

MANUALE D'USO PER APPLICATIVO JAVA

HACKATHON

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

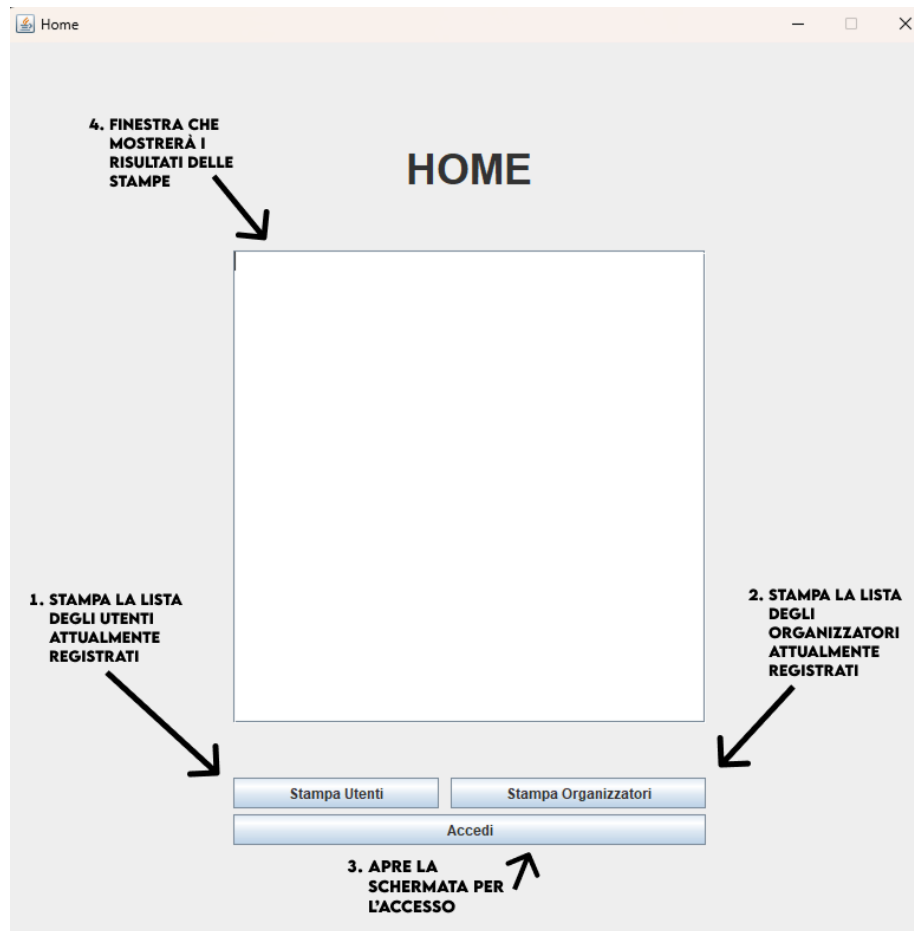
JULY 26, 2025

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
4	SEZIONE ORGANIZZATORE	10
4.1	SCHERMATA ORGANIZZATORE	10
4.2	CREAZIONE HACKATHON	11
4.3	INFORMAZIONI HACKATHON	12
4.4	INVITI GIUDICE DA ORGANIZZATORE	13
5	SEZIONE GIUDICE	14
5.1	SCHERMATA GIUDICE	14
5.2	CERCA DOCUMENTO DA VALUTARE	15
5.3	VALUTAZIONE DOCUMENTO	16

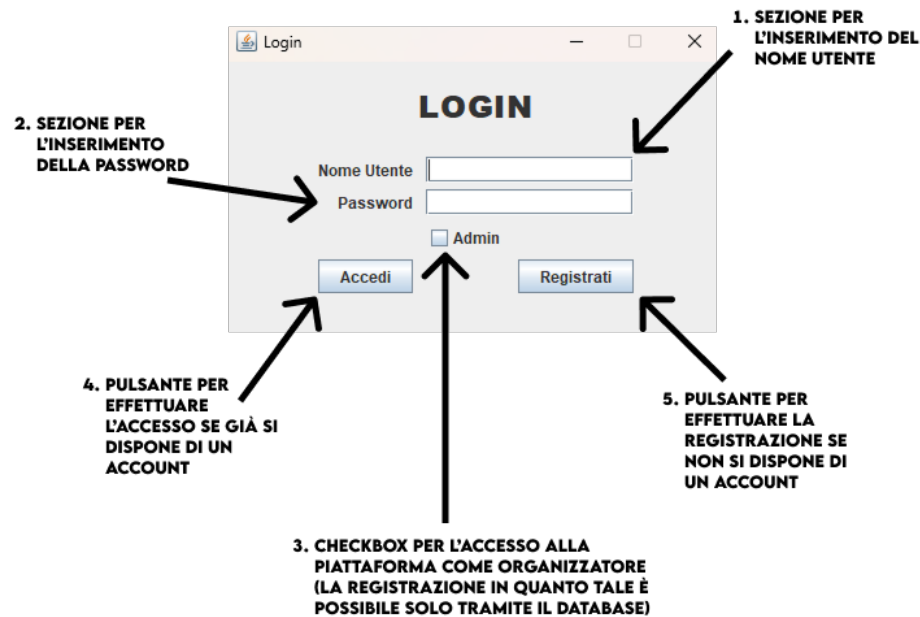
1 HOME

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.

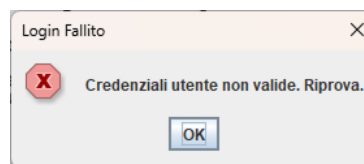
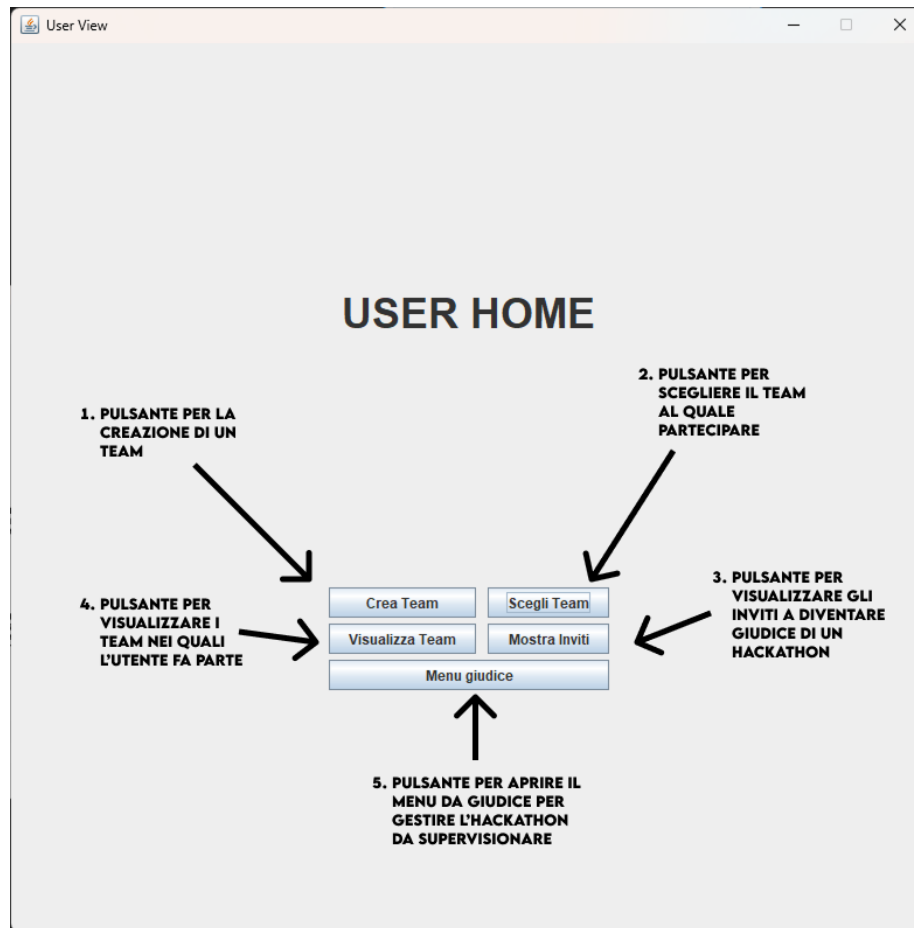


FIGURE 1: IN CASO DI ACCESSO FALLITO.

2 SEZIONE UTENTE

2.1 SCHERMATA UTENTE



2.2 SCHERMATA TEAM EDITOR

The screenshot shows a web browser window titled "Creazione Team". Inside the window, the title "TEAM EDITOR" is centered at the top. Below the title, there are two input fields: "Nome Team" and "Hackathon". The "Nome Team" field is a text input, and the "Hackathon" field is a dropdown menu. Below these fields is a button labeled "Crea Team".

Annotations with arrows point to specific parts of the form:

- An arrow points to the "Nome Team" input field with the text "1. SEZIONE PER INSERIRE IL NOME DEL TEAM".
- An arrow points to the "Hackathon" dropdown menu with the text "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

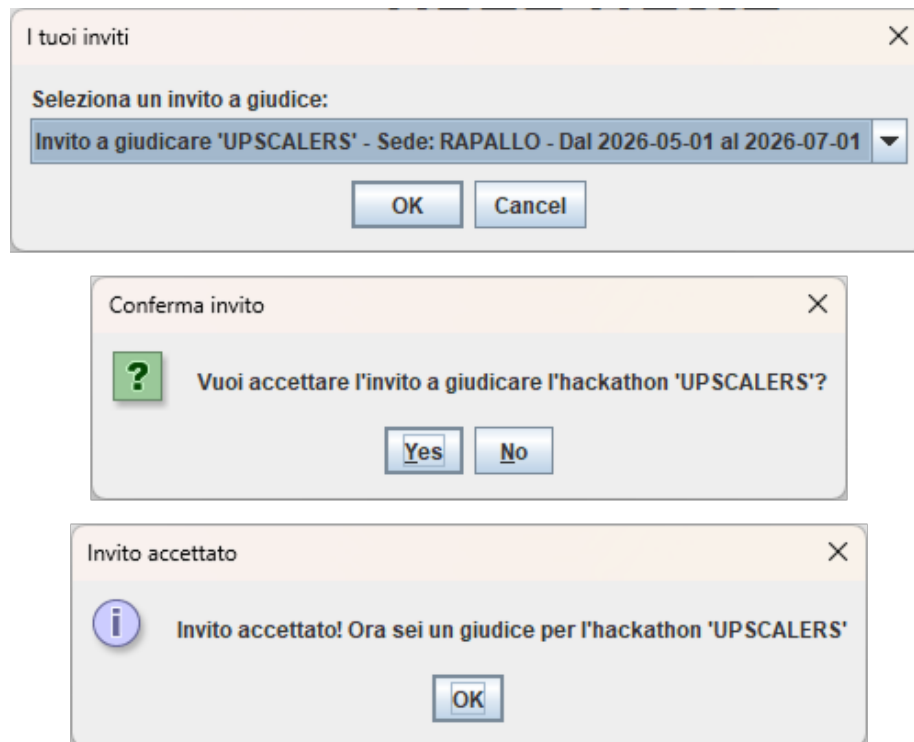
The screenshot shows a window titled "Scegli Team" with a close button (X) in the top right corner. The window contains the following elements:

- 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 text input field labeled "Cerca Nome Team:".
- 3. LISTA DEI TEAM DISPONIBILI:** A list box titled "Team Disponibili" containing the text "aaaaaa (1/4 membri)".
- Footer:** A status bar showing "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.

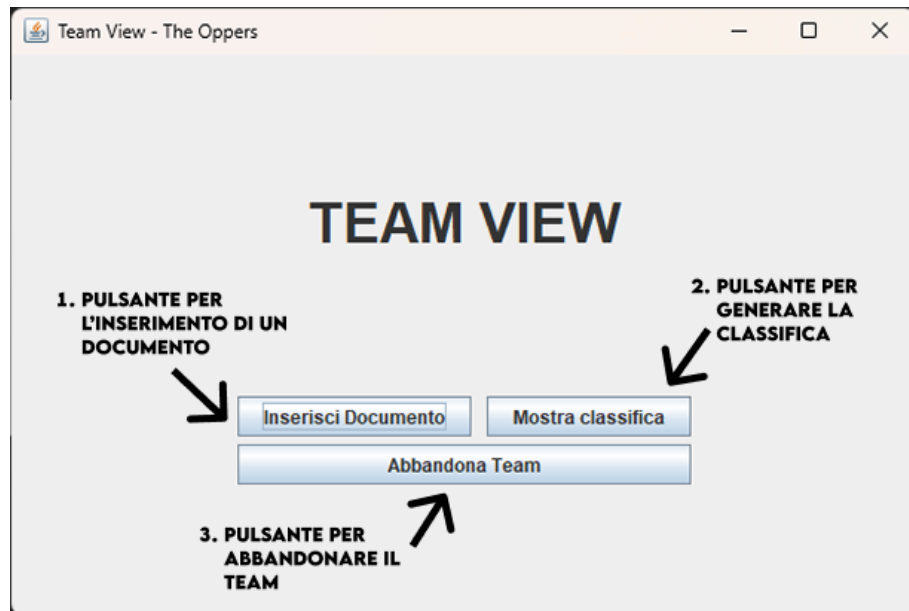
2.4 INVITI GIUDICE



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



3.2 SCHERMATA DOCUMENTO

Inserisci Nuovo Documento

Inserimento Nuovo Documento

Team: The Oppers | Hackathon:

1. SCELTA DEL TITOLO DEL DOCUMENTO

Titolo del documento:

2. SCRITTURA DEL CORPO DEL DOCUMENTO

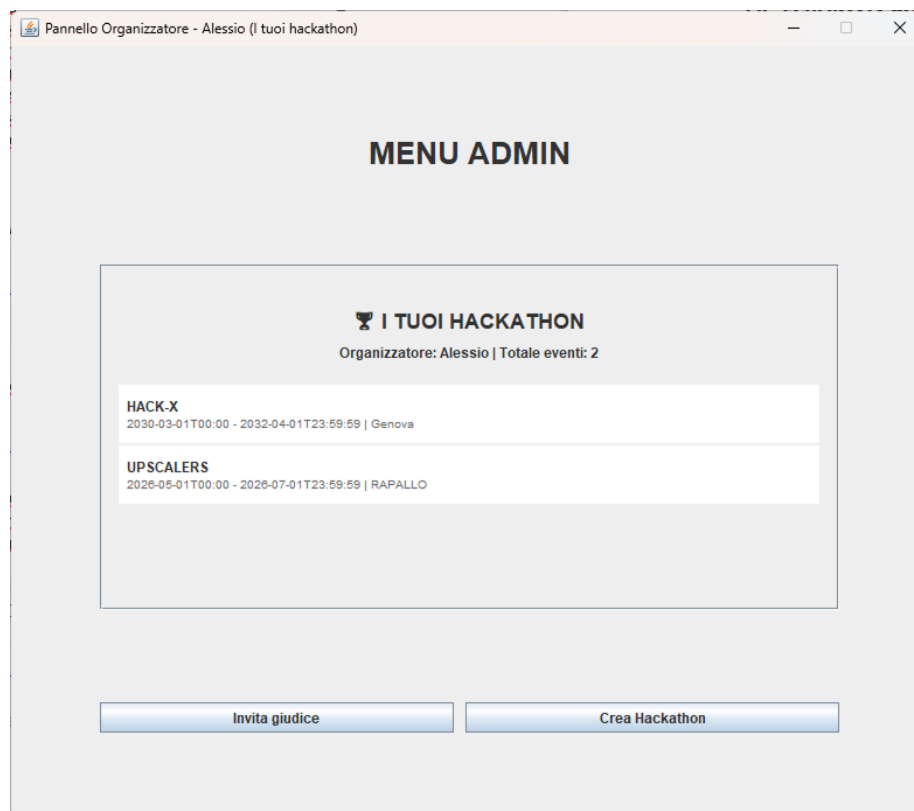
Contenuto del documento:

Inserisci Documento Annulla

CLICCANDO SU "INSERISCI 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.

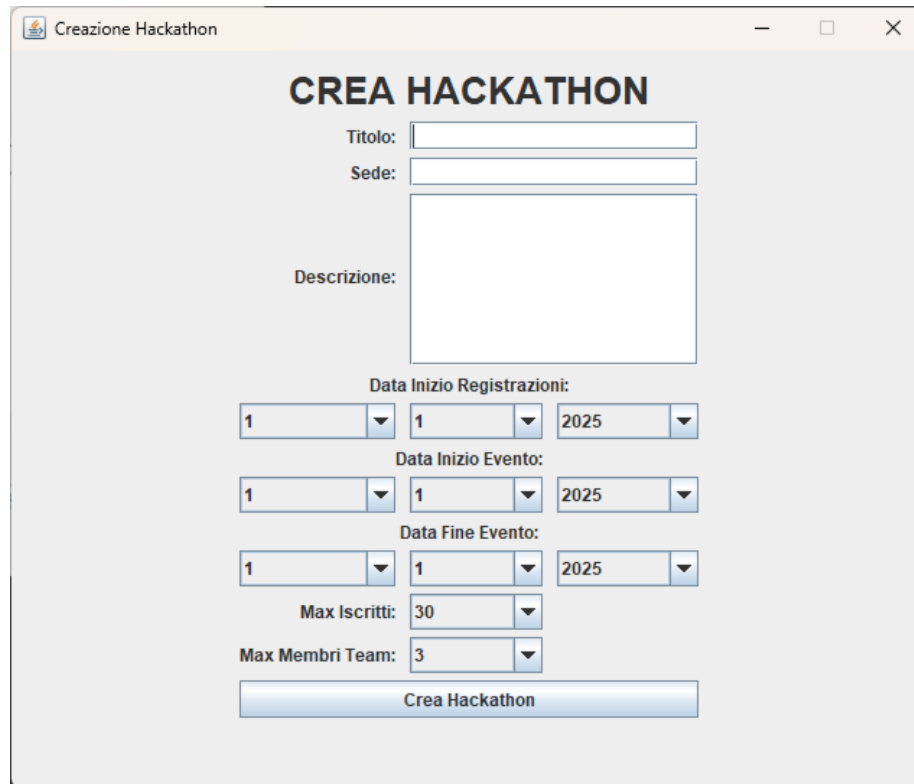
4 SEZIONE ORGANIZZATORE

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.

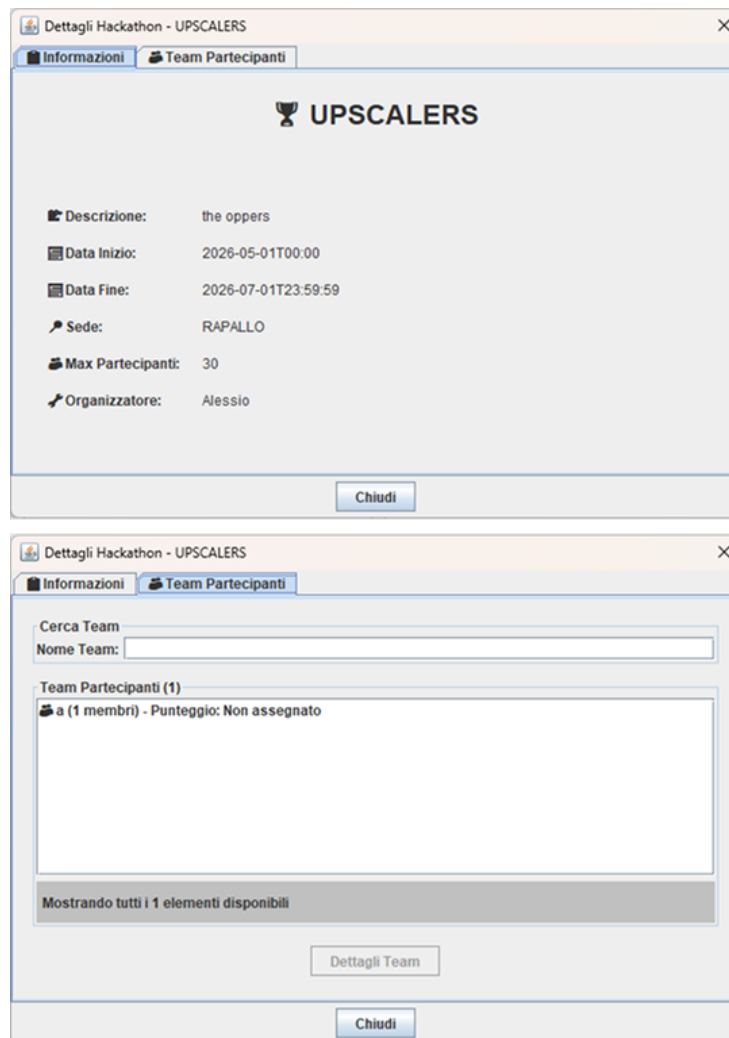
4.2 CREAZIONE HACKATHON



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

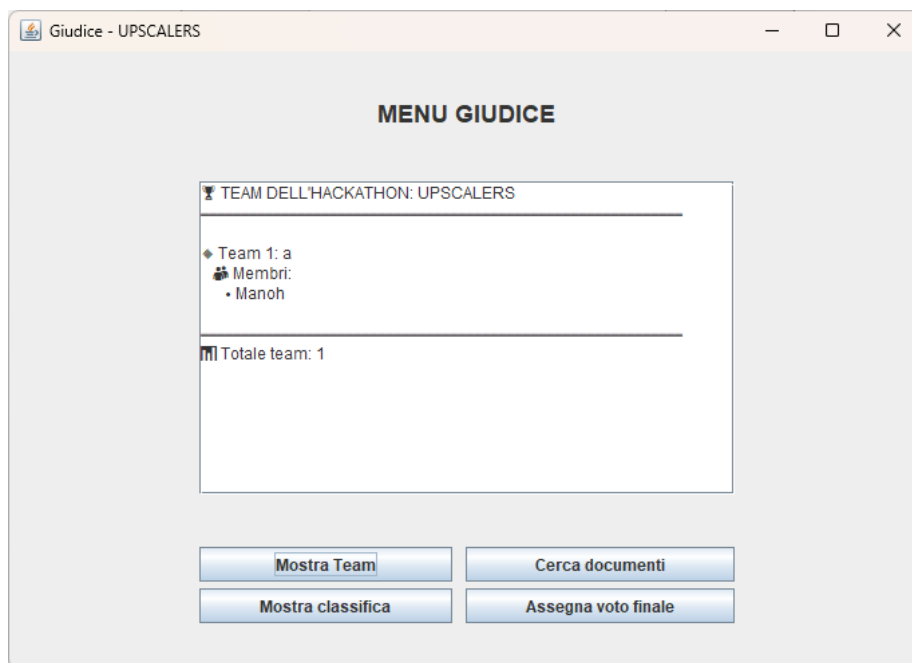
Utente selezionato: Gioele

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



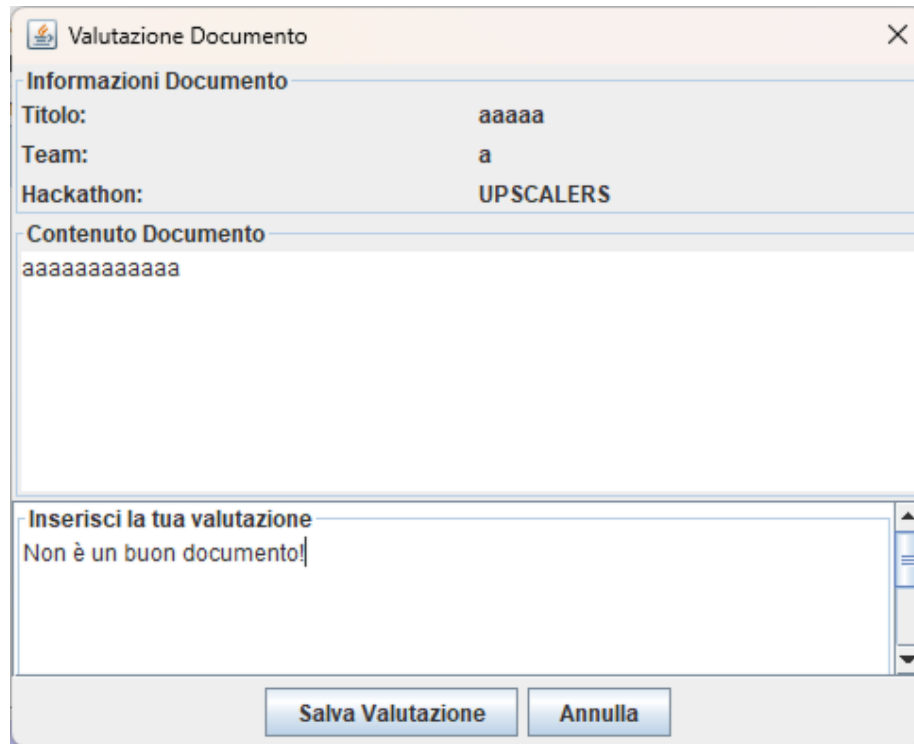
LA SCHERMATA GIUDICE DI UN UTENTE DÀ LA POSSIBILITÀ DI MOSTRARE I TEAM APPARTENENTI ALL'HACKATHON PER IL QUALE È STATO INVITATO, STAMPANDOLI NEL RIQUADRO CENTRALE. SARÀ POSSIBILE MOSTRARE I DOCUMENTI DEI TEAM CON LA POSSIBILITÀ DI VALUTARLI, OPPURE MOSTRARE LA CLASSIFICA FINALE. SARÀ INFINE POSSIBILE 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, a grey bar states "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.