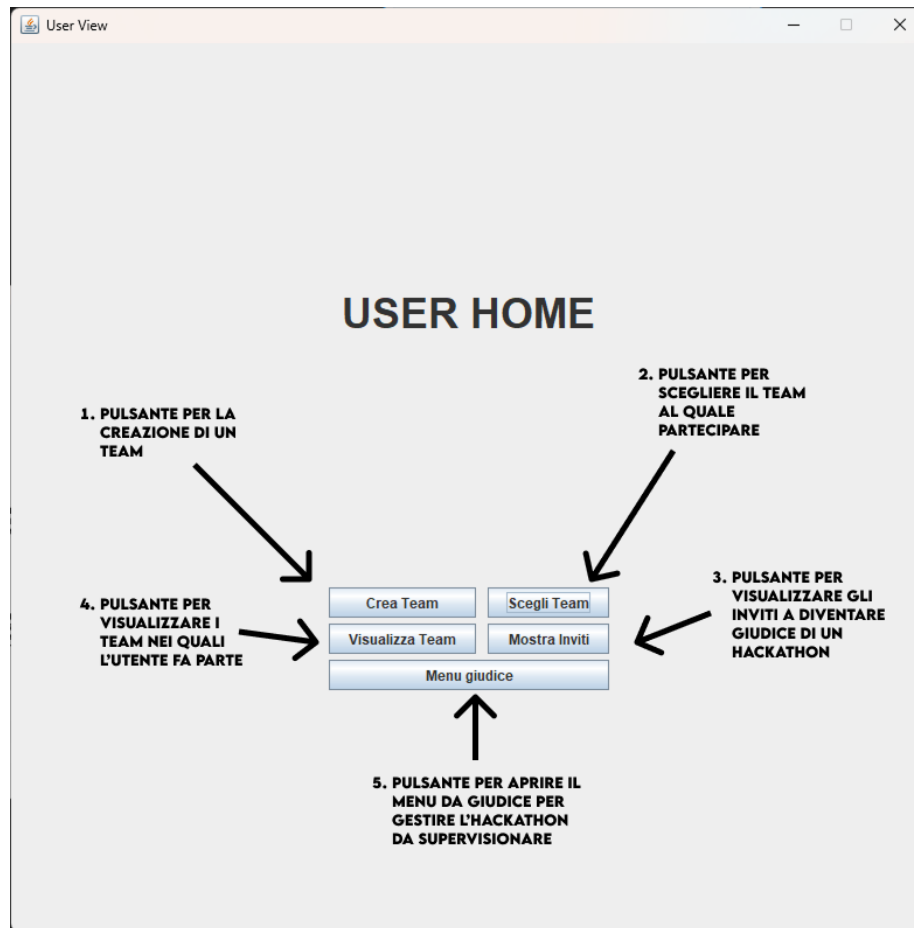


FIGURE 1: IN CASO DI ACCESSO FALLITO.

2 SEZIONE UTENTE

2.1 SCHERMATA UTENTE



2.2 SCHERMATA TEAM EDITOR

The screenshot shows a window titled "Creazione Team" with a standard Windows title bar (minimize, maximize, close buttons). The main content area is titled "TEAM EDITOR" in large, bold, black letters. Below the title, there are two input fields: "Nome Team" and "Hackathon". The "Nome Team" field is a simple text input. The "Hackathon" field is a dropdown menu with a small downward arrow on the right. Below these fields is a blue button labeled "Crea Team". Two black arrows point to the fields: one points to the "Nome Team" field with the label "1. SEZIONE PER INSERIRE IL NOME DEL TEAM", and the other points to the "Hackathon" dropdown with the label "2. LISTA DELLE HACKATHON APERTE ALLE ISCRIZIONI".

NEL CASO SI VOLESSE CREARE UN TEAM BASTERÀ CLICCARE SU "CREA TEAM" E APPARIRÀ QUESTA SCHERMATA. SI SCRIVE IL NOME DA DARE AL PROPRIO TEAM E POI SI CLICCA SULLA LISTA A DISCESA PER MOSTRARE TUTTE LE HACKATHON DISPONIBILI PER L'ISCRIZIONE.

2.3 SCHERMATA SCELTA TEAM

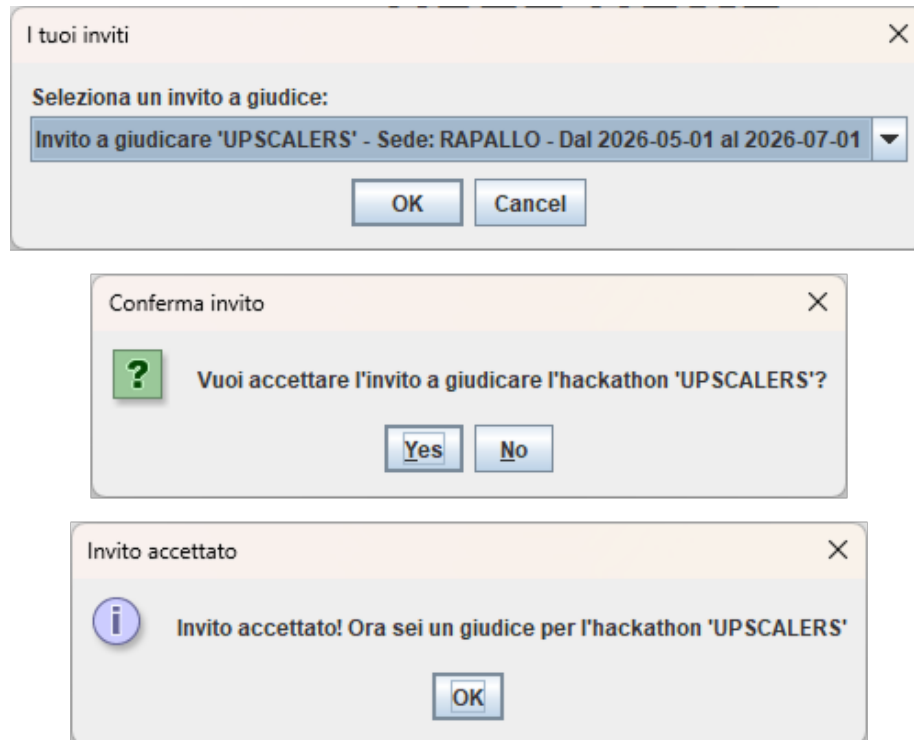
The screenshot shows a window titled "Scegli Team" with a close button (X) in the top right corner. The window contains the following elements:

- 1. SEZIONE PER SCEGLIERE L'HACKATHON ALLA QUALE PARTECIPARE:** A dropdown menu labeled "Seleziona Hackathon:" with "HACK2" selected.
- 2. FILTRO PER CERCARE UN TEAM PER NOME:** A search bar labeled "Ricerca Team" with the placeholder text "Cerca Nome Team:".
- 3. LISTA DEI TEAM DISPONIBILI:** A list box titled "Team Disponibili" showing "aaaaaa (1/4 membri)".
- Footer:** A status bar indicating "Mostrando tutti i 1 elementi disponibili" and two buttons: "Entra nel Team" and "Annulla".

Arrows point from the numbered annotations to their respective UI elements.

SE INVECE SI VOLESSE ENTRARE A FAR PARTE DI UN TEAM ESISTENTE BASTERÀ CLICCARE IL TASTO "SCEGLI TEAM". SI CLICCA SULLA LISTA A DISCESA DELLE HACKATHON CON ISCRIZIONI ATTIVE E POI SI PUÒ SCEGLIERE IL TEAM NELLA LISTA SOTTOSTANTE. SE LA LISTA DOVESSE CONTENERE TROPPI TEAM È DISPONIBILE UNA BARRA DI RICERCA CHE FILTRERÀ I TEAM DISPONIBILI IN BASE A CIÒ CHE VERRÀ SCRITTO. I TEAM SONO GIÀ FILTRATI PER HACKATHON IN BASE A QUELLA SCELTA DALLA LISTA A DISCESA PRECEDENTEMENTE MENZIONATA.

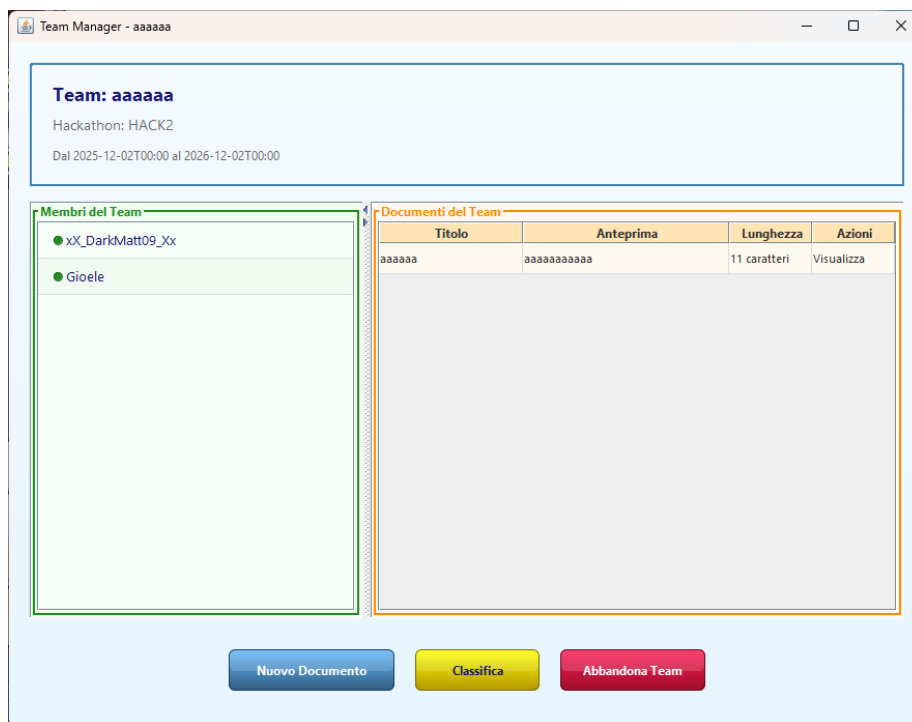
2.4 INVITI GIUDICE



CLICCANDO SU "MOSTRA INVITI" SI AVRÀ LA POSSIBILITÀ DI APRIRE LA LISTA CONTENENTE TUTTI GLI INVITI CHE L'UTENTE HA RICEVUTO. SCELTO L'INVITO SI PUÒ SCEGLIERE DI ACCETTARE O RIFIUTARE L'INVITO. SE L'INVITO VIENE ACCETTATO, L'UTENTE AVRÀ ACCESSO ALLA SEZIONE GIUDICE CONTENENTE TUTTE LE RESPONSABILITÀ A SUA DISPOSIZIONE.

3 SEZIONE TEAM

3.1 SCHERMATA TEAM VIEWER



CLICCANDO SU "VISUALIZZA TEAM" SI APRIRÀ UNA SELEZIONE DEI TEAM AI QUALI L'UTENTE FA ATTIVAMENTE PARTE. SCELTO IL TEAM DA VISUALIZZARE SI APRIRÀ QUESTA SCHERMATA CONTENENTE TUTTI I DETTAGLI E LA LISTA DI DOCUMENTI REDATTI FINO A QUEL MOMENTO. NELLA SEZIONE INFERIORE AVREMO INOLTRE I PULSANTI CON TUTTE LE FUNZIONALITÀ ACCESSIBILI AD UN MEMBRO TEAM.

3.2 SCHERMATA DOCUMENTO

Inserisci Nuovo Documento

Inserimento Nuovo Documento

Team: aaaaaa | Hackathon: HACK2

Titolo del Documento

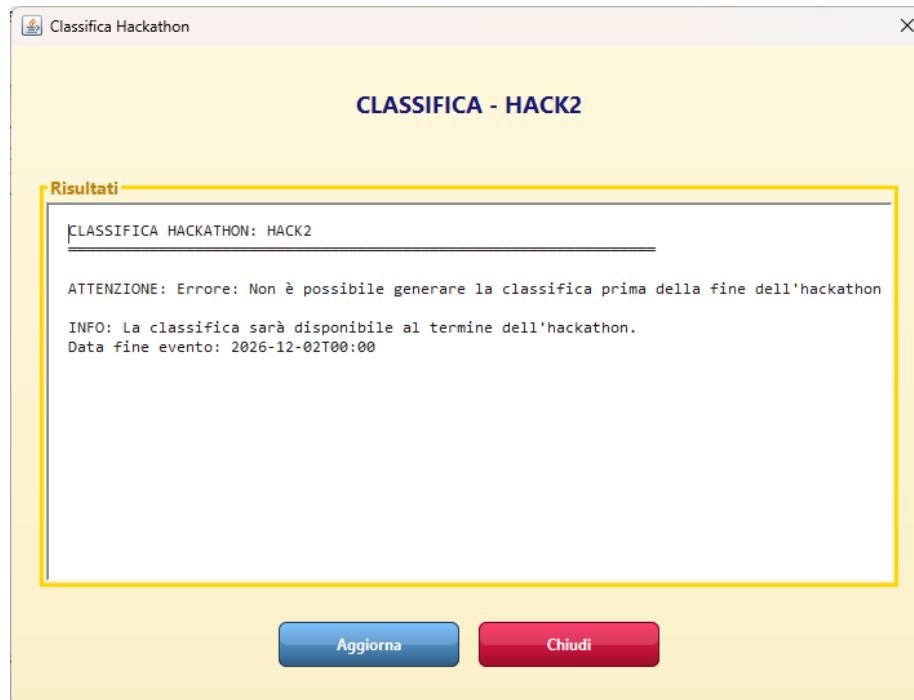
Massimo 30 caratteri

Contenuto del Documento

Salva Documento Annulla

CLICCANDO SU "NUOVO DOCUMENTO" UN UTENTE SARÀ IN GRADO DI POTER CREARE UN NUOVO DOCUMENTO PER IL PROPRIO TEAM DOVE SARÀ POSSIBILE DESCRIVERE L'ANDAMENTO DEL PROPRIO PROGETTO. SARÀ NECESSARIO INSERIRE UN TITOLO PER POI SCRIVERE IL SUO CONTENUTO.

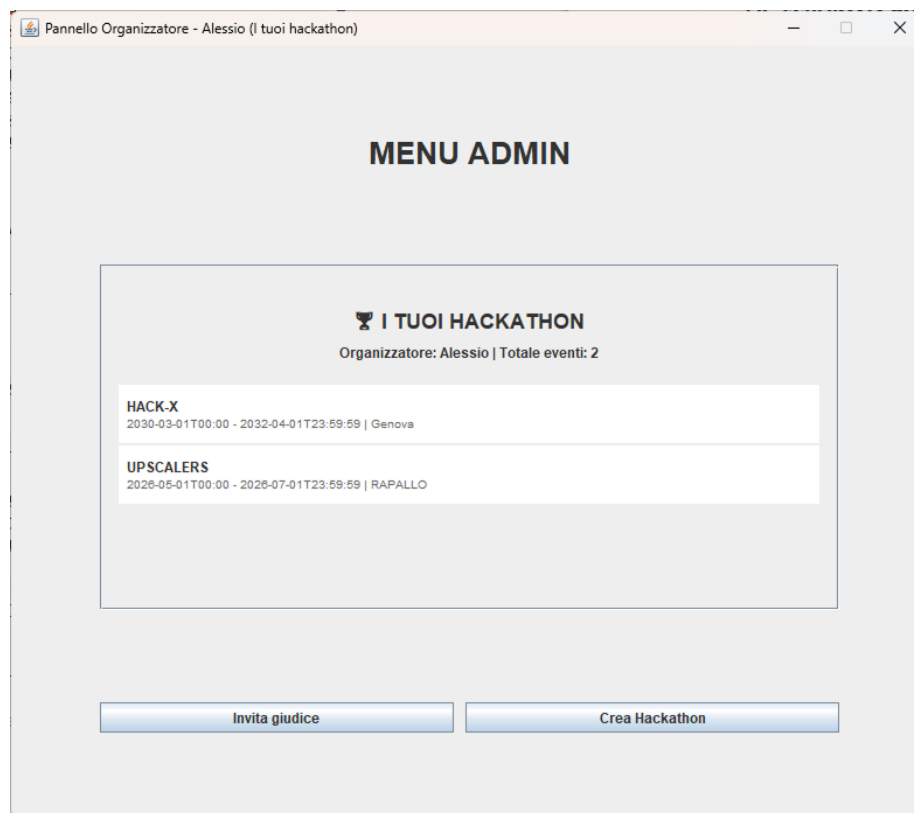
3.3 SCHERMATA CLASSIFICA



CLICCANDO SU "CLASSIFICA" SARÀ POSSIBILE VISUALIZZARE IL POSIZIONAMENTO DI TUTTI I TEAM AD HACKATHON CONCLUSO. N.B.: LA CLASSIFICA NON SARÀ DISPONIBILE FINO A QUANDO L'EVENO NON SARÀ TERMINATO.

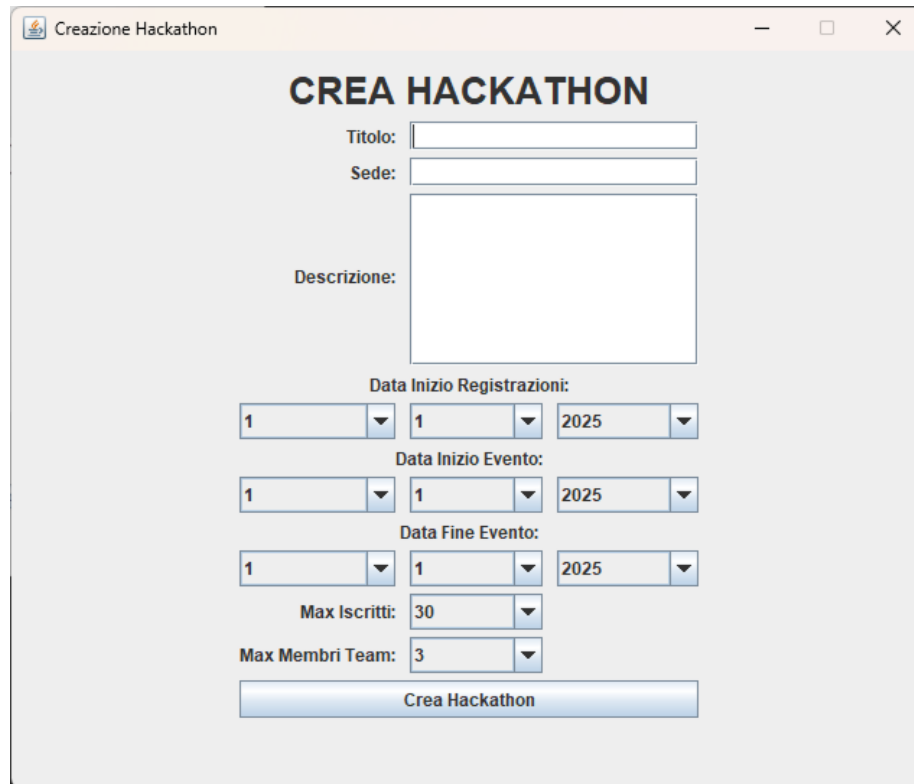
4 SEZIONE ORGANIZZATORE

4.1 SCHERMATA ORGANIZZATORE



LA SCHERMATA DEL MENU ADMIN COMPRENDERÀ LA POSSIBILITÀ DI VISUALIZZARE TUTTE LE HACKATHON CREATE DALL'UTENTE AMMINISTRATORE, OLTRE A POTER ACCEDERE ALLE FUNZIONALITÀ DI CREAZIONE DI UN HACKATHON E DI INVITI AD UN UTENTE PER DIVENTARE GIUDICE.

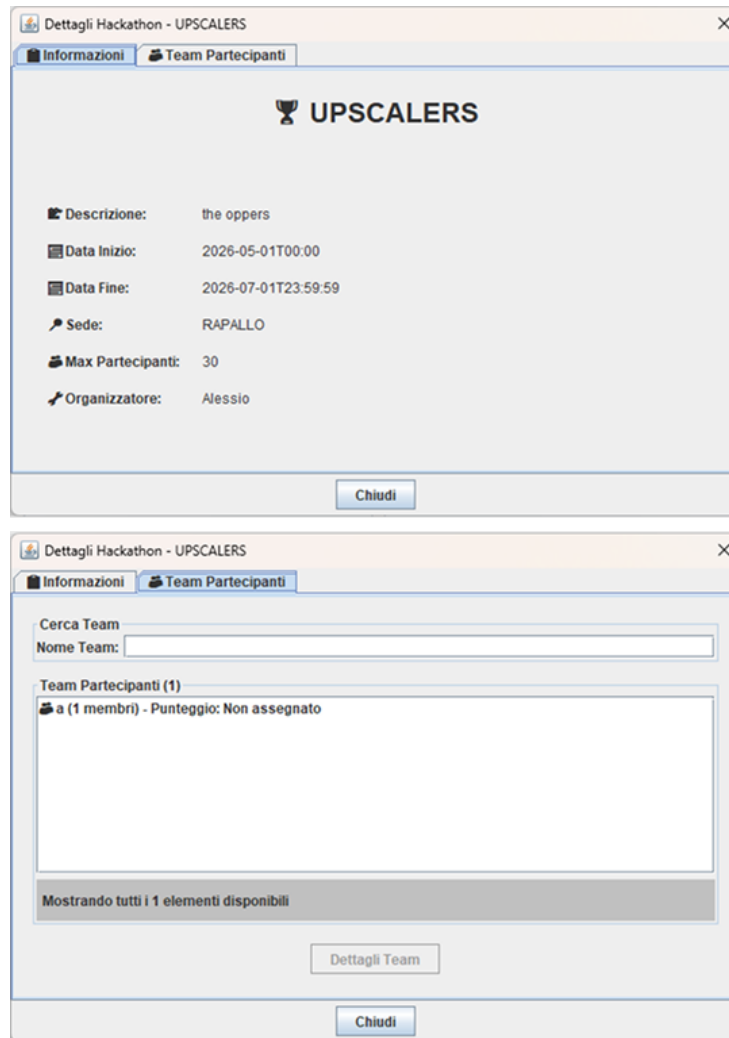
4.2 CREAZIONE HACKATHON



The screenshot shows a web application window titled "Creazione Hackathon". Inside the window, the heading "CREA HACKATHON" is centered at the top. Below the heading, there are several input fields and dropdown menus for creating a hackathon. The fields are labeled "Titolo:", "Sede:", "Descrizione:", "Data Inizio Registrazioni:", "Data Inizio Evento:", "Data Fine Evento:", "Max Iscritti:", and "Max Membri Team:". The "Data Inizio Registrazioni:", "Data Inizio Evento:", and "Data Fine Evento:" fields each consist of three dropdown menus for day, month, and year. The "Max Iscritti:" field has a dropdown menu showing the value "30". The "Max Membri Team:" field has a dropdown menu showing the value "3". At the bottom of the form, there is a blue button labeled "Crea Hackathon".

CLICCANDO SU CREA HACKATHON SI AVRÀ A DISPOSIZIONE UNA SCHERMATA COMPLETA DI TUTTE LE INFORMAZIONI DI CUI SI HA BISOGNO PER CREARE UN HACKATHON. INFORMAZIONI COME DATA E NUMERO DI ISCRITTI SONO GESTITE TRAMITE LISTE A DISCESA PER MOTIVI DI CHIAREZZA E DI SICUREZZA, IN QUANTO SONO INFORMAZIONI CONTROLLATE DALLA PIATTAFORMA AFFINCHÉ RISULTINO COERENTI.

4.3 INFORMAZIONI HACKATHON



CLICCANDO SU UNA DELLE HACKATHON DALLA PROPRIA LISTA SARÀ POSSIBILE VISUALIZZARE LE INFORMAZIONI E I TEAM ATTUALMENTE PARTECIPANTI AD ESSA.

4.4 INVITI GIUDICE DA ORGANIZZATORE

Seleziona Hackathon - Solo i tuoi eventi

Seleziona uno dei TUOI hackathon per cui invitare il giudice:
(Puoi invitare giudici solo per gli hackathon di cui sei organizzatore)

Ricerca Hackathon
Cerca per titolo:

Hackathon Disponibili

HACK-X
Inizio: 2030-03-01T00:00 - Fine: 2032-04-01T23:59:59
Partecipanti: 0
UPSCALERS
Inizio: 2026-05-01T00:00 - Fine: 2026-07-01T23:59:59
Partecipanti: 1

Seleziona Annulla

Seleziona Utente da Invitare

Ricerca Utente
Cerca Nome:

Utenti Disponibili

Gioele
Manoh
xX_DarkMatt09_Xx
xX_Matt_Xx

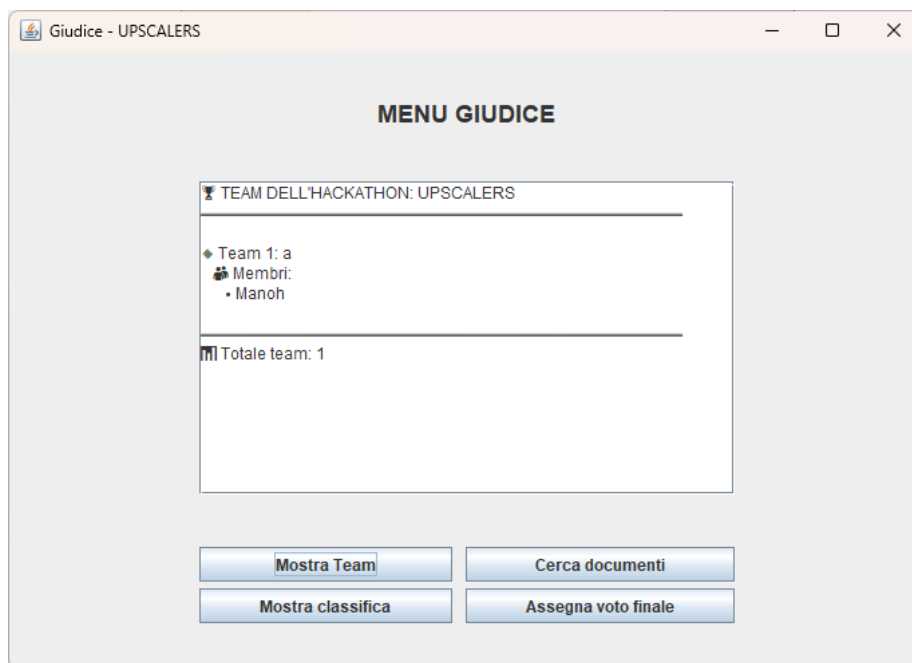
Utente selezionato: Gioele

Seleziona Utente Annulla

CLICCANDO SU "INVITA GIUDICE" SI POTRÀ SCEGLIERE UNA DELLE PROPRIE HACKATHON PER LA QUALE CREARE L'INVITO. DOPODICHE' SARÀ POSSIBILE SCEGLIERE TRA GLI UTENTI DISPONIBILI.

5 SEZIONE GIUDICE

5.1 SCHERMATA GIUDICE



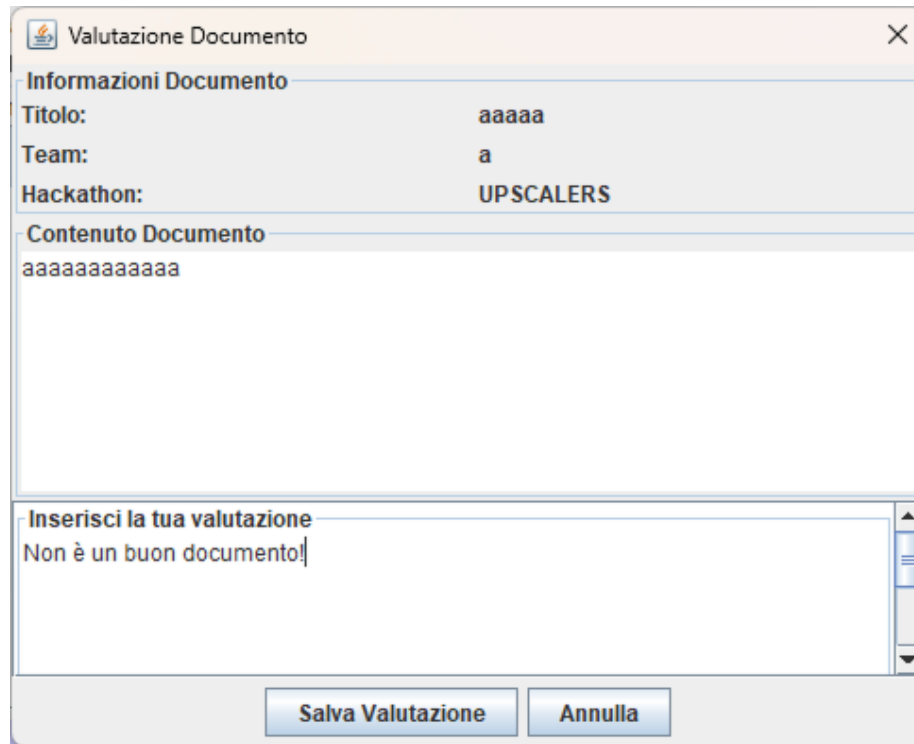
LA SCHERMATA GIUDICE DI UN UTENTE DÀ LA POSSIBILITÀ DI MOSTRARE I TEAM APPARTENENTI ALL'HACKATHON PER IL QUALE È STATO INVITATO, STAMPANDOLI NEL RIQUADRO CENTRALE. SARÀ POSSIBILE MOSTRARE I DOCUMENTI DEI TEAM CON LA POSSIBILITÀ DI VALUTARLI, OPPURE MOSTRARE LA CLASSIFICA FINALE. SARÀ INFINE POSSIBILE ASSEGNARE IL VOTO FINALE AD UN TEAM NON APPENA L'HACKATHON SARÀ FINITA.

5.2 CERCA DOCUMENTO DA VALUTARE

The screenshot shows a web application window titled "Cerca Documento - UPSCALERS". At the top, it displays "Hackathon: UPSCALERS" and "Giudice: Gioele". Below this is a search section labeled "Ricerca Documento" with a text input field "Cerca Titolo:". Underneath is a section labeled "Documenti Disponibili" containing a list item with the text "aaaaa" and "Team: a". At the bottom of this list, it says "Mostrando tutti i 1 elementi disponibili". At the very bottom of the window are two buttons: "Seleziona Documento" and "Chiudi".

CLICCANDO SU "MOSTRA DOCUMENTI" SARÀ POSSIBILE VISUALIZZARE TUTTI I DOCUMENTI NON ANCORA VALUTATI, FILTRANDOLI PER TITOLO SE NECESSARIO. SARÀ POSSIBILE CLICCARE IL DOCUMENTO NECESSARIO NEL RIQUADRO PRINCIPALE.

5.3 VALUTAZIONE DOCUMENTO



The screenshot shows a window titled "Valutazione Documento" with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into three main sections:

- Informazioni Documento:** A section containing three labels and their corresponding values:
 - Titolo: aaaaa
 - Team: a
 - Hackathon: UPSCALERS
- Contenuto Documento:** A large text area containing the text "aaaaaaaaaaaaa".
- Inserisci la tua valutazione:** A section with a text input field containing the text "Non è un buon documento!". To the right of the input field is a vertical scrollbar.

At the bottom of the window, there are two buttons: "Salva Valutazione" and "Annulla".

UNA VOLTA SCELTO IL DOCUMENTO APPARIRÀ UNA SCHERMATA CHE CONTERRÀ IL DOCUMENTO CON TUTTE LE SUE INFORMAZIONI. NEL RIQUADRO SOTTOSTANTE SARÀ POSSIBILE SCRIVERE UNA VALUTAZIONE.